



# **Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**

Escuela de Posgrado

## **Gamificación y aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la universidad nacional de Huacho - 2025 II**

**Tesis**

Para optar el Grado Académico en Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con Mención  
en Pedagogía

**Autora**

Yanina Rosalía Ruiz Zorrilla

**Asesor**

Dr. Carlos Alberto Gutiérrez Bravo

Huacho – Perú

2026



Dr. Carlos Alberto Gutiérrez Bravo  
**DOCENTE**



**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)

“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

**Para optar el Grado Académico en Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con  
Mención en Pedagogía**

### INFORMACION DE METADATOS

<b>DATOS DEL AUTOR (ES):</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN</b>
Yanina Rosalia Ruiz Zorrilla	73250814	3 de junio del 2026
<b>DATOS DEL ASESOR:</b>		
<b>Nombres y apellidos</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Dr. Carlos Alberto Gutiérrez Bravo	15616035	<a href="https://orcid.org/0000-0003-4568-930X">https://orcid.org/0000-0003-4568-930X</a>
<b>DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Dr. Jorge Alberto Palomino Way	15599204	<a href="https://orcid.org/0000-0003-1119-4923">https://orcid.org/0000-0003-1119-4923</a>
Dr. Daniel Lecca Ascate	15731334	<a href="https://orcid.org/0000-0002-5177-7595">https://orcid.org/0000-0002-5177-7595</a>
Dra. Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera	15688054	<a href="https://orcid.org/0000-0003-1250-6220">https://orcid.org/0000-0003-1250-6220</a>

# YANINA ROSALIA RUIZ ZORRILLA 2026-009442

## GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES DE LA UNIVERSIDAD NACI...

 DGI-POSGRADO 2026  
 Dirección de Gestión de la Investigación-VRI 2026  
 DIRECCIÓN DE GESTION DE LA INVESTIGACION

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3472970335

Fecha de entrega

4 feb 2026, 11:39 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

4 feb 2026, 11:46 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

2026-009442\_\_SOLICITUD-s\_n\_\_1\_removed.pdf

Tamaño del archivo

1.0 MB

55 páginas

11.716 palabras

64.424 caracteres



Página 2 de 59 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3472970335

## 20% 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 coincidencias excluidas

### Fuentes principales

17%  Fuentes de Internet

10%  Publicaciones

15%  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.

**Gamificación y aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho - 2025 II**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a quienes iluminaron mi camino con su presencia, con su recuerdo o incluso con su silencio. A las dudas que se transformaron en impulso, a los momentos de reflexión que me guiaron y a los sueños que persistieron pese al cansancio. Cada experiencia vivida en este proceso me formó y fortaleció. A todos ellos, con profundo cariño y gratitud, ofrezco este logro alcanzado.

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi más sincero agradecimiento a la vida, por recordarme que el esfuerzo constante siempre da frutos. A cada experiencia, incluso a los tropiezos, que se convirtieron en valiosas lecciones y me impulsaron a continuar. A las personas que, con sus palabras, gestos o compañía, me brindaron apoyo incondicional y confianza en los momentos más desafiantes. Este logro no es solo mío, sino también de quienes estuvieron presentes y dejaron una huella significativa en cada etapa de este camino.

## INDICE

DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
ÍNDICE DE TABLA .....	ix
ÍNDICE DE FIGURA.....	x
RESUMEN .....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN .....	xiii
<b>CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>14</b>
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	14
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.1. Problema general .....	15
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.1. Objetivos de la investigación .....	15
1.1.1. Objetivo general .....	15
1.1.2. Objetivos específicos .....	15
1.2. Justificación de la investigación .....	15
1.3. Delimitaciones del estudio.....	16
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>17</b>
2.1. Antecedentes de la investigación .....	17
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	17
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	18
2.2. Bases teóricas.....	20
2.3. Bases filosóficas.....	27
2.4. Definición de términos básicos.....	28
2.5. Hipótesis de investigación .....	29
2.5.1. Hipótesis general .....	29
2.5.2. Hipótesis específicas.....	29
2.6. Operacionalización de las variables.....	30
<b>CAPÍTULO III. METODOLOGÍA .....</b>	<b>31</b>
3.1. Diseño metodológico .....	31
3.2. Población y muestra.....	31
3.2.1. Población .....	31

3.2.2. Muestra.....	31
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	31
3.4. Técnicas para el procedimiento de la información.....	31
<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS.....</b>	<b>32</b>
4.1. Análisis de resultados.....	32
4.2. Contratación de hipótesis.....	39
<b>CAPÍTULO V. DISCUSIÓN.....</b>	<b>43</b>
5.1. Discusión de resultados.....	43
<b>CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>45</b>
6.1. Conclusiones.....	45
6.2. Recomendaciones.....	45
<b>CAPÍTULO VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>	<b>47</b>
7.1. Fuentes bibliográficas.....	47
7.2. Fuentes electrónicas.....	48
<b>ANEXOS.....</b>	<b>49</b>

## ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 <i>Gamificación</i> .....	32
Tabla 2 <i>Mecánicas</i> .....	33
Tabla 3 <i>Componentes</i> .....	34
Tabla 4 <i>Aprendizaje</i> .....	35
Tabla 5 <i>Enfoque didáctico</i> .....	36
Tabla 6 <i>Carácter sistémico</i> .....	37
Tabla 7 <i>Adquisición e integración</i> .....	38
Tabla 8 <i>Prueba de normalidad de gamificación y aprendizaje</i> .....	39
Tabla 9 <i>La gamificación y el aprendizaje</i> .....	40
Tabla 10 <i>La mecánica de la gamificación y el aprendizaje</i> .....	41
Tabla 11 <i>Los componentes de la gamificación y el aprendizaje</i> .....	42

## ÍNDICE DE FIGURA

<i>Figura 1. Gamificación</i> .....	32
<i>Figura 2. Mecánicas</i> .....	33
<i>Figura 3. Componentes</i> .....	34
<i>Figura 4. Aprendizaje</i> .....	35
<i>Figura 5. Enfoque didáctico</i> .....	36
<i>Figura 6. Carácter sistémico</i> .....	37
<i>Figura 7. Adquisición e integración</i> .....	38

## RESUMEN

El presentetrabajo de investigación estudia: Gamificación y aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho - 2025 II. Objetivo: Determinar la relación de la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II. Hipótesis: La gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II. Metodología: Se considera una investigación de tipo básica, de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, transversal y correlacional, congregó a una muestra de 42 estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho - 2025 II, se utilizaron dos cuestionarios de escala Likert para recoger información de las dos variables. Finalmente, para la estadística se utilizó el paquete estadístico SPSS 25.0 para la investigación y se tiene en cuenta la interpretación de datos, tablas y figuras estadísticas. Resultado: se denota una correlación de  $r=0,894$  con una  $p=0.000(p<0.05)$  con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Conclusión: La gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

Palabras clave: Mecánicas, componentes, enfoque didáctico, carácter sistémico, adquisición e integración

## **ABSTRACT**

This research study examines the relationship between gamification and learning among physical education and sports students at the National University of Huacho - 2025 II. The objective is to determine the relationship between gamification and learning among physical education and sports students at the National University of Huacho - 2025 II. The hypothesis is that gamification is related to the learning of physical education and sports students at the National University of Huacho - 2025 II. The methodology employed is basic research with a quantitative approach, a non-experimental, cross-sectional, and correlational design, and a sample of 42 physical education and sports students from the National University of Huacho - 2025 II. Two Likert-scale questionnaires were used to collect data on the two variables. Finally, the SPSS 25.0 statistical package was used for data analysis, and the interpretation of data, tables, and statistical figures was considered. Results: An estimated  $r = 0.894$  with a  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) is obtained, leading to the acceptance of the alternative hypothesis and the rejection of the null hypothesis. Conclusion: Gamification is related to the learning of physical education and sports students at the National University of Huacho – 2025 II.

**Keywords:** Mechanics, components, didactic approach, systemic nature, acquisition and integration.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación estudió Gamificación y aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho - 2025 II. Según Gaitán (2023) define que, la gamificación es un método de conocimiento que transfiere el concepto de juego al ámbito de la educación con el fin de conseguir mejores resultados, sea en el caso de que se tome una mejor conciencia, se mejoren las habilidades o se recompensa la acción, entre otros muchos objetivos. Por otro lado, Según Gómez M. (2025) menciona que “el aprendizaje se adquiere, se transforma o se perfecciona a través del aprendizaje, que puede ser generado por la investigación, el arte, la ciencia o la tecnología. Predomina un cambio que es relativamente constante, esto es, que perdura por un tiempo específico”. Para ello se ha estructurado la presente investigación en los siguientes capítulos:

En el capítulo I comprende el planteamiento del problema, que es la descripción de la realidad problemática, la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación, delimitación de estudio y viabilidad. En el capítulo II el Marco teórico, que comprende los antecedentes del estudio, las bases teóricas y filosóficas que viene ser el tratado especial de las teorías de cada una de las variables estudiadas, definiciones de términos básicos, las hipótesis de investigación y la operacionalización de las variables. En el capítulo III la metodología de la investigación que tiene en cuenta el tipo y diseño de la investigación, población y muestra, técnicas de recolección de datos y las técnicas para el procesamiento de la investigación. En el capítulo IV los resultados de la investigación sus respectivas tablas y figuras que corresponde. En el capítulo V, se tiene en cuenta la discusión de los resultados. En el VI capítulo, las conclusiones y recomendaciones que es el producto final de la investigación, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y sus anexos que demuestran evidencias de la investigación.

## CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

A nivel mundial, se hace referencia a la necesidad de una aplicación didáctica correcta además del empleo de herramientas, la distinción entre el estímulo extrínseco y el intrínseco, el efecto potencial negativo en la creatividad y la resolución de dificultades, la deficiencia de recursos y la falta de capacitación del docente para su correcta aplicación, y el peligro ético de la manipulación y la dependencia. A pesar de que la gamificación incrementa el estímulo y el desempeño, es necesario un planeamiento con cuidado para eludir la dependencia de incentivos externos y conseguir el aprendizaje significativo.

La gamificación en el aprendizaje en América Latina presenta numerosos desafíos, incluyendo un conflicto entre la motivación y el rendimiento académico (si bien la gamificación puede mejorar la motivación, no necesariamente conlleva un mejor rendimiento académico); la necesidad de adaptarse a los contextos culturales y las realidades locales para prevenir la deserción escolar; la resistencia y la falta de capacitación del profesorado; y las limitaciones de la infraestructura tecnológica. Además, la gamificación enfrenta numerosos desafíos, como la dependencia de la motivación externa, la necesidad de planificar cuidadosamente las estrategias para alinearlas con los objetivos educativos y la posibilidad de que el aprendizaje gamificado no se traduzca en un conocimiento más profundo.

En Perú, estos problemas incluyen la falta de una base pedagógica sólida para la implementación de la estrategia; la necesidad de capacitar a los docentes en su uso adecuado; y la distinción entre gamificación y juegos simples, ya que las estrategias de diseño de gamificación suelen malinterpretarse. También señalaron que la gamificación puede ser distractora; sus efectos pueden ser temporales; y la dificultad de implementación, que requiere una inversión de tiempo y recursos.

La dificultad de la investigación que tienen los estudiantes de educación física y deportes se centra en la oposición y falta de entendimiento de los docentes, la carencia de recursos y la deficiencia de la infraestructura, la dificultad para concebir maneras de jugar efectivas y anexadas al programa, y la posibilidad de distracción o sobreesfuerzo en las recompensas, que requiere de una importante planificación y transformación para lograr una buena implementación y un aprendizaje significativo.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera se relaciona la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II?

### **1.2.2. Problemas específicos**

1. ¿De qué manera se relaciona la mecánica de la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II?
2. ¿De qué manera se relaciona los componentes de la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II?

## **1.1. Objetivos de la investigación**

### **1.1.1. Objetivo general**

Determinar la relación de la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

### **1.1.2. Objetivos específicos**

1. Determinar la relación de la mecánica de la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.
2. Determinar la relación de los componentes de la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

## **1.2. Justificación de la investigación**

Se apoya en su habilidad de aumentar la motivación y el desempeño del estudiante, mediante la creación de un vínculo más activo, participativo y lúdico. La utilización de la gamificación para fomentar el desarrollo de destrezas sociales, estimular el trabajo en equipo, y proveer una retroalimentación inmediata que apoya la resolución de dificultades de manera ágil. También, da respuesta a la necesidad de actualizar las

tácticas de enseñanza para corresponder a las necesidades de los estudiantes actuales y la disponibilidad de herramientas.

### **1.3. Delimitaciones del estudio**

Delimitación temporal: año 2025.

Delimitación geográfica: Distrito de Huacho.

## CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Velasco (2024) en su tesis titulada *“la gamificación como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje”*, su objetivo es incrementar el conocimiento acerca de las operaciones con cifras racionales a través de la utilización de la gamificación como método para enseñar en los alumnos del grado 7°, concluye que se elige la gamificación como método de enseñanza en base a la necesidad de solucionar los problemas clásicos de la enseñanza de las matemáticas y al potencial que tiene el método para generarle al alumno un mayor interés y un mayor compromiso (p. 93).

Calbacho (2022) en su tesis titulada *“gamificación como metodología de la enseñanza y el aprendizaje para el fomento de la motivación en el rendimiento académico”*, su objetivo es investigar la manera en la que la gamificación influencia en el estímulo, la satisfacción y el desempeño educacional de los alumnos de la universidades, concluye que durante el análisis del conjunto de individuos intervenidos, este exhibió una elevada tasa de motivación intrínseca (96%) y de control identificado (98%), esto denota que la clase que exhibió el menor porcentaje fue la de motivación con un catorce por ciento. A partir de lo cual, es significativo señalar que la categoría de estímulo externo tuvo una importancia grande, con un 87%, que es significativo para la conversación (p. 146).

Ordoñez (2022) en su tesis titulada *“la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje – enseñanza”*, su objetivo es aplicar la gamificación como medio de estrategia didáctica para un mejor aprendizaje, concluye que con el método del juego, el alumno sin que se lo note se transforma en el autor de la formación, con la asistencia y guía del docente, haciendo que la formación sea significativa. El docente debe planificar con claridad para no generar una reacción contraproducente a la motivación, además de una competencia que genera rivalidad entre los estudiantes en vez de colaboración (p. 55).

Veas (2021) en su tesis titulada *“la gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza”*, su objetivo es evaluar la

influencia de la utilización de juegos como método para aprender, concluye que en la actualidad la utilización y aplicación de las herramientas informáticas por parte de los docentes es muy importante dentro de la preparación del material y del desarrollo de las clases por internet, debido a la nueva modalidad que se vive en el país, sin embargo en la escuela “Guayasamín” los profesores utilizan las herramientas informáticas, sin embargo no las utilizan de manera correcta y otros profesores no las utilizan en este caso específico debido a la edad que tienen (p. 78).

Gomez (2021) en su tesis titulada “*gamificación y aprendizaje basado en juegos para la educación en hábitos de vida saludable*”, su objetivo es fomentar el advenimiento y la persistencia de comportamientos alimenticios sanos en menores de edad con obesidad o sobrepeso a través de la instrucción para la salud, concluye que a lo largo de las etapas del análisis, se puede ver una grande mejoras en la comprensión de ambos grupos con respecto a la alimentación saludable, llegando a un grado de mayor entendimiento en el largo plazo comparado a las dos evaluaciones pasadas. Por otro lado, esta corriente general puede estar simbolizando los provechos que tiene la formación formal, familiar y de salud, las cuales se encontraban libres para ambos grupos dentro de la comunidad y las cuales fueron impulsadas por el proyecto (p. 80).

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Céspedes & Landeo (2024) en su tesis titulada “*gamificación y aprendizaje significativo en estudiantes del VII ciclo*”, su objetivo es averiguar el vínculo entre la gamificación y el conocimiento significativo en alumnos del 7mo grado de EBR de la UGEL 05, 2024, concluye que en armonía con los hallazgos se evidenció de manera significativamente el vínculo entre la gamificación y el aprendizaje significativo, esto fue corroborado por parte de  $\text{Sign.} < 0.05$  y  $\text{Rho} = 0.805$ , de los cuales se deduce que en la medida en que crece la magnitud de la gamificación, crece también el aprendizaje significativo (p. 58).

Chero (2022) en su tesis titulada “*gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas*”, su objetivo es utilizar la gamificación a fin de perfeccionar el procedimiento de enseñanza en clases mezcladas en alumnos, concluye que se evaluó el nivel actual de aprendizaje en las aulas semipresenciales y se observó que los grupos evaluados tuvieron dificultades

significativas para adaptarse al nuevo sistema. Esto significa que la transición de un modelo a otro es un proceso abrupto que el alumnado puede afrontar mediante una fase preparatoria, lo que requiere mayor flexibilidad en el desarrollo curricular, el contenido y las estrategias, y exige que el profesorado haga un mayor uso de la tecnología como enlace de comunicación entre las partes interesadas (p. 58).

De la Torre (2020) en su tesis titulada “*gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de Historia*”, su objetivo es verificar si las herramientas didácticas de gamificación pueden mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en cursos de historia, concluye que con base en nuestros hallazgos, observamos que el currículo de historia de cuarto grado en la Escuela Johannes Kepler no aprovecha al máximo la tecnología, y la estrategia docente actual aún se basa en métodos tradicionales. Además, el estudio confirmó que esta estrategia no está mejorando eficazmente la enseñanza de la historia. Este estudio logró su objetivo principal: determinar si la estrategia docente actual es eficaz para mejorar el currículo de historia de cuarto grado en una escuela secundaria de Lima (p. 137).

Santillana (2020) en su tesis titulada “*la gamificación como motivación para el aprendizaje del curso de programación en estudiantes*”, su objetivo es mejorar la motivación de los estudiantes de quinto grado para aprender cursos de programación, concluye que el uso de la gamificación en el enfoque del curso Lenguajes de Programación 3 incrementó la motivación de los estudiantes, aunque esto no fue suficiente para mejorar el rendimiento de la mayoría de los estudiantes (p. 71).

Iquise & Rivera (2020) en su tesis titulada “*la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*”, su objetivo es analizar la gamificación en la enseñanza, concluye que la importancia de esta herramienta en la educación ya ha tenido un impacto positivo, beneficiando tanto a docentes como a estudiantes al brindar una experiencia de aprendizaje más atractiva. Puede estimular la motivación, simplificar actividades complejas y mejorar significativamente el progreso del estudiante. En definitiva, los docentes deben optimizar la planificación de estrategias de enseñanza y garantizar que las plataformas y aplicaciones se actualicen constantemente para fomentar este tipo de experiencia de aprendizaje (p. 28).

## 2.2. Bases teóricas

### 2.1.1 Gamificación

Gaitán (2023) define que,

La gamificación es un método de conocimiento que transfiere el concepto de juego al ámbito de la educación con el fin de conseguir mejores resultados, sea en el caso de que se tome una mejor conciencia, se mejoren las habilidades o se recompensa la acción, entre otros muchos objetivos.

Este estilo de aprendizaje crece en las técnicas de formación debido a su naturaleza lúdica, la cual hace que los usuarios se interioricen de los conocimientos de una manera más entretenida, esto genera una vivencia positiva para el usuario.

Torres (2022) menciona que “la gamificación es una categoría de conocimiento que requiere unir distintas partes del juego al ámbito educativo, estas partes pueden ser una incentivación muy potente para los alumnos”.

La gamificación es un método que ha transformado el mundo de la educación a distancia al incorporar componentes de juegos en el procedimiento. Este punto de vista transforma el estudio en una vivencia cómica que incrementa la dedicación, el estímulo y la contribución de los estudiantes.

La gamificación incrementa el procedimiento de conocimiento, provoca el interés, el amor y la participación de las personas, y utiliza componentes actuales y gustativos para realizar labores y conseguir metas. Además, es necesario que esté precedida por planificación, adiestramiento, investigación y seguimiento para que sea interesante en la formación (Gaspar, 2023).

Es fundamental que, el docente, primero se investigue acerca de las herramientas de gamificación, sus componentes, sus características, las reglas y su primordial objetivo: Anteriormente, el docente tiene que investigar acerca de las herramientas de gamificación, sus componentes, sus características y las reglas.

#### **Principales herramientas de gamificación:**

Najas (2022) indica que las principales herramientas para gamificar en el aula:

- *Classpoint*: Con su instrumento de gamificación, es posible incorporar preguntas y cuestionarios interactivos de manera directa en PowerPoint,

incorporando la posibilidad de elegir entre varias opciones, como por ejemplo ‘nube de palabras’ o carga de imágenes, entre otras. Luego, el docente otorga estrellas al alumno que acierta y, además, posee una clasificación por grados en la que se evidencia la posición que tiene cada alumno luego de solucionar los cuestionarios.

- *Gimkit*: El docente elabora un repertorio de preguntas con el objetivo de que los alumnos contesten en conjunto o por separado. La totalidad de los aciertos representa una medida de dinero ‘virtual’ con el que adquirir otras habilidades de estrategias con las que ganar el adversario. En el caso de que fallara la pregunta, el alumno perdería una porción de su armamento. Además, tiene una modalidad de colaboración, ‘reach a goal’, en la que todos los integrantes de la clase participan en contra del profesor.
- *Duolingo para schools*: Esta versión de la popular aplicación de idiomas para centros educativos utiliza la tecnología de inteligencia artificial para personalizar el nivel y la velocidad que tienen los estudiantes, a la vez que les ofrece juegos y problemas. En la medida en la que se acerca al tema, el alumno recibe puntos, incrementa su ‘racha’ de estudio o confronta a distintos compañeros en el momento de aprender o corroborar los conocimientos de inglés o de otro idioma que se estudie en la clase.
- *Plickers*: Se trata de una app de educación con tecnología de realidad aumentada que únicamente requiere del dispositivo del docente para ejecutar pruebas de manera interactiva. El primer paso, el docente debe incorporar las dudas en la website de la misma; las respuestas están de tipo ‘s o n o’, ‘v o f’ o ‘m o r d o’ y están entre las más diversas posibles. Para solucionar, los alumnos tienen que utilizar una pulsera (que no es más que un papel) que tiene un código específico generado por el mismo sistema. En base a la respuesta que desearían dar, es necesario turnarlo de una manera u otra y sujetarlo.
- *Kahoot!*: Se trata de un instrumento que posibilita la creación de juegos de cuestionamientos y respuestas de manera muy natural. Podrás concebir tus propios interrogantes o unirte a algún de los muchos

existentes, y que están libres para diversas edades y categorías. Gamificación sencilla: categorías, aprendizaje y mucha diversión para un videojuego enormemente simple de manejar, de acuerdo a lo que muestran en su website.

### **Características de la gamificación:**

Aguiar (2024) indica que las características de la gamificación son las siguientes:

- *Competencia amistosa que impulse la colaboración:* La competencia es una característica que se encuentra bastante presente en métodos de gamificación. Hace parte de los fenómenos físicos y es un elemento fundamental para estimular la contribución y el empeño. A pesar de ello, para que la formación sea eficaz es fundamental que la competencia en cuestión se perciba como sana, positiva y esperanzada, en vez de como intimidante o excluyente.
- *Recompensas que motivan a los usuarios para que logren objetivos:* Dentro de una táctica de gamificación, componentes como los puntos, las insignias y las tablas de posicionamiento alientan a los usuarios a comprometerse en el estudio. Un alumno tiene más posibilidades de terminar los cursos de aprendizaje que inicia sesión en su plataforma de forma habitual, si bien es posible que no los complete todos.
- *Personalización para mejorar la experiencia de juego:* Cuando se trata de personalización, la mayoría de las veces nos referimos a mejorar el contenido para que se adapte a las preferencias del usuario. A pesar de ello, en la gamificación la personalización es aún más extensa, con el fin de generar una experiencia de estudio que se adecue al grado de habilidad, el estilo de estudio y los objetivos particulares que tiene el alumno.
- *Incrementos y liberaciones que conserven el interés:* otra de las características fundamentales de la gamificación es la liberación. La percepción de avance y la posibilidad de acceder a nuevos grados o contenidos son partes fundamentales para mantener la fascinación y el estímulo a través del tiempo.

- *Feedback Constante que promueva el avance continuo:* La importancia del feedback constante es grande cuando se trata de aprender, ya que los ayuda a comprender el progreso que tienen y a mejorar aún más. Además de perfeccionar los errores, esta perspectiva incrementa la percepción de la propia formación.
- *Una historia atractiva que te sumergiría en el juego:* La utilización de la historia para generar vínculos emocionales con los usuarios se basa en la gamificación. A través de narrativas, individuos y ambientes, se les proporciona una forma de identificarse y empatizar con el proceso de aprendizaje.

### **Ventajas de la gamificación:**

Cáceres (2024) indica que las ventajas que genera la gamificación son las siguientes:

- *Motivación:* El contenido interesante atrae a los estudiantes e inspira el deseo de aprender y mejorar continuamente.
- *Contenido atractivo:* La forma en que se presenta el conocimiento influye en la experiencia de los estudiantes en una materia. La gamificación crea un ambiente dinámico, haciendo que el currículo sea atractivo y, lo que es más importante, menos aburrido.
- *Descubrimiento de conocimiento auto dirigido:* Los estudiantes se dejan llevar por el interés y experimentan de forma independiente. Esto fomenta un aprendizaje activo y guiado por el usuario, gracias a la naturaleza interactiva de las plataformas de gamificación.
- *Entorno de aprendizaje seguro:* Sin duda, habrás visto en clase a estudiantes reacios a probar cosas nuevas o que temen no aprender bien. Esto es especialmente cierto en las clases grupales.
- *Trabajo en equipo:* Algunas habilidades de juego pueden implicar tareas que requieren trabajo en equipo para lograr un objetivo común. En los juegos, los estudiantes deben trabajar en equipo para tomar decisiones, dividir tareas, debatir ideas y llegar a un consenso.
- *Apto para todas las edades:* Cuando pensamos en juegos, solemos pensar en niños y adolescentes. Sin embargo, también pueden lograr los mismos

beneficios y resultados óptimos cuando se aplican al aprendizaje de adultos.

- *Monitoreo del progreso:* Cuando se implementa la gamificación en una plataforma educativa, los docentes pueden ver el progreso y los resultados de cada estudiante en diferentes actividades. Esto también facilita la retroalimentación y la interacción entre docentes y estudiantes.

### **Dimensiones:**

Jimenez & Ordoñez (2024) indica que las dimensiones de la gamificación son las siguientes:

1. **Mecánica:** Son las normas y estructuras que condicionan la vivencia de la diversión. Incluyen: Puntos: Indican el avance o la recolección de éxitos. Recompensas: Ofertas o recompensas que se obtienen por lograr un propósito. Logros/ Insignias: Recompensas por haber alcanzado objetivos o metas. Niveles: Recesos de avance en la progresión del juego. Misiones/Retos: metas fijas que presentan complicaciones. Clasificación de tablas: Una manera de equiparar la capacidad de los deportistas.
2. **Componentes:** Son las partes concretas que conforman la interfaz y la vivencia de juego. Estos componentes se utilizan con el fin de ejecutar las acciones y reacciones, por ejemplo: Avatares: Impresiones en 3D del usuario. Objetos que se pueden conseguir o almacenar: estos últimos se llaman objetos coleccionables. Contenido: Materiales o datos que se exhiben de manera lúdica. Feedback inmediato: Recibimiento de información en tiempo real acerca de las acciones del usuario.

### **2.1.2 Aprendizaje**

Gómez M. (2025) menciona que “el aprendizaje se adquiere, se transforma o se perfecciona a través del aprendizaje, que puede ser generado por la investigación, el arte, la ciencia o la tecnología. Predomina un cambio que es relativamente constante, esto es, que perdura por un tiempo específico”.

Hay diversas maneras de aprender. Algunas hipótesis se basan en las transformaciones que se pueden observar en la conducta (conductismo) y otras en los cambios en los procedimientos de pensamiento, que son internalizados (cognitivismo). Las dos visiones intentan explicar la manera en la que las personas logran educarse y aportar conocimiento significativo con el fin de perfeccionar los métodos de enseñanza.

La educación está en una transformación permanente debido a dos requerimientos simultáneos. Por un lado, tiene que responder a las preferencias y características del alumnado que es altamente variado y, por otro, tiene que proveer de empleados a una fuerza laboral que es cada vez más diversificada y complicada (Anguita, 2025).

Rosales (2024) menciona que el aprendizaje que se adquiere está vinculado a la evolución personal, ya que es a través de él que se amplía la información y se puede realizar una labor nueva. Este procedimiento es posible que ocurra en soledad o en compañía de distintos individuos, en cuyo caso es posible que haya una relación entre profesor y alumno.

### **Teorías de aprendizaje:**

Gómez M. (2025) indica que el aprendizaje se basa en las siguientes teorías:

- *Teorías conductistas:* Las hipótesis conductistas se orientan hacia las acciones que se pueden ver y se pueden medir. Se afirma que la conducta se encuentra determinada por un régimen de premios y castigos. El director de esta corriente es John. B. Watson (1878-1958) quien cree que la totalidad de comportamientos se pueden explicar en términos de adiestramiento y condicionamiento.
- *Teorías cognitivistas:* Las hipótesis de los cognitivistas surgen en respuesta a las teorías conductistas. Consideran al ser humano como una persona activa, ya que está en la posición de procesar la información que le llega. El conocimiento implica tener habilidades de entendimiento, además de clasificar y ordenar los datos.
- *Teorías constructivistas:* Las teorías constructivistas piensan que el entendimiento se genera a través de la vivencia y se basa en la deducción. En efecto, el conocimiento no se trata de gestionar y almacenar datos, sino de construirlos. La realidad no se ve de manera objetiva, entonces aprender es una actividad que requiere de un proceso de transformación y que implica entender y ordenar la información.
- *Teoría del tratamiento de la información:* Las hipótesis del tratamiento de la información se orientan hacia la incorporación de las novedosas tecnologías en la enseñanza. En ese contexto, George Siemens (1970) y Stephen Downes (1959) ofrecen una hipótesis denominada

“conectivismo”, la cual indica que el conocimiento es un procedimiento de relación de fuentes de información. A partir de esta perspectiva, la información no únicamente se encuentra en las personas, sino que además se difunde por fuera de ellas, a través de sistemas de vínculos en ambientes sociales y electrónicos.

### **Tipos de aprendizaje:**

Rosales (2024) indica que existen los siguientes tipos de aprendizaje:

- *Aprendizaje autónomo:* Se le llama aprendizaje autónomo al conocimiento que se adquiere por cuenta propia. Se les llama así porque son dueños de la capacidad de aprender por sí mismos, sin la ayuda de un instructor.
- *Aprendizaje en colaboración o conjunto:* El aprendizaje en colaboración o conjunto es un paradigma educativo que se basa en planificar actividades de grupo dentro del salón de clases. El propósito es que la enseñanza sea una vivencia comunitaria, en la cual los estudiantes apoyándose entre sí y compartiendo conocimientos y vivencias.
- *Aprendizaje significativo:* Se le llama así al aprendizaje en el que el individuo relaciona la nueva información a aprender con conocimientos previos y experiencias. En efecto, la persona ya tiene conocimiento del asunto y se extiende sobre él, lo que implica una mayor comprensión.
- *Aprendizaje observacional:* Se llama así el aprendizaje que tiene lugar cuando una persona se hace cargo de ver un filme o un evento en forma de espectador. En otras palabras, el individuo se limita a observar la acción que otra persona realiza, sin tomar parte en la misma, y registra las maneras y los resultados.
- *Aprendizaje por experiencia:* El aprendizaje por experiencia es una categoría que se centra en la recolección de conocimientos a través de acciones prácticas. El individuo no busca la instrucción de una teoría, sino la inmersión total en la vivencia para asimilar.

### **Dimensiones del aprendizaje:**

Cordero (2020) indica que las dimensiones del aprendizaje son la siguientes:

- 1. Enfoque didáctico:** Facilita la disposición de la agenda de enseñanza aprendizaje, ya que comprende tanto las fases preliminares de la creación

del conocimiento como las circunstancias y elementos constantes que los apoyan.

2. **Carácter sistémico:** Esta noción supone que la formación se producirá en caso de que se note en él dos comportamientos fundamentales: una manifestación de sentimientos positivos y el desarrollo de prácticas mentales interesantes.
3. **Adquisición e integración:** El aprendizaje debe andar por un trayecto de recolección e integración de nuevos conocimientos, indagar y poner en práctica, en ese lugar diremos que se ha hecho un aprendizaje y que éste fue significativo.

### 2.3. Bases filosóficas

La filosofía de la gamificación y el aprendizaje se encuentran en teorías que tienen como objetivo la motivación y la pedagogía, se detallan a continuación:

#### *Teorías de motivación*

**Teoría de la Autodeterminación:** Esta teoría indica que los individuos están intrínsecamente motivados cuando tienen la libertad de elección, competencia y vínculo. La gamificación opera esto mediante la toma de decisión del usuario (autonomía), la fijación de metas (competencia) y las interacciones con otros usuarios (conexión).

**Teoría del Flujo:** La propuesta de Mihaly Csikszentmihalyi, esta teoría describe una condición de total inmersión y concentración en una actividad. La gamificación tiene el efecto de fomentar la condición de movimiento al hacer equilibrio entre el desafío y la habilidad, proveer metas específicas y generar experiencias lúdicas que atraen al alumno.

#### *Teorías de la pedagogía*

**Constructivismo:** este punto de vista afirma que los alumnos crean periódicamente su propio entendimiento a través del contacto social y de la experiencia. La gamificación apoya esta idea al proporcionar un conocimiento constructivista de la sociedad, el cual permite la colaboración, el debate y el uso de las herramientas de comprensión previas a fin de entender algo nuevo.

**Conectivismo:** Esta corriente de pensamiento cree que la formación para el aprendizaje se produce a través de vínculos y conexiones entre diferentes tipos

de conocimiento. La gamificación puede colaborar en la facilitar el vínculo con el resto de los compañeros al generar vivencias de estudio inmersivas y comunitarias que promueven el vínculo y el agrado del conocimiento dentro de un grupo.

#### **2.4. Definición de términos básicos**

##### **Adquisición e integración:**

El aprendizaje debe andar por un trayecto de recolección e integración de nuevos conocimientos, indagar y poner en práctica, en ese lugar diremos que se ha hecho un aprendizaje y que éste fue significativo.

##### **Aprendizaje:**

Gómez M. (2025) menciona que “el aprendizaje se adquiere, se transforma o se perfecciona a través del aprendizaje, que puede ser generado por la investigación, el arte, la ciencia o la tecnología. Predomina un cambio que es relativamente constante, esto es, que perdura por un tiempo específico”.

##### **Carácter sistémico:**

Esta noción supone que la formación se producirá en caso de que se note en él dos comportamientos fundamentales: una manifestación de sentimientos positivos y el desarrollo de prácticas mentales interesantes.

##### **Componentes:**

Son las partes concretas que conforman la interfaz y la vivencia de juego. Estos componentes se utilizan con el fin de ejecutar las acciones y reacciones

##### **Enfoque didáctico:**

Facilita la disposición de la agenda de enseñanza aprendizaje, ya que comprende tanto las fases preliminares de la creación del conocimiento como las circunstancias y elementos constantes que los apoyan.

##### **Gamificación:**

Gaitán (2023) define que la gamificación es un método de conocimiento que transfiere el concepto de juego al ámbito de la educación con el fin de conseguir mejores resultados, sea en el caso de que se tome una mejor conciencia, se mejoren las habilidades o se recompensa la acción, entre otros muchos objetivos.

##### **Mecánica:**

Son las normas y estructuras que condicionan la vivencia de la diversión. Incluyen:  
Puntos: Indican el avance o la recolección de éxitos. Recompensas: Ofertas o recompensas que se obtienen por lograr un propósito.

## **2.5. Hipótesis de investigación**

### **2.5.1. Hipótesis general**

La gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

### **2.5.2. Hipótesis específicas**

1. La mecánica de la gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.
2. Los componentes de la gamificación se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

## 2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: Gamificación	Mecánicas	Desafíos Reglas Retroalimentación	1, 2, 3	Likert
	Componentes	Puntos Niveles Recompensas Premios Tabla de clasificación Insignias y medallas Misiones y retos	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	Likert

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V2: Aprendizaje	Enfoque didáctico	Etapas previas al conocimiento Condiciones Elementos	11, 12, 13	Likert
	Carácter sistémico	Actitudes al aprendizaje Percepciones al aprendizaje Hábitos mentales productivos	14, 15, 16	Likert
	Adquisición e integración	Nuevos conocimientos Profundización de conocimientos Aplicación de conocimientos	17, 18, 19	Likert

## **CAPÍTULO III. METODOLOGÍA**

### **3.1. Diseño metodológico**

#### **3.1.1 Tipo de Investigación**

El tipo de investigación empleado en el estudio presente es básico.

#### **3.1.2 Nivel de Investigación**

El nivel de investigación es correlacional, busca la relación de ambas variables.

#### **3.1.3 Diseño**

El diseño empleado en la investigación en estudio es no experimental y de corte transversal

#### **3.1.4 Enfoque**

El enfoque de la investigación en estudio es cuantitativo.

### **3.2. Población y muestra**

#### **3.2.1. Población**

La población estuvo constituida por 42 estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho - 2025 II.

#### **3.2.2. Muestra**

La muestra la constituyen 42 estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho - 2025 II. Es decir, el total de la población.

### **3.3. Técnicas de recolección de datos**

#### **3.3.1 Técnicas a emplear**

La técnica a emplear en la presente investigación es la encuesta en la cual se recolectarán los datos para la tesis.

#### **3.3.2 Descripción de los instrumentos**

Como instrumento de recolección de datos tenemos al cuestionario.

### **3.4. Técnicas para el procedimiento de la información**

Excel v.2010, spss v.2.00.

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS

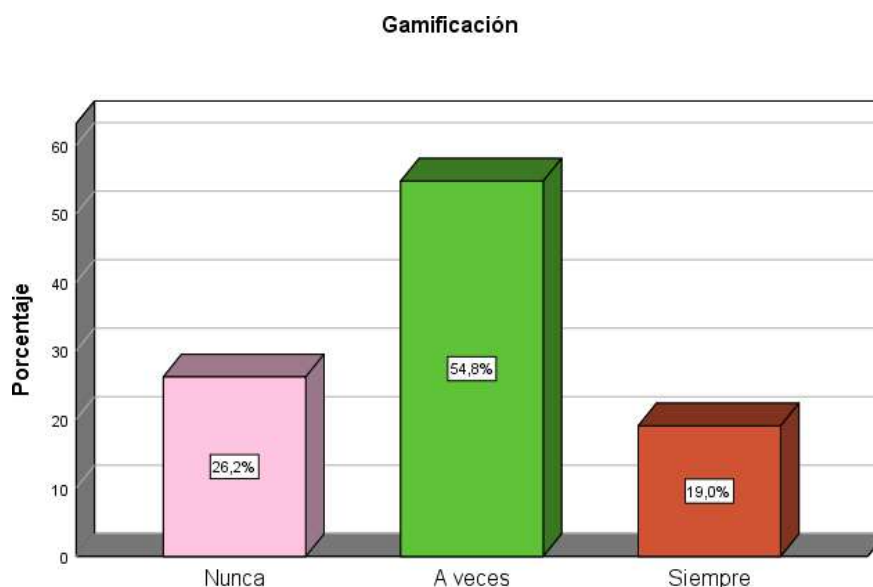
### 4.1. Análisis de resultados

Tabla 1

*Gamificación*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	11	26,2	26,2	26,2
	A veces	23	54,8	54,8	81,0
	Siempre	8	19,0	19,0	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 1. Gamificación*

De la figura 1, un 54,8% (23) de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho indicó que a veces participan en actividades de gamificación. Asimismo, el 26,2% (11) señaló que nunca lo hace, mientras que el 19,0% (8) manifestó que siempre realiza esta práctica dentro de su formación académica.

Tabla 2

*Mecánicas*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	23,8	23,8	23,8
	A veces	21	50,0	50,0	73,8
	Siempre	11	26,2	26,2	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

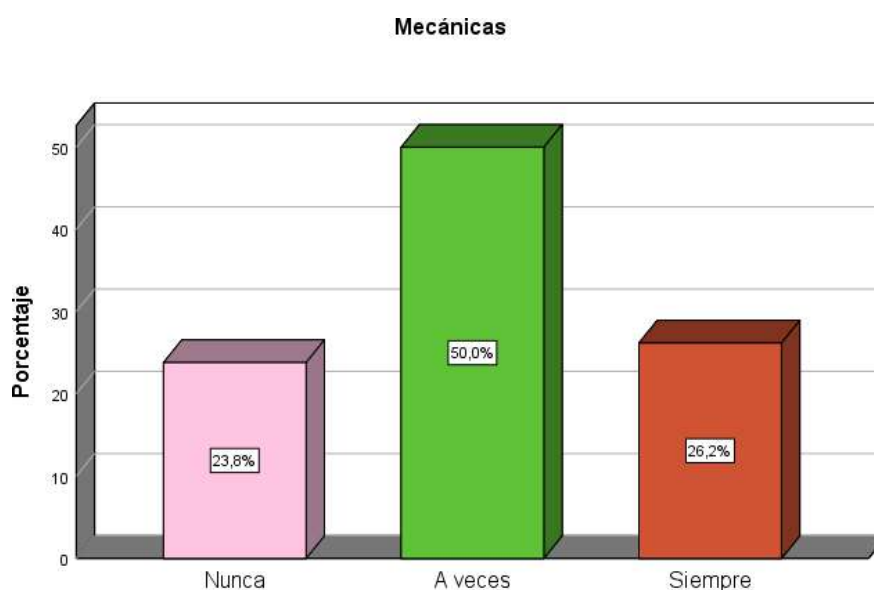


Figura 2. Mecánicas

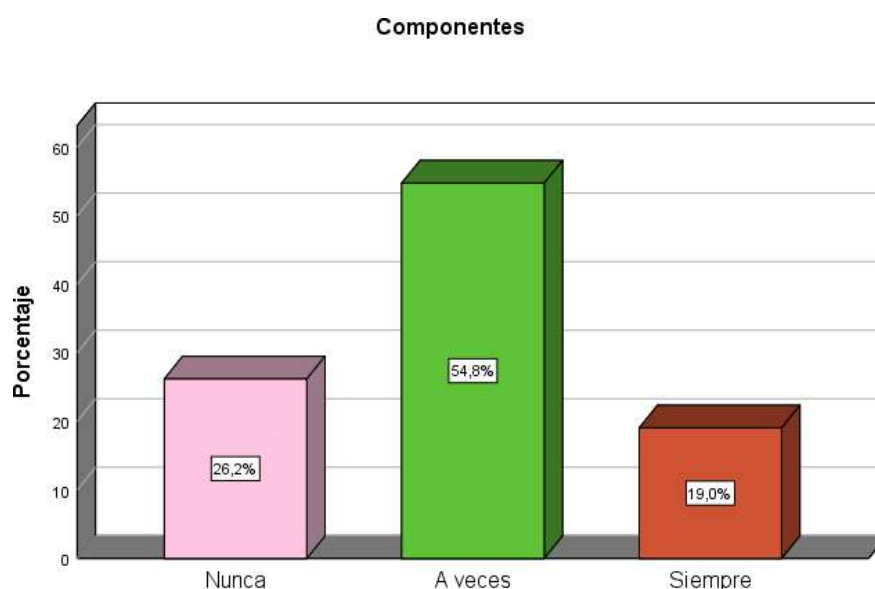
De la figura 2, un 50,0% (21) de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho indicó que a veces utilizan mecánicas de gamificación en sus actividades académicas. Asimismo, el 26,2% (11) señaló que siempre lo hace, mientras que el 23,8% (10) manifestó que nunca emplea estas mecánicas dentro de su formación.

Tabla 3

*Componentes*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	11	26,2	26,2	26,2
	A veces	23	54,8	54,8	81,0
	Siempre	8	19,0	19,0	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 3. Componentes*

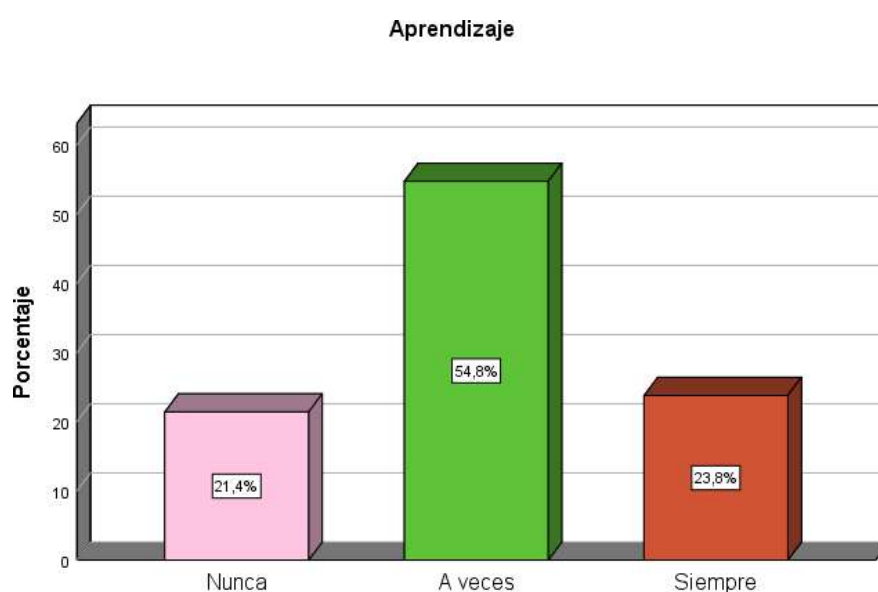
De la figura 3, un 54,8% (23) de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho indicó que a veces utilizan componentes de gamificación en sus actividades académicas. Asimismo, el 26,2% (11) señaló que nunca lo hace, mientras que el 19,0% (8) manifestó que siempre emplea dichos componentes dentro de su formación.

Tabla 4

*Aprendizaje*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	21,4	21,4	21,4
	A veces	23	54,8	54,8	76,2
	Siempre	10	23,8	23,8	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 4.* Aprendizaje

De la figura 4, un 54,8% (23) de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho indicó que a veces fortalecen su aprendizaje mediante actividades de gamificación. Asimismo, el 23,8% (10) señaló que siempre lo hace, mientras que el 21,4% (9) manifestó que nunca desarrolla su aprendizaje a través de estas actividades.

Tabla 5

*Enfoque didáctico*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	16,7	16,7	16,7
	A veces	21	50,0	50,0	66,7
	Siempre	14	33,3	33,3	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

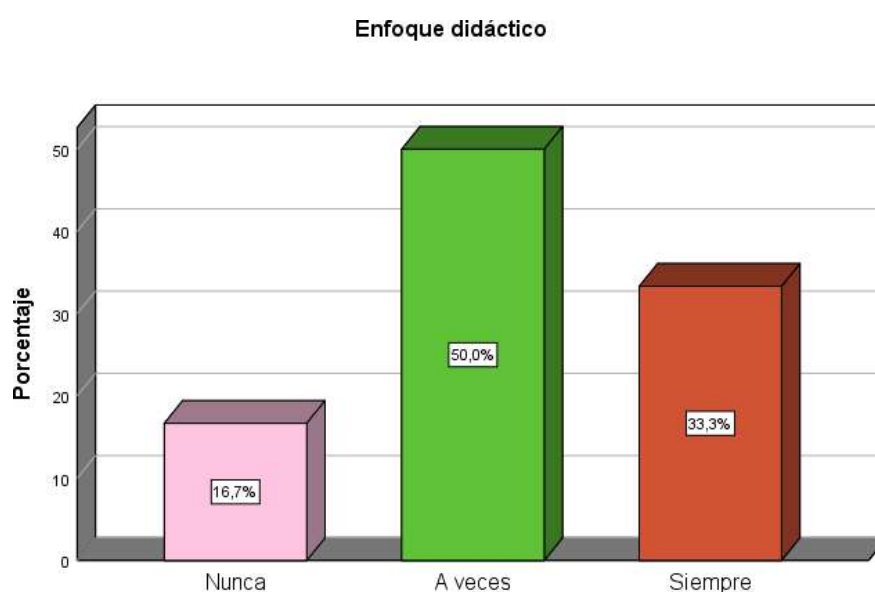


Figura 5. Enfoque didáctico

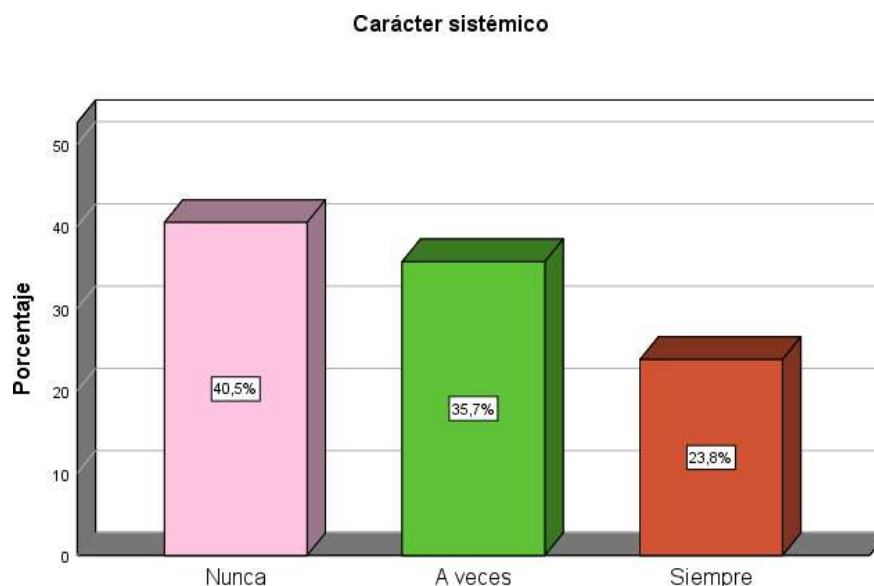
De la figura 5, un 50,0% (21) de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho indicó que a veces aplican un enfoque didáctico basado en la gamificación. Asimismo, el 33,3% (14) señaló que siempre lo hace, mientras que el 16,7% (7) manifestó que nunca emplea este enfoque dentro de su formación académica.

Tabla 6

*Carácter sistémico*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	17	40,5	40,5	40,5
	A veces	15	35,7	35,7	76,2
	Siempre	10	23,8	23,8	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 6.* Carácter sistémico

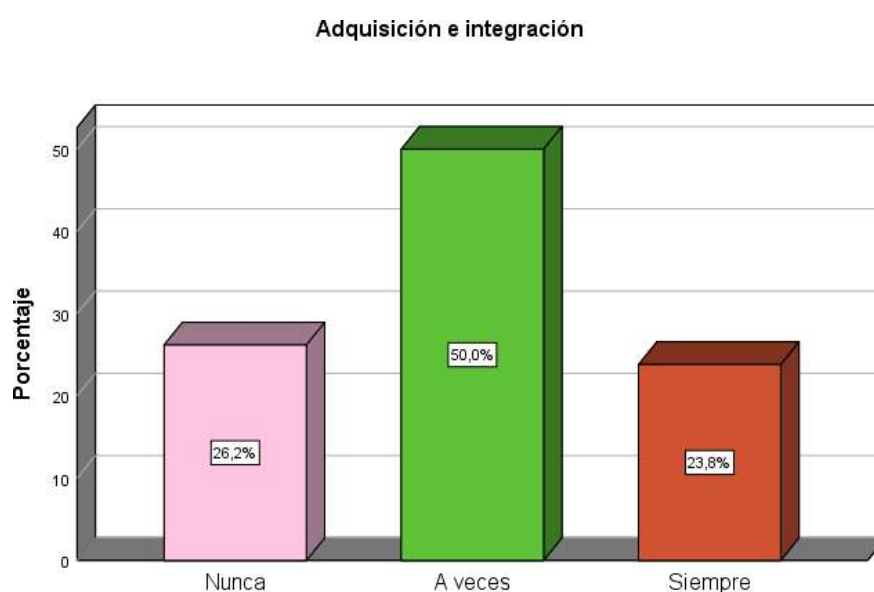
De la figura 6, un 40,5% (17) de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho indicó que nunca aplican un carácter sistémico en el uso de la gamificación. Asimismo, el 35,7% (15) señaló que a veces lo hace, mientras que el 23,8% (10) manifestó que siempre emplea este carácter dentro de su formación académica.

Tabla 7

*Adquisición e integración*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	11	26,2	26,2	26,2
	A veces	21	50,0	50,0	76,2
	Siempre	10	23,8	23,8	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 7.* Adquisición e integración

De la figura 7, un 50,0% (21) de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho indicó que a veces desarrollan procesos de adquisición e integración mediante actividades de gamificación. Asimismo, el 26,2% (11) señaló que nunca lo hace, mientras que el 23,8% (10) manifestó que siempre realiza esta integración dentro de su formación académica.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

Dado que se tiene 2 variables cuantitativas es necesario comprobar antes de cualquier análisis estadístico inferencial, si los datos de las variables aleatorias estudiadas siguen o no el modelo normal de distribución de probabilidades. Para realizar la prueba de normalidad se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, dado que el tamaño de la muestra es mayor que 50.

### Prueba de Normalidad de las variables gamificación y aprendizaje

Para realizar la prueba de normalidad de las variables gamificación y aprendizaje se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk y se siguió el siguiente procedimiento:

a) Planteo de las hipótesis:

**Hipótesis Nula ( $H_0$ ):** Las puntuaciones de las variables gamificación y aprendizaje tiene una distribución normal

**Hipótesis Alterna ( $H_a$ ):** Las puntuaciones de la variable gamificación y aprendizaje no tiene una distribución normal.

b) Nivel de significación o riesgo:  $\alpha = 5\% = 0,05$

c) Estadístico de prueba: Shapiro-Wilk

Tabla 8

*Prueba de normalidad de gamificación y aprendizaje*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	,961	42	,000
Aprendizaje	,966	42	,000

d) Regla de decisión:

- Si:  $P\_valor (Sig) \leq 0,05$  se rechaza la hipótesis nula
- Si:  $P\_valor (Sig) > 0,05$  no se rechaza la hipótesis nula

Sobre las variables gamificación y aprendizaje, el p-valor= $Sig$ = es igual ,000 como este valor es menos a 0,05 se infiere que hay suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula, concluyendo que los datos no provienen de una distribución normal.

### Hipótesis General

Hipótesis Alternativa: La gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

Hipótesis nula: La gamificación no se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

Tabla 9

*La gamificación y el aprendizaje*

			Gamificación	Aprendizaje
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1,000	,894**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	42	42
	Aprendizaje	Coefficiente de correlación	,894**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	42	42

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

Como se muestra en la tabla 9 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0.894$ , con una  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que la gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud de correlación positiva alta.

### Hipótesis Específica 1

Hipótesis Alternativa: La mecánica de la gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

Hipótesis nula: La mecánica de la gamificación no se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

Tabla 10

*La mecánica de la gamificación y el aprendizaje*

			Mecánicas	Aprendizaje
Rho de Spearman	Mecánicas	Coeficiente de correlación	1,000	,883**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	42	42
	Aprendizaje	Coeficiente de correlación	,883**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	42	42

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

Como se muestra en la tabla 10 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r= 0.883$ , con una  $p=0.000(p<0.05)$  con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que la mecánica de la gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud de correlación positiva alta.

### Hipótesis Específica 2

Hipótesis Alternativa: Los componentes de la gamificación se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

Hipótesis nula: Los componentes de la gamificación no se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

Tabla 11

*Los componentes de la gamificación y el aprendizaje*

		Componentes		
		Aprendizaje		
Rho de Spearman	Componentes	Coefficiente de correlación	1,000	,882**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	42	42
	Aprendizaje	Coefficiente de correlación	,882**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	42	42

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

Como se muestra en la tabla 11 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r=0.882$ , con una  $p=0.000$  ( $p<0.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que los componentes de la gamificación se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud de correlación positiva alta.

## CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

### 5.1. Discusión de resultados

Los resultados estadísticos indican que la gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II, evidenciado por una correlación de Spearman de 0.894, lo cual representa una magnitud de correlación positiva alta. Este hallazgo guarda similitudes con el estudio de Chero (2022) quien concluyó que se evaluó el nivel actual de aprendizaje en las aulas semipresenciales y se observó que los grupos evaluados tuvieron dificultades significativas para adaptarse al nuevo sistema. Esto significa que la transición de un modelo a otro es un proceso abrupto que el alumnado puede afrontar mediante una fase preparatoria, lo que requiere mayor flexibilidad en el desarrollo curricular, el contenido y las estrategias, y exige que el profesorado haga un mayor uso de la tecnología como enlace de comunicación entre las partes interesadas (p. 58).

Al analizar las dimensiones específicas de las variables, se observa que la mecánica de la gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II. Esto se refleja en una correlación de Spearman de 0.883, lo que indica correlación positiva alta. Este hallazgo se alinea con el estudio de Céspedes & Landeo (2024) presentan que en armonía con los hallazgos se evidenció de manera significativamente el vínculo entre la gamificación y el aprendizaje significativo, esto fue corroborado por parte de  $\text{Sign.} < 0.05$  y  $\text{Rho} = 0.805$ , de los cuales se deduce que en la medida en que crece la magnitud de la gamificación, crece también el aprendizaje significativo (p. 58).

Finalmente, en la segunda dimensión a los componentes de la gamificación se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II, con una correlación de Spearman de 0.882, representando una correlación positiva alta. Este resultado es congruente con la investigación de De la Torre (2020) que con base en nuestros hallazgos, observamos que el currículo de historia de cuarto grado en la Escuela Johannes Kepler no aprovecha al máximo la tecnología, y la estrategia docente actual aún se basa en métodos tradicionales. Además, el estudio confirmó que esta estrategia no está mejorando eficazmente la

enseñanza de la historia. Este estudio logró su objetivo principal: determinar si la estrategia docente actual es eficaz para mejorar el currículo de historia de cuarto grado en una escuela secundaria de Lima (p. 137).

## CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1. Conclusiones

De las pruebas realizadas podemos concluir:

- 1. Según el objetivo general**, esta tesis logró evidenciar que la gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II, debido a la clasificación de Pearson que devuelve un valor de 0,894, lo que indica una correlación positiva alta. Porque
- 2. Según el objetivo específico 1**, esta tesis logró evidenciar que la mecánica de la gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II, debido a la clasificación de Pearson que devuelve un valor de 0.883, lo que indica una correlación positiva alta. Porque
- 3. Según el objetivo específico 2**, esta tesis logró evidenciar que los componentes de la gamificación se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II, debido a la clasificación de Pearson que devuelve un valor de 0.882, lo que indica una correlación positiva alta. Porque

### 6.2. Recomendaciones

1. Se recomienda que la Municipalidad de Huacho implemente programas permanentes de educación ambiental dirigidos a la población, con el fin de fortalecer las prácticas de manejo adecuado de residuos sólidos. Además, se deben promover campañas de sensibilización y capacitaciones comunitarias que incentiven la reducción, reutilización y reciclaje de materiales, garantizando así la conservación del medio ambiente y la sostenibilidad a largo plazo.
2. Se recomienda fomentar la instalación de puntos ecológicos estratégicos para facilitar la clasificación y/o separación de residuos sólidos en origen. Asimismo, las autoridades locales deben coordinar con empresas de reciclaje y asociaciones de recicladores formales para asegurar que los materiales recuperables sean procesados adecuadamente, incentivando la participación ciudadana mediante programas de recompensas o descuentos en servicios municipales.

3. Se recomienda implementar infraestructuras adecuadas para el almacenamiento temporal de residuos sólidos en cada sector de la ciudad, garantizando condiciones de higiene, ventilación y seguridad. Además, se sugiere capacitar al personal encargado del manejo de residuos en técnicas de almacenamiento y control sanitario, con el propósito de prevenir riesgos ambientales y de salud pública.
4. Se recomienda fortalecer los sistemas de recolección y disposición final de residuos sólidos, asegurando que estos sean trasladados a rellenos sanitarios o plantas de tratamiento debidamente autorizadas. También se aconseja realizar monitoreos periódicos sobre los procesos de entrega final, estableciendo normativas locales más estrictas y sanciones efectivas para quienes incumplan con la gestión adecuada de los desechos.

## CAPÍTULO VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

### 7.1. Fuentes bibliográficas

- Calbacho, V. (2022). gamificación como metodología de la enseñanza y el aprendizaje para el fomento de la motivación en el rendimiento académico. *Posgrado*. Universidad Católica de Córdoba, Córdoba, Argentina.
- Cespedes, H., & Landeo, A. (2024). Gamificación y aprendizaje significativo en estudiantes del VII ciclo. *Pregrado*. Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Chero, J. (2022). Gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas. *Posgrado*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú.
- De la Torre, J. (2020). Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de Historia. *Pregrado*. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
- Gomez, N. (2021). Gamificación y aprendizaje basado en juegos para la educación en hábitos de vida saludable. *Posgrado*. Universidad de Salamanca, Salamanca, España.
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Pregrado*. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
- Ordoñez, M. (2022). la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza. *Posgrado*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.
- Santillana, M. (2020). La gamificación como motivación para el aprendizaje del curso de programación en estudiantes. *Posgrado*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Arequipa, Perú.
- Veas, S. (2021). La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza. *Pregrado*. Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Velasco, Y. (2024). la gamificación como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Posgrado*. Universidad de Tolima, Colombia.

## 7.2. Fuentes electrónicas

- Aguiar, E. (24 de 04 de 2024). *8 características de la gamificación que mejoran la experiencia de usuario*. Obtenido de <https://www.iseazy.com/es/blog/caracteristicas-de-la-gamificacion/>
- Anguita, J. (2025). *Estilos de aprendizaje*. Obtenido de <https://revistaestilosdeaprendizaje.com/>
- Caceres, M. (12 de 03 de 2024). *¿Conoce los beneficios de la gamificación en el aprendizaje?* Obtenido de <https://www.cae.net/es/beneficios-gamificacion-aprendizaje/>
- Cordero, E. (2020). *Las 5 Dimensiones del Aprendizaje de Marzano operacionalizadas como herramientas metodológicas*. Obtenido de [https://edicionesarrebol.cl/wp-content/uploads/2020/11/METODOLOGIA-BASADA-EN-MARZANO\\_ARREBOL2020.pdf](https://edicionesarrebol.cl/wp-content/uploads/2020/11/METODOLOGIA-BASADA-EN-MARZANO_ARREBOL2020.pdf)
- Gaitán, V. (2023). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gaspar, E. (2023). *Gamificación*. Obtenido de <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361/2794>
- Gomez, M. (03 de 03 de 2025). *Aprendizaje*. Obtenido de <https://concepto.de/aprendizaje/>
- Jimenez, P., & Ordoñez, P. (15 de 11 de 2024). *Dimensiones de la gamificación en la Educación*. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2594-28402024000100092](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2594-28402024000100092)
- Najas, L. (2022). *30 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>
- Rosales, L. (18 de 03 de 2024). *Aprendizaje*. Obtenido de <https://www.significados.com/aprendizaje/>
- Torres, M. (09 de 06 de 2022). *¿Qué es la gamificación? 10 formas para llevar esta técnica a tu clase*. Obtenido de <https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/que-es-la-gamificacion-10-formas-para-llevar-esta-tecnica-tu-clase>

## **ANEXOS**

**Anexo N°1:** Matriz de consistencia

**Anexo N°2:** Instrumento de recolección de datos

**Anexo N°3:** Confiabilidad de Alfa Cronbach

**Anexo N°4:** Base de datos

### Anexo N°1: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b> ¿De qué manera se relaciona la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</b> ¿De qué manera se relaciona la mecánica de la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II? ¿De qué manera se relaciona los componentes de la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar la relación de la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b> Determinar la relación de la mecánica de la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II. Determinar la relación de los componentes de la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL:</b> La gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS:</b> La mecánica de la gamificación se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II. Los componentes de la gamificación se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes de educación física y deportes de la Universidad Nacional de Huacho – 2025 II.</p>	<p><b>VARIABLE X</b> Gamificación</p> <p><b>VARIABLE Y</b> Aprendizaje</p>	<p>X1= Mecánicas</p> <p>X2= Componentes</p> <p>Y1= Enfoque didáctico</p> <p>Y2= Carácter sistémico</p> <p>Y3= Adquisición e integración</p>	<p><b>NIVEL DE INVESTIGACIÓN:</b> correlacional</p> <p><b>DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</b> No experimental</p> <p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b> Básico</p> <p><b>ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN:</b> Cuantitativo</p> <p><b>POBLACIÓN:</b> 42 estudiantes</p> <p><b>MUESTRA:</b> 42 estudiantes</p> <p><b>ESTADÍSTICO DE PRUEBA:</b> Spss</p> <p><b>TÉCNICA:</b> Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTOS:</b> Cuestionario</p> <p><b>10 preguntas para medir la variable X</b></p> <p><b>9 preguntas para medir la variable Y</b></p>

## Anexo N°2: Instrumento de recolección de datos



**Universidad Nacional  
José Faustino Sánchez Carrión  
ESCUELA DE PREGRADO**

### ENCUESTA SOBRE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE

#### INSTRUCCIONES

Todas las preguntas tienen cinco opciones de respuesta. Elija la que mejor describa lo que piensa usted, Solamente una opción, Marque con claridad la opción elegida con un aspa “X”

**1=Nunca; 2=A veces; 3=Siempre**

<b>Gamificación</b>				
<b>I. Mecánicas</b>		<b>Calificación</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1.	Durante las clases el docente aplica desafíos divertidos para fomentar el aprendizaje.			
2.	Durante las clases el docente pone reglas divertidas para fomentar el aprendizaje.			
3.	Durante las clases el docente aplica la retroalimentación para fomentar el aprendizaje.			
<b>II. Componentes</b>		<b>Calificación</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
4.	Durante las clases el docente aplica el juego de los puntos para fomentar el aprendizaje.			
5.	Durante las clases el docente aplica el juego de los niveles para fomentar el aprendizaje.			
6.	Durante las clases el docente aplica el juego de las recompensas para fomentar el aprendizaje.			
7.	Durante las clases el docente aplica el juego de los premios para fomentar el aprendizaje.			
8.	Durante las clases el docente aplica el juego de las tablas y clasificación para fomentar el aprendizaje.			
9.	Durante las clases el docente aplica el juego de insignias y medallas para fomentar el aprendizaje.			
10.	Durante las clases el docente aplica el juego de misiones y retos para fomentar el aprendizaje.			
<b>Aprendizaje</b>				
<b>III. Enfoque didáctico</b>		<b>Calificación</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
11.	El docente aplica las etapas previas al conocimiento antes de iniciar el tema.			

12.	El docente aplica condiciones al conocimiento antes de iniciar el tema			
13.	El docente aplica elementos previos al conocimiento antes de iniciar el tema			
<b>IV. Carácter sistémico</b>		<b>Calificación</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
14.	Considera que la actitud al aprendizaje es importante para su asimilación.			
15.	Considera que la percepción al aprendizaje es importante para su asimilación.			
16.	Considera que los hábitos mentales productivos del aprendizaje son importantes para su asimilación.			
<b>V. Adquisición e integración</b>		<b>Calificación</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
17.	Considera que su docente aporta a obtener nuevos conocimientos.			
18.	Considera que el docente profundiza los conocimientos que tiene como alumno			
19.	Considera que el docente aplica los conocimientos necesarios durante sus clases.			

### **Anexo N°3: Confiabilidad de Alfa Cronbach**

La confiabilidad de los instrumentos se evaluó mediante el coeficiente alfa de Cronbach, que es una medida comúnmente utilizada para determinar la consistencia interna de los ítems de un instrumento.

#### **Midiendo los ítems de los cuestionarios**

##### **Estadísticos de fiabilidad de la gamificación**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
,860	10

##### **estadísticos de fiabilidad de aprendizaje**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
,854	9

Para ambas variables, según el coeficiente alfa de Cronbach indica una excelente consistencia interna entre los ítems del cuestionario. Este resultado indica que el instrumento de medición fue confiable para evaluar ambas variables con respecto a los datos en la muestra de estudio.

## Anexo N°6: Base de datos

N	Gamificación															ST1	X
	Mecánicas					Componentes											
	1	2	3	S1	D1	4	5	6	7	8	9	10	S2	D2			
1	1	4	3	8	A veces	4	3	1	4	3	5	1	21	A veces	29	A veces	
2	1	4	4	9	A veces	4	4	1	4	4	5	1	23	A veces	32	A veces	
3	2	2	5	9	A veces	2	5	2	2	5	1	2	19	A veces	28	A veces	
4	5	5	5	15	Siempre	5	5	5	5	5	5	5	35	Siempre	50	Siempre	
5	5	5	2	12	Siempre	5	2	5	5	2	2	5	26	A veces	38	Siempre	
6	2	1	1	4	Nunca	1	1	2	1	1	4	1	11	Nunca	15	Nunca	
7	3	5	2	10	A veces	5	2	3	5	2	5	3	25	A veces	35	A veces	
8	1	2	3	6	Nunca	2	4	1	2	3	4	1	17	A veces	23	Nunca	
9	3	4	5	12	Siempre	4	5	3	4	5	2	3	26	A veces	38	Siempre	
10	2	5	1	8	A veces	5	1	2	5	1	5	2	21	A veces	29	A veces	
11	3	4	5	12	Siempre	4	1	3	4	5	2	3	22	A veces	34	A veces	
12	1	2	1	4	Nunca	2	5	1	2	1	5	1	17	A veces	21	Nunca	
13	2	5	4	11	Siempre	5	2	2	5	4	5	2	25	A veces	36	A veces	
14	3	2	5	10	A veces	2	5	3	2	5	2	3	22	A veces	32	A veces	
15	1	5	5	11	Siempre	5	5	1	5	5	3	5	29	Siempre	40	Siempre	
16	5	5	5	15	Siempre	5	5	5	5	5	4	5	34	Siempre	49	Siempre	
17	3	2	3	8	A veces	2	3	3	2	3	5	3	21	A veces	29	A veces	
18	2	3	1	6	Nunca	3	1	2	3	1	2	2	14	Nunca	20	Nunca	
19	1	4	3	8	A veces	4	3	1	4	3	5	1	21	A veces	29	A veces	
20	2	5	2	9	A veces	1	1	2	5	2	1	1	13	Nunca	22	Nunca	
21	3	2	5	10	A veces	2	5	3	2	5	4	3	24	A veces	34	A veces	
22	5	5	3	13	Siempre	5	3	5	5	3	4	5	30	Siempre	43	Siempre	
23	1	1	1	3	Nunca	1	1	1	1	1	5	1	11	Nunca	14	Nunca	
24	5	4	2	11	Siempre	4	2	5	4	2	1	5	23	A veces	34	A veces	
25	1	4	3	8	A veces	4	3	1	4	3	5	1	21	A veces	29	A veces	
26	5	5	5	15	Siempre	5	5	5	5	5	5	5	35	Siempre	50	Siempre	
27	5	1	5	11	Siempre	1	5	5	1	5	5	5	27	Siempre	38	Siempre	
28	5	5	5	15	Siempre	5	5	5	5	5	5	5	35	Siempre	50	Siempre	
29	2	3	2	7	A veces	3	2	2	3	2	2	2	16	Nunca	23	Nunca	
30	3	5	3	11	Siempre	5	3	3	5	3	3	3	25	A veces	36	A veces	
31	1	2	1	4	Nunca	2	3	1	2	1	1	1	11	Nunca	15	Nunca	
32	3	4	3	10	A veces	4	3	3	4	3	3	3	23	A veces	33	A veces	
33	2	2	2	6	Nunca	2	2	2	2	2	2	2	14	Nunca	20	Nunca	
34	5	3	5	13	Siempre	3	5	5	3	5	5	5	31	Siempre	44	Siempre	
35	1	4	3	8	A veces	4	3	1	4	3	3	1	19	A veces	27	A veces	
36	1	4	4	9	A veces	4	4	1	4	4	4	1	22	A veces	31	A veces	
37	2	2	5	9	A veces	2	5	2	2	5	5	2	23	A veces	32	A veces	
38	5	5	5	15	Siempre	5	5	5	5	5	5	5	35	Siempre	50	Siempre	
39	5	5	2	12	Siempre	5	2	5	5	2	2	5	26	A veces	38	Siempre	
40	2	3	1	6	Nunca	3	1	2	3	1	1	2	13	Nunca	19	Nunca	

41	3	5	2	<b>10</b>	A veces	5	2	3	5	2	2	3	<b>22</b>	A veces	32	A veces
42	1	2	3	<b>6</b>	Nunca	2	4	1	2	3	3	1	<b>16</b>	Nunca	22	Nunca

N	Aprendizaje																ST2	Y
	Enfoque didáctico					Carácter sistémico					Adquisición e integración							
	11	12	13	S1	D1	14	15	16	S2	D2	17	18	19	S3	D3			
1	3	5	2	<b>10</b>	A veces	1	1	4	<b>6</b>	Nunca	1	5	4	<b>10</b>	A veces	<b>26</b>	A veces	
2	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	1	1	4	<b>6</b>	Nunca	1	5	4	<b>10</b>	A veces	<b>31</b>	A veces	
3	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	2	2	2	<b>6</b>	Nunca	2	5	2	<b>9</b>	A veces	<b>30</b>	A veces	
4	3	3	2	<b>8</b>	A veces	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	3	5	<b>13</b>	Siempre	<b>36</b>	Siempre	
5	5	1	3	<b>9</b>	A veces	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	1	5	<b>11</b>	Siempre	<b>35</b>	Siempre	
6	5	3	4	<b>12</b>	Siempre	1	2	1	<b>4</b>	Nunca	2	3	3	<b>8</b>	A veces	<b>24</b>	A veces	
7	2	2	5	<b>9</b>	A veces	3	3	5	<b>11</b>	Siempre	3	2	5	<b>10</b>	A veces	<b>30</b>	A veces	
8	3	5	2	<b>10</b>	A veces	1	5	2	<b>8</b>	A veces	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	<b>33</b>	Siempre	
9	5	3	5	<b>13</b>	Siempre	3	3	4	<b>10</b>	A veces	3	3	4	<b>10</b>	A veces	<b>33</b>	Siempre	
10	1	1	1	<b>3</b>	Nunca	2	2	5	<b>9</b>	A veces	2	1	5	<b>8</b>	A veces	<b>20</b>	Nunca	
11	5	2	4	<b>11</b>	Siempre	3	3	4	<b>10</b>	A veces	3	2	1	<b>6</b>	Nunca	<b>27</b>	A veces	
12	1	3	4	<b>8</b>	A veces	1	1	2	<b>4</b>	Nunca	1	3	2	<b>6</b>	Nunca	<b>18</b>	Nunca	
13	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	2	2	5	<b>9</b>	A veces	2	5	2	<b>9</b>	A veces	<b>33</b>	Siempre	
14	3	5	2	<b>10</b>	A veces	3	3	2	<b>8</b>	A veces	3	5	2	<b>10</b>	A veces	<b>28</b>	A veces	
15	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	<b>45</b>	Siempre	
16	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	<b>45</b>	Siempre	
17	3	3	2	<b>8</b>	A veces	3	3	2	<b>8</b>	A veces	3	3	2	<b>8</b>	A veces	<b>24</b>	A veces	
18	5	1	3	<b>9</b>	A veces	2	2	3	<b>7</b>	A veces	2	1	3	<b>6</b>	Nunca	<b>22</b>	A veces	
19	5	3	4	<b>12</b>	Siempre	1	1	4	<b>6</b>	Nunca	1	3	4	<b>8</b>	A veces	<b>26</b>	A veces	
20	2	2	5	<b>9</b>	A veces	2	2	5	<b>9</b>	A veces	2	2	5	<b>9</b>	A veces	<b>27</b>	A veces	
21	3	5	2	<b>10</b>	A veces	3	3	2	<b>8</b>	A veces	3	5	2	<b>10</b>	A veces	<b>28</b>	A veces	
22	5	3	5	<b>13</b>	Siempre	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	3	5	<b>13</b>	Siempre	<b>41</b>	Siempre	
23	1	1	1	<b>3</b>	Nunca	1	1	1	<b>3</b>	Nunca	1	1	3	<b>5</b>	Nunca	<b>11</b>	Nunca	
24	5	2	4	<b>11</b>	Siempre	5	1	4	<b>10</b>	A veces	1	2	4	<b>7</b>	A veces	<b>28</b>	A veces	
25	1	3	4	<b>8</b>	A veces	1	1	4	<b>6</b>	Nunca	1	3	4	<b>8</b>	A veces	<b>22</b>	A veces	
26	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	<b>45</b>	Siempre	
27	5	5	1	<b>11</b>	Siempre	5	5	1	<b>11</b>	Siempre	5	5	1	<b>11</b>	Siempre	<b>33</b>	Siempre	
28	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	<b>45</b>	Siempre	
29	2	2	3	<b>7</b>	A veces	2	1	3	<b>6</b>	Nunca	1	2	1	<b>4</b>	Nunca	<b>17</b>	Nunca	
30	3	3	5	<b>11</b>	Siempre	3	3	5	<b>11</b>	Siempre	3	3	5	<b>11</b>	Siempre	<b>33</b>	Siempre	
31	1	1	2	<b>4</b>	Nunca	1	1	2	<b>4</b>	Nunca	1	1	2	<b>4</b>	Nunca	<b>12</b>	Nunca	
32	3	3	4	<b>10</b>	A veces	3	3	4	<b>10</b>	A veces	3	3	4	<b>10</b>	A veces	<b>30</b>	A veces	
33	2	2	2	<b>6</b>	Nunca	2	2	2	<b>6</b>	Nunca	2	2	2	<b>6</b>	Nunca	<b>18</b>	Nunca	
34	5	5	3	<b>13</b>	Siempre	5	5	3	<b>13</b>	Siempre	5	5	3	<b>13</b>	Siempre	<b>39</b>	Siempre	
35	1	3	4	<b>8</b>	A veces	1	1	4	<b>6</b>	Nunca	1	3	1	<b>5</b>	Nunca	<b>19</b>	Nunca	
36	1	4	4	<b>9</b>	A veces	1	1	4	<b>6</b>	Nunca	1	4	4	<b>9</b>	A veces	<b>24</b>	A veces	
37	2	5	2	<b>9</b>	A veces	2	2	2	<b>6</b>	Nunca	2	5	2	<b>9</b>	A veces	<b>24</b>	A veces	
38	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	<b>45</b>	Siempre	
39	5	2	5	<b>12</b>	Siempre	5	5	5	<b>15</b>	Siempre	5	2	5	<b>12</b>	Siempre	<b>39</b>	Siempre	
40	2	1	3	<b>6</b>	Nunca	2	2	3	<b>7</b>	A veces	2	1	3	<b>6</b>	Nunca	<b>19</b>	Nunca	

41	3	2	5	<b>10</b>	A veces	3	3	5	<b>11</b>	Siempre	3	2	5	<b>10</b>	A veces	<b>31</b>	A veces
42	1	3	2	<b>6</b>	Nunca	1	1	2	<b>4</b>	Nunca	1	3	2	<b>6</b>	Nunca	<b>16</b>	Nunca

45 Gamificación Visible: 33 de 33 variables

	VX	DX1	DX2	VY	DY1	DY2	DY3	Gamificación	Mecánicas	Componentes	Aprendizaje	Enfoque didáctico	Carácter sistémico	Adquisición e integración
1	29,00	8,00	21,00	26,00	10,00	6,00	10,00	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Nunca	A veces
2	32,00	9,00	23,00	31,00	15,00	6,00	10,00	A veces	A veces	A veces	A veces	Siempre	Nunca	A veces
3	29,00	9,00	19,00	30,00	15,00	6,00	9,00	A veces	A veces	A veces	A veces	Siempre	Nunca	A veces
4	50,00	15,00	35,00	36,00	8,00	15,00	13,00	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	A veces	Siempre	Siempre
5	38,00	12,00	25,00	35,00	9,00	15,00	11,00	A veces	Siempre	A veces	Siempre	A veces	Siempre	A veces
6	15,00	4,00	11,00	24,00	12,00	4,00	8,00	Nunca	Nunca	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces
7	35,00	10,00	25,00	30,00	9,00	11,00	10,00	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces
8	23,00	6,00	17,00	33,00	10,00	8,00	15,00	Nunca	Nunca	Nunca	A veces	A veces	A veces	Siempre
9	38,00	12,00	25,00	33,00	13,00	10,00	10,00	A veces	Siempre	A veces	A veces	Siempre	A veces	A veces
10	29,00	8,00	21,00	20,00	3,00	9,00	8,00	A veces	A veces	A veces	Nunca	Nunca	A veces	A veces
11	34,00	12,00	22,00	27,00	11,00	10,00	6,00	A veces	Siempre	A veces	A veces	A veces	A veces	Nunca
12	21,00	4,00	17,00	18,00	8,00	4,00	6,00	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	A veces	Nunca	Nunca
13	36,00	11,00	25,00	33,00	15,00	9,00	9,00	A veces	A veces	A veces	A veces	Siempre	A veces	A veces
14	32,00	10,00	22,00	38,00	10,00	8,00	10,00	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces
15	40,00	11,00	29,00	45,00	15,00	15,00	15,00	Siempre	A veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
16	49,00	15,00	34,00	45,00	15,00	15,00	15,00	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
17	29,00	8,00	21,00	24,00	8,00	8,00	8,00	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces
18	20,00	6,00	14,00	22,00	9,00	7,00	6,00	Nunca	Nunca	Nunca	A veces	A veces	Nunca	Nunca
19	29,00	8,00	21,00	26,00	12,00	6,00	8,00	A veces	A veces	A veces	A veces	Siempre	Nunca	A veces
20	22,00	9,00	13,00	27,00	9,00	9,00	9,00	Nunca	A veces	Nunca	A veces	A veces	A veces	A veces
21	34,00	10,00	24,00	28,00	10,00	8,00	10,00	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces
22	43,00	13,00	30,00	41,00	13,00	15,00	13,00	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
23	14,00	3,00	11,00	11,00	3,00	3,00	5,00	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
24	34,00	11,00	23,00	28,00	11,00	10,00	7,00	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Nunca
25	29,00	8,00	21,00	22,00	8,00	6,00	8,00	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Nunca	A veces
26	50,00	15,00	35,00	45,00	15,00	15,00	15,00	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
27	38,00	11,00	27,00	33,00	11,00	11,00	11,00	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces

Vista de datos [Vista de variables](#)

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
6	P6	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
7	P7	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
8	P8	Númérico	9	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
9	P9	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
10	P10	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
11	P11	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
12	P12	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
13	P13	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
14	P14	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
15	P15	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
16	P16	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
17	P17	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
18	P18	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	5	Derecha	Escala	Entrada
19	P19	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
20	VX	Númérico	8	2	Gamificación	Ninguno	Ninguno	7	Derecha	Escala	Entrada
21	DX1	Númérico	8	2	Mecánicas	Ninguno	Ninguno	7	Derecha	Escala	Entrada
22	DX2	Númérico	8	2	Componentes	Ninguno	Ninguno	7	Derecha	Escala	Entrada
23	VY	Númérico	8	2	Aprendizaje	Ninguno	Ninguno	7	Derecha	Escala	Entrada
24	DY1	Númérico	8	2	Enfoque didáctico	Ninguno	Ninguno	7	Derecha	Escala	Entrada
25	DY2	Númérico	8	2	Carácter sistémico	Ninguno	Ninguno	7	Derecha	Escala	Entrada
26	DY3	Númérico	8	2	Adquisición e integración	Ninguno	Ninguno	7	Derecha	Escala	Entrada
27	Gamificación	Númérico	5	0	Gamificación	{1, Nunca}	Ninguno	11	Derecha	Ordinal	Entrada
28	Mecánicas	Númérico	5	0	Mecánicas	{1, Nunca}	Ninguno	9	Derecha	Ordinal	Entrada
29	Componentes	Númérico	5	0	Componentes	{1, Nunca}	Ninguno	11	Derecha	Ordinal	Entrada
30	Aprendizaje	Númérico	5	0	Aprendizaje	{1, Nunca}	Ninguno	11	Derecha	Ordinal	Entrada
31	Enfoque didáctico	Númérico	5	0	Enfoque didáctico	{1, Nunca}	Ninguno	13	Derecha	Ordinal	Entrada
32	Carácter sistémico	Númérico	5	0	Carácter sistémico	{1, Nunca}	Ninguno	14	Derecha	Ordinal	Entrada
33	Adquisición e integración	Númérico	5	0	Adquisición e integración	{1, Nunca}	Ninguno	20	Derecha	Ordinal	Entrada

Vista de datos [Vista de variables](#)