



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Escuela de Posgrado**

**Estrategias de gamificación para mejorar la motivación en estudiantes de la
Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán - Hualmay, 2025**

Tesis

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

Autora

Fanny Jaqueline Flores Guillen

Asesor

Dr. Kennick Enrique Sanchez Sotil

Mg. Kennick E. Sanchez Sotil
DOCENTE UNIVERSITARIO

**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)

Escuela de Posgrado METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Flores Guillen Fanny Jaqueline	73738009	17 de junio del 2026
DATO S DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Sanchez Sotil Kennick Enrique	45165102	https://orcid.org/0000-0002-7987-2308
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA- DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Gavedia Garcia De Hajar Gladys Margot	15855951	https://orcid.org/0000-0003-2514-4572
Rivera Minaya Yaneth Marlube	15735300	https://orcid.org/0000-0002-0414-6651
Parihuaman Quinde Geraldina Rebeca	33826021	https://orcid.org/0000-0003-0805-1702

FANNY JAQUELINE FLORES GUILLEN (2026-024133)

ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCA...

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

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::1:3531923724

Fecha de entrega
9 abr 2026, 9:30 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
9 abr 2026, 11:22 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
GIO - ESTRATEGIAS DE GAMIFICACION PARA MEJORAR LA MOTIVACION.pdf

Tamaño del archivo
1.6 MB

79 páginas
19.957 palabras
95.001 caracteres



Página 2 de 85 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3531923724

16% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

• Bibliografía

Fuentes principales

15%  Fuentes de Internet
7%  Publicaciones
9%  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

Dedico este trabajo a Dios, por ser mi guía en cada paso y brindarme la fortaleza necesaria para continuar.

A mis padres, por su amor incondicional, por creer siempre en mí y enseñarme que los sueños se alcanzan con esfuerzo y perseverancia.

A mi familia, por su apoyo constante y por acompañarme en este camino académico y personal. A ellos, con todo mi cariño y gratitud, entrego este logro.

Fanny Jaqueline Flores Guillen

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios, por permitirme llegar hasta este momento y brindarme la fortaleza necesaria para culminar esta investigación.

Expreso mi sincero agradecimiento a mis padres y a mi familia, por su apoyo incondicional, por su paciencia y por creer siempre en mí. Su cariño ha sido fundamental en cada etapa de este camino académico.

Agradezco también a mis docentes, quienes con su orientación, dedicación y conocimiento han sido guía durante mi formación profesional.

Finalmente, extendiendo mi gratitud a la institución educativa y a todas las personas que contribuyeron directa o indirectamente al desarrollo de esta tesis. Este logro es fruto del esfuerzo conjunto.

Fanny Jaqueline Flores Guillen

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE	v
INDICE DE TABLAS	vii
INDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCION	xi
1.1. Descripción de la realidad problemática	13
1.2. Formulación de problema	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos.....	16
1.3. Objetivos	16
1.3.1. Objetivo general.....	16
1.4. Justificación.....	17
1.4.1. Teórica.....	17
1.4.3. Social	18
1.5. Delimitaciones.....	18
1.6. Viabilidad del estudio.....	19
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	20
2.1. Antecedentes de la Investigación	20
2.1.1. Internacionales	20
2.1.2. Nacionales	22
2.2. Bases teóricas	24
2.2.1. Estrategias de gamificación	24
2.2.2. Motivación en estudiantes	31
2.3. Bases filosóficas	39
2.4. Definición de términos básicos	40
2.5. Hipótesis.....	43
2.5.1. Hipótesis general.....	43
2.6. Operacionalización de variables.....	44

CAPITULO III METODOLOGIA	45
3.1. Tipo de estudio	45
3.2. Población y muestra	45
3.2.1. Población	45
3.3. Método de investigación	46
3.4. Técnicas de recolección de datos	46
3.5. Método de análisis de datos	48
CAPITULO IV RESULTADOS.....	49
4.1. Análisis de los resultados	49
4.2. Generalización entorno la hipótesis central.....	54
CAPITULO V DISCUSIÓN DE RESULTADOS	62
5.1. Discusión de los resultados	62
CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	64
6.1. Conclusiones	64
6.2. Recomendaciones	65
• REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	66
5.1. Fuentes documentales	66
5.2. Fuentes bibliográficas	69
MATRIZ DE CONSISTENCIA	71
MATRIZ DE DATOS.....	72
INSTRUMENTO 01	76
INSTRUMENTO 02.....	77

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable X.....	44
Tabla 2. Operacionalización de la variable Y	44
Tabla 3. Población del estudio	45
Tabla 4. Muestra del estudio	46
Tabla 5. Validez del cuestionario	48
Tabla 6. Estrategias de gamificación	49
Tabla 7. Desafíos y recompensas	50
Tabla 8. Promueve el aprendizaje cooperativo	51
Tabla 9. Toma de decisiones sobre el aprendizaje	52
Tabla 10. Motivación en estudiantes.....	53
Tabla 11. Las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes	54
Tabla 12. Los desafíos y recompensas y la motivación en estudiantes.....	56
Tabla 13. Promueve el aprendizaje cooperativo y la motivación en estudiantes	58
Tabla 14. Toma de decisiones sobre el aprendizaje y la motivación en estudiantes.....	60

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Estrategias de gamificación.....	49
Figura 2. Desafíos y recompensas	50
Figura 3. Promueve el aprendizaje cooperativo.....	51
Figura 4. Toma de decisiones sobre el aprendizaje.....	52
Figura 5. Motivación en estudiantes	53
Figura 6. Los desafíos y recompensas y la motivación en estudiantes	57
Figura 7. Promueve el aprendizaje cooperativo y la motivación en estudiantes.....	59
Figura 8. Toma de decisiones sobre el aprendizaje y la motivación en estudiantes	61

RESUMEN

La investigación tuvo como propósito analizar la relación entre las estrategias de gamificación y la motivación en los estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán – Hualmay, durante el año 2025. Para ello, se empleó un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional y diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por estudiantes del nivel básico, a quienes se aplicaron instrumentos validados para evaluar las dimensiones de gamificación y motivación. Los resultados evidenciaron que existe una relación de intensidad buena entre ambas variables, destacando que los desafíos y recompensas influyen positivamente en la motivación; el aprendizaje cooperativo presenta una relación moderada; y la toma de decisiones autónomas refleja una relación muy buena. En conjunto, los hallazgos permiten concluir que la gamificación constituye una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer la motivación estudiantil, siempre que se integre de manera planificada y contextualizada al proceso educativo.

Palabras clave: estrategias de gamificación, motivación estudiantil, recompensas, aprendizaje cooperativo, autonomía.

ABSTRACT

The purpose of this research was to analyze the relationship between gamification strategies and student motivation at Domingo Mandamiento Sipán School – Hualmay during the year 2025. A quantitative, correlational, and non-experimental cross-sectional design was used. The sample consisted of basic education students who were assessed with validated instruments to measure the dimensions of gamification and motivation. The results revealed a good relationship between both variables, showing that challenges and rewards have a positive influence on motivation; cooperative learning presents a moderate relationship; and autonomous decision-making shows a very strong association. Overall, the findings indicate that gamification is an effective pedagogical strategy to enhance student motivation when implemented in a planned and contextually relevant manner.

Keywords: gamification strategies, student motivation, rewards, cooperative learning, autonomy.

INTRODUCCION

En el entorno educativo actual, marcado por constantes transformaciones tecnológicas, sociales y pedagógicas, surge la necesidad de replantear las estrategias tradicionales de enseñanza para responder a las demandas de una generación de estudiantes cada vez más visual, interactiva y orientada al uso de recursos digitales. La escuela del siglo XXI enfrenta el desafío de mantener y fortalecer la motivación estudiantil, entendida como el motor que impulsa el interés, el compromiso y la disposición del estudiante hacia el aprendizaje. La falta de motivación, recude la calidad de los procesos pedagógicos, la disminución de nivel de participación activa afecta el rendimiento académico y la integralidad del ser.

En Perú, la gran mayoría de las instituciones educativas presentan dificultades con la motivación de los jóvenes, la participación pasiva en clases y el desinterés en las actividades y los temas académicos. A esto se suma a la situación postpandemia, la cual hace que la mayoría de los escolares muestren desinterés, desorganización y una nula tolerancia a la transformación en una actividad repetitiva y apenas interactiva. Por lo tanto, se necesita una transformación del aula con metodologías que permitan hacerla un espacio atractivo, significativo y otro dinámico. Uno de estos métodos es la gamificación, una técnica pedagógica que permite del aula utilizar elementos de juego como puntos, insignias, retos, premios, rankings y misiones en entornos no lúdicos, permitiendo aumentar la motivación y el compromiso del estudiante.

La gamificación es una valiosa herramienta de aprendizaje, ya que puede aumentar la tasa de participación y compartir entre los estudiantes, así como aumentar el compromiso con las actividades de enseñanza. Especifica que “las experiencias de juego que son al mismo tiempo desafiantes, divertidas y emocionalmente gratificantes promueven la motivación intrínseca y, en última instancia, generan entornos de aprendizaje más atractivos”. Además, la gamificación satisface varios estilos de aprendizaje y permite la retroalimentación inmediata, lo que es crucial para perfeccionar las habilidades cognitivas y socioemocionales.

La Institución mencionada está ubicada en el distrito de Hualmay, tampoco es ajena a este problema. A lo largo de este año 2025, he logrado percibir las señales de desmotivación a las actividades académicas en un grupo de estudiantes bastante grande,

poca atención en el aula, incapacidad de sostener la atención y poco a vivir una actitud pasiva hacia el desafío escolar. Todos estos problemas no solo se reflejan en los resultados académicos sino también en su autoestima, habilidades sociales y actitudes y expectativas en relación a la educación. Por lo tanto, se plantea la necesidad de trabajar con problemas y la necesidad de implementar metodologías pedagógicas innovadoras basadas en los intereses de los estudiantes y la motivación para perfeccionar el nivel de educación.

De acuerdo con lo anterior, la gamificación se plantea como la opción posible para dinamizar el impacto de las acciones didácticas realizadas en el instituto. La conveniencia de esta estrategia se relaciona con la posibilidad de dar a las lecciones un aspecto más significativo, atractivo y atractivo para los estudiantes, encendiéndose así la voluntad y les corriente de actitud para la disposición a aprender. Deben ayudar con impacto de la técnica interactiva de enseñanza en un ambiente positivo en el aula en ayuda de recursos fortalece y de un desarrollo de actividades más fortalecido, de la promoción del juego de apoyo mutuo entre parejas, de promover el enfoque de la evaluación¹ de una persona de las acciones académicas de estudiantes.

Esta investigación tiene como objetivo general identificar el impacto que pueden llegar a tener los métodos de gamificación en relación a la motivación de los alumnos de la institución educativa Domingo Mandamiento Sipán – Hualmay en 2025. Identificar los elementos de gamificación más efectivos en el medio escolar, de manera tal que se pueda establecer cómo estos pueden ser integrados en los procesos docentes de forma planificada. Con el resultado de mi trabajo espero que se pueda hacer uso de metodologías activas y actualizadas frecuentes para obtener una educación dinámica, inclusiva y de acuerdo con las necesidades reales del alumnado.

A modo de conclusión, pero no menos importante, cerrando con este estudio. En general, puede decirse que este estudio es importante debido a sus abordajes y propuestas a una controversia general de la actualidad y la educación, y a que presenta a la gamificación como una alternativa para potenciar la motivación e incrementar el aprendizaje completo, la participación y las destrezas necesarias del siglo XXI.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

En el ámbito específico de la educación a nivel global, uno de los inconvenientes más común y persistentes son la desmotivación de los estudiantes, lo que se manifiesta en los bajos estándares académicos, la alta tasa de deserción y la falta de educación completa OECD (2020). La educación tradicional, caracterizada por la transmisión del contenido de manera unidireccional y la evaluación estandarizada, se ha vuelto inadecuada para llamar la atención del alumnado de las nuevas generaciones en un mundo cada vez más globalizado y digital. La gamificación, es decir, la aplicación de elementos y mecánicas de juegos en contextos no lúdicos, ha surgido como una alternativa innovadora para promover la proactividad, la persistencia y el aprendizaje significativo. Sin embargo, los desafíos para su implementación incluyen la falta de capacitación docente, la disparidad digital en los países en desarrollo y la escasez de investigaciones empíricas que demuestren su eficacia a largo plazo.

En general, en América Latina, la sugerente complejidad de las situaciones es agravada por factores estructurales y sistémicos de calidad educativa. Las altas tasas de deserción escolar, la desigualdad en el acceso a las tecnologías digitales y la insuficiente inversión de los fondos públicos en innovación pedagógica le imposibilita los niveles de prácticas gamificadas para articular esfuerzos aislados entre sí, presentando modelos exitosos de implementación de plataformas y metodologías gamificadas, pero suelen carecer de un enfoque estratégico articulado desde las políticas educativas nacionales. Adicionalmente, la implementación de gamificación se realiza de manera desagregada, sin ser complemento postfactorial de un abordaje socio-cultural de los estudiantes, lo que redundo en menores efectos de motivación; dosificaciones reales y a largo plazo. Los docentes quedan limitados para la incorporación de micro enfoques atómicos como consecuencia de una estructural carencia de formación en herramientas tecnológicas específicas y en diseño instruccional gamificado.

Para el caso particular del Perú, la situación refleja muchas de las tendencias regionales, aunque con particularidades que empeoran aún más este panorama. Por un lado, el sistema educativo peruano mantiene un enfoque tradicionalista enraizado, enfocado en la memoria y la evaluación. No se utilizan estrategias activas, como la motivación y el pensamiento crítico. En zonas rurales, las brechas en acceso a internet y dispositivos digitales son extremadamente críticas, donde la conexión es limitada y la cantidad de docentes capacitados en tecnologías educativas es mínima. En este sentido, es cierto que algunas iniciativas como “aprendo en casa” se dieron en un escenario pandémico para continuar con la educación a distancia, pero tampoco incorporaron la gamificación de manera sistematizada ni se evaluaron en términos de motivación del estudiante. Además, existe una ausencia de políticas públicas claras que promuevan el uso de la gamificación como método pedagógico a nivel nacional, lo cual refleja una debilidad en la planificación estratégica y en la articulación de los diferentes niveles de gobierno en materia educativa.

La baja motivación de los estudiantes en el aula tiene múltiples causas que se entrelazan entre sí. Una de las más relevantes es la persistencia de metodologías tradicionales centradas en la exposición del docente y en la evaluación memorística, que poco promueven la participación activa del estudiante. A ello se suma la falta de innovación en las estrategias pedagógicas y el escaso uso de herramientas tecnológicas atractivas para los jóvenes. En muchos casos, los docentes carecen de formación o acompañamiento para integrar estrategias como la gamificación en sus sesiones, ya sea por desconocimiento, limitaciones institucionales o carga administrativa. Asimismo, el entorno familiar y social influye, ya que muchos estudiantes provienen de contextos con poca estimulación educativa, lo que reduce su interés por el aprendizaje formal. En el caso específico, se observa que estas causas se combinan con una limitada disponibilidad de recursos lúdico-educativos y una baja cultura institucional de innovación metodológica.

La desmotivación escolar conlleva consecuencias alarmantes a nivel individual e institucional. En primer lugar, los estudiantes para los cuales lo

que aprenden no tiene sentido o interés son propensos a adquirir actitudes de apatía, desinterés y descompromiso hacia sus tareas académicas. Lo anterior se traduce en desempeño, altos niveles de repitencia y, finalmente, en la moretescolaridad. A nivel socioemocional, la falta de motivación también afecta la autoestima, la autoeficacia y la manera en que se vinculan con sus pares y profesores. Por su parte, a nivel institucional la desmotivación estudiantil se manifiesta en el clima en el aula, en el aprendizaje esperado y, en última instancia, en la calidad de la educación impartida. La institución educativa de referencia sufre tales consecuencias; el desinterés de los estudiantes es palpable en participación pasiva, en producciones pocos creativas y en falta de interés manifestado durante el desarrollo de las clases.

Desde esta perspectiva, la investigación impactará significativamente en el fortalecimiento de la práctica docente y en la mejoría del desarrollo de enseñanza-aprendizaje a través de la incorporación de estrategias de gamificación. Por lo tanto, la presente presentará un enfoque teórico y metodológico actualizado acerca de cómo aplicar la gamificación de manera efectiva en las escuelas públicas, se adquiera tanto unos enfoques acordes con la realidad local. Asimismo, proporcionará información relevante sobre los factores motivacionales que más inciden en los estudiantes al implementar este enfoque lúdico, para que se puedan hacer futuros enfocaban en este tema. Así también, esta investigación puede influir en el desarrollo profesional de los docentes quienes podrán adquirir la motivación suficiente para innovar en sus métodos de enseñanza y dar un carácter creativo y facilitado a su desempeño. Por último, se proporcionará una propuesta pedagógica que permita ser replicada a otras escuelas del distrito de Hualmay y de la provincia de Huaura, lo que impactará en la mejora de la motivación escolar.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se da la relación entre las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo se da la relación entre los desafíos y recompensas dentro de las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025?

¿Cómo se da la relación entre se promueve el aprendizaje cooperativo dentro de las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025?

¿Cómo se da la relación entre la toma de decisiones sobre el aprendizaje dentro de las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la relación entre los desafíos y recompensas dentro de las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

Establecer la relación entre se promueve el aprendizaje cooperativo dentro de las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

Determinar la relación entre la toma de decisiones sobre el aprendizaje dentro de las estrategias de gamificación y la motivación

en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

1.4. Justificación

1.4.1. Teórica

Fundamentada en diversas teorías del aprendizaje asociadas a la motivación, la gamificación se enmarca en la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan. Esta última menciona el rol fundamental de la motivación intrínseca en la generación de aprendizajes que sean significativos al sujeto. También tiene una conexión con el constructivismo, ya que alienta los entornos de aprendizaje en los que el estudiante tiene una interacción activa con el conocimiento. En consecuencia, se debaten las bases teóricas para utilizar mecánicas de juego, como recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata, y aumentar el compromiso. La revisión de la literatura académica ha proporcionado suficientes pruebas de que la gamificación puede favorecer el aumento del interés, la autonomía y la persistencia en las tareas escolares. Por lo tanto, tal contribución puede incluirse en el marco teórico general de las estrategias motivacionales dentro del contexto de la moderna organización de la educación.

1.4.2. Metodológico

Metodológicamente, el estudio de la gamificación implica el diseño de un experimento capaz de medir cómo la motivación de los estudiantes cambia informándose antes y después de las intervenciones de juego. Los estudios de métodos mixtos, es decir, de la combinación relativamente equilibrada de enfoques cualitativos y cuantitativos, a menudo se emplean para que los investigadores puedan medir tanto las percepciones de los estudiantes como los resultados medibles de las intervenciones en su rendimiento. El uso de encuestas, entrevistas como datos complementarios, junto con el análisis de regresión que complementa la comparación de los

indicadores de rendimiento, ayuda a asegurar que los elementos de juego se estudien científicamente en múltiples contextos. Como resultado de la aplicación de métodos de investigación apropiados, los investigadores obtienen una visión más equilibrada del fenómeno y pueden tomar decisiones fundamentadas posteriormente en la práctica.

1.4.3. Social

En el ámbito social, la gamificación reviste una oportunidad fundamental para eliminar la ya mencionada brecha en la motivación y desempeño que se observa en estudiantes de ambientes vulnerables. En la medida en que el juego y la tecnología hacen que la educación sea más amable y cercana para las nuevas generaciones, las tasas de abandono escolar disminuirían; crecerían las habilidades blandas y el nivel de aprendizaje autónomo. Además, el estudiante podría mejorar su percepción de la tarea educativa, generándose una relación de afecto por el ámbito escolar. Por tanto, la gamificación aparece como una herramienta fundamental para garantizar la equidad y, en sentido amplio, el derecho a la calidad educativa.

1.5. Delimitaciones

a. Disponibilidad de tiempo

La voluntad de realizar la investigación se pudo coordinar horarios y espacios, y otro colega brindó apoyo para realizar esta limitación.

c. Limitados medios económicos

Debido a la naturaleza independiente de este trabajo, el financiamiento provino de fondos personales, lo que supuso una administración rigurosa de los gastos. No obstante, el compromiso con los objetivos académicos permitió solventar cada fase del proceso, superando las restricciones económicas iniciales gracias a la inversión de ahorros destinados específicamente para este fin

1.6. Viabilidad del estudio

La institución educativa en cuestión es el lugar en el que se desarrollará la investigación. Los participantes serán una selección de estudiantes para hacer que el proceso de recopilación de datos sea más accesible.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Internacionales

Miltra (2021) en su tesis: *"Uso de Gamificación para incrementar la motivación en el aprendizaje de inglés en alumnos universitarios"*. El trabajo identificó la baja motivación e interés de los alumnos de la Universidad Autónoma Chapingo, estado de Oaxaca, para continuar con la construcción del conocimiento del idioma inglés en la formación universitaria. Los autores del proyecto de intervención siguieron tres etapas. Primero, se aplicó una encuesta para saber qué tipo de motivación es predominante: intrínseca o extrínseca. Luego, se diseñaron e implementaron diez actividades gamificadas en una plataforma web accesible a través de una computadora, teléfono celular o tableta sin instalar ninguna aplicación. Finalmente, se realizó una segunda encuesta para saber cómo estas actividades afectaron el aprendizaje del idioma. Luego de los resultados, los investigadores presentaron todo a los directivos del centro regional y a los estudiantes mediante Microsoft Teams, Genially y códigos QR. Se demostró que el uso de actividades gamificadas aumenta el interés y la motivación de los estudiantes para aprender inglés.

García (2023) en su trabajo: *"La gamificación, estrategia de motivación en la adquisición del Inglés Lengua extranjera. Una propuesta para Educación Primaria"*. El presente análisis de investigación contribuyó a estudiar el rol del juego como función motivacional en la enseñanza del inglés como primera lengua extranjera en la Educación Primaria. Fundamentados en varias teorías de la motivación en la educación, se analizó cómo la gamificación de las actividades puede facilitar el logro del objetivo de enseñanza-aprendizaje. se estableció una secuencia didáctica de cinco clases de inglés para principiantes con el método de gamificación. Las conclusiones recuerdan la edificación del juego sobre los alumnos que posibilita la intensidad efectiva

de su participación y, por tanto, la competencia lingüística y comunicativa en la lengua extranjera.

Pacheco (2023) en su investigación: *"Análisis de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje inicial 2 en el período 2020 -2023"*. El objetivo de la investigación se centraba en el análisis de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de los estudiantes de Inicial 2 en la provincia de Pichincha; ciudad Quito. El esfuerzo busco entender la importancia de esta metodología en el ámbito educativo para aumentar la motivación y el interés de los estudiantes. Metodológicamente, el mismo se realizó con un enfoque cualitativo, enfocado en la toma de muestras y análisis de información sobre la implementación de la gamificación en el aula. Por tanto, se puede constatar que esta estrategia aporta al hecho de que los estudiantes desarrollemos y que seamos participes a través de varias actividades creativas realizadas por el profesor. Finalmente, se demostró que muchas instituciones educativas han comenzado a implementar la gamificación, ya que los niños obtienen conocimiento de una manera más entretenida y fomentan el trabajo en grupo y el interés en el tema.

Hunicken (2020) en su tesis: *"Gamificación y aprendizaje adaptativo para el desarrollo de competencias"*. La propuesta fue implementada en la asignatura Algoritmos y Estructuras de Datos, de la carrera Licenciatura en Sistemas de la Universidad Nacional de Río Negro, con el objetivo de analizar y acompañar la implementación de una propuesta didáctica que involucró la gamificación y el aprendizaje adaptativo, al interno de un sistema interactivo de enseñanza-aprendizaje. Fortalecer la capacidad reflexiva, la autonomía, la autoevaluación, el análisis y la corresponsabilidad de los estudiantes. Para lograrlo se utilizó la metáfora didáctica estructurada como un desafío, es decir, si los estudiantes lograban superarlo, “ingresaban a trabajar” en una empresa de sistemas y aprobaban la materia. Las actividades académicas se presentaban en un contexto lúdico, ya que se establecieron niveles, puntos e insignias para marcar los logros de los estudiantes mediante la ejecución de las mismas; además de un ranking visible en el aula virtual que les permitía ver su posición y nivel alcanzado y progreso hacia los siguientes objetivos.

Se vinculan también con los resultados académicos y se otorgan puntos por participación. Desde el punto de vista de la gamificación, se establecieron distintos recorridos según el desempeño y posibilidades previas, es decir, puntos de nivel. Esto se hizo para acompañar el proceso del estudiantil en la materia.

2.1.2. Nacionales

Santos (2023) en su investigación: *"Implementación de un sistema web basado en gamificación para mejorar la comprensión lectora de niños de educación primaria en los colegios públicos de Lima"*. El objetivo del estudio versó en determinar el nivel de mejora en las habilidades de comprensión lectora, conforme a sus niveles literal, inferencial y crítico, de los escolares de primaria al universo del sistema web basado en gamificación. Tipo de investigación: aplicado. Enfoque: cuantitativo. Alcance: descriptivo-correlacional Diseño: cuasi-experimental. Muestra: 58 escolares del 4° grado de primaria de una institución educativa pública de Lima, divididos en tres secciones. Recolección de datos instrumento: encuesta. Procesamiento: Software: SPSS 29.0 Confiabilidad: Alfa de Cronbach Normalidad: prueba de Shapiro-Wilks e hipótesis: t de Student y Wilcoxon a muestras relacionadas. Pretest-Posttest Resultados: los resultados obtenidos según hábitos lector de lectura: los niveles de mejoría son en el nivel literal, el 25.65%, 2.79% y 24.21%, en el nivel inferencial el 39.79%, 14.17% y 24.64%, en el nivel crítico el 42.42%, 17.67% y 28.9%, de la sección uno, dos y tres, respectivamente. Conclusiones: por ende, se concluye que el sistema web basado en gamificación favorece el nivel de comprensión lectora de los escolares.

Rojas J. (2021) en su tesis: *"La gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje de matemática en alumnos de secundaria de una I.E. de Huancayo 2020"*. El presente documento de investigación partió de la falta de motivación generada por los maestros en los educandos sobre el proceso de enseñanza, lo que ha conllevado al bajo rendimiento académico y, en algunos casos, al desinterés por conocer. Por consiguiente, el objetivo

consistió en determinar el efecto de la aplicación de la gamificación en el aprendizaje de la matemática. El estudio se originó en un entorno cuantitativo y diseño cuasi experimental. Los datos estuvieron conformados por 180 alumnos de la secundaria, seleccionados a través de un muestreo no probabilístico y separados en dos grupos: control y experimental. A los del grupo experimental se les aplicó actividades educativas a través de la gamificación con el uso de Kahoot. Como resultado, hubo mejora del aprendizaje de la matemática, en tanto, la media aumentó del pretest ($x = 13.20$) al posttest ($x = 17.78$), con nivel de significancia $p < 0,01$. En consecuencia, se puede concluir que la gamificación es una metodología efectiva para el mejoramiento del aprendizaje relacionado con las matemáticas en los estudiantes de la secundaria.

Cárdenas (2024) en su trabajo: *"Estrategias de Gamificación y Motivación Académica en los Estudiantes de Comunicación de la Universidad Nacional Federico Villarreal"*. Para efectos de la investigación de desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, esto quiere decir que hubo una medición entre correlación de las variables descritas anteriormente. La muestra constituida por 194 estudiantes, se aplicaron instrumentos para medir las variables de estudio. Primeramente, en el análisis descriptivo dio lugar a que los niveles de las variables tienden a estar en un promedio regular. Por otra parte, el análisis inferencial demostró con claridad la relación significativa de nivel intermedio que existe entre las estrategias de gamificación y la motivación académica, mismo resultado que fue validado en las hipótesis específicas de la investigación.

Llacsahuache (2025) en su investigación: *"La gamificación y su influencia en la motivación académica en estudiantes de ingeniería de una universidad pública de Piura, 2024"*. Con el presente estudio finalmente se logró determinar el alcance de la gamificación bajo la motivación académica en estudiantes. Ello, en un enfoque cuantitativo con diseño correlacional causal. La población estuvo integrada por estudiantes de la especialidad y la toma de datos, conformada por 160 participantes. Tras el

respectivo análisis estadístico, se verificó que los datos no poseían una distribución normalidad de acuerdo al Kolmogorov-Smirnov, por lo que para el respectivo análisis inferencial se utilizó la regresión logística ordinal. Así, se halló que la influencia de gamificación es significativa en las dimensiones motivación extrínseca ($\chi^2=34.252$, $p=0.003$, $R^2=0.193$) y motivación trascendental ($\chi^2=32.348$, $p=0.001$, $R^2=0.183$), mientras que no fue significativa en la motivación intrínseca. Finalmente, se concluyó que la aplicación de gamificación en el ámbito educativo coadyuva a la motivación académica en los alumnos generando una experiencia de aprendizaje más dinámica y contribuyendo a la formación en habilidades como la creatividad y resolución de problemas, además se supo que la gamificación explica alrededor del 26.2% de la varianza de la motivación académica, demostrando su epoxidación en el desempeño estudiantil.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Estrategias de gamificación

2.2.1.1. Definición

Las técnicas de gamificación, por otro lado, refieren prácticas pedagógicas que incorporan los elementos y dinámicas que caracterizan a los videojuegos. Es decir, estas técnicas pretenden modificar las actividades académicas, a través de la creación de retos y recompensas, con el objetivo de incrementar la motivación, interacción y participación del alumnado. De acuerdo con Gómez (2020), “Este término ha evolucionado para obtener una mayor implicación del alumnado en el aula, proporcionando un aprendizaje más dinámico y significativo”.

Con respecto a la terminología educativa, la gamificación es el uso de características lúdicas con clasificación, nivel y recompensas para promover factores motivacionales y de colaboración en un entorno de enseñanza. Introduciendo la idea de que, según Rodríguez (2019) la intención de la propuesta es que el entorno en el que se enseña sea más

atractivo y atractivo, algo que hoy ya abunda en un contexto de aprendizaje temprano.

Al contrario, la gamificación tal como es un conjunto de técnicas que la educación secundaria implementa para hacer que los estudiantes compitan sanamente y se interesen más por la materia, a través de la creación de estructuras de juego o competencia. Por lo que Sánchez (2018) asegura que la gamificación se realiza además a través de la repartición de misiones, puntuación de las mismas, y mediante el uso de ranking en competiciones haciendo más interesante y divertido el aprendizaje.

La gamificación es una nueva aproximación en la educación contemporánea; se supone que por medio del aprendizaje de juegos de videograbación, los procedimientos de enfoque tradicional de enseñanza se revolucionan, y los elementos de juego se añaden más en el comportamiento de los estudiantes. Según Martínez (2021) la gamificación se refiere a la introducción de la regla, los objetivos y la recompensa para hacer que sea un lugar didáctico y entretenido; estos dos últimos parecen construir un vínculo emocional entre los estudiantes y el contenido.

El uso de estrategias de gamificación permite a los educadores hacer de su aula un ambiente en el que los estudiantes participan activamente con su contenido educativo: herramientas, desafíos, incentivos y trabajo en equipo completan el panorama. No busca entablar el interés e incentivar la atención de los estudiantes solo para sí mismos; busca desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales para que alcancen una mejor y más entretenida manera de aprender, como apunta López E. (2020)

La gamificación supone el uso de los elementos característicos de los videojuegos: competencia, recompensas, narrativas de juego para crear un ambiente de aprendizaje en el que los alumnos se inspiren a

unirse mediante la participación activa. Fernández (2017) sostiene que este enfoque es comúnmente implementado en la educación primaria y secundaria con el fin de mejorar la retención de información y fomentar la actitud positiva hacia ella.

2.2.1.2. Importancia

Las estrategias de gamificación son uno de los recursos clave en la educación secundaria. No solo aumentan el deseo de aprender, sino que también discuten la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza. Alternativamente, según Werbach & Hunter (2012), la gamificación hace que la enseñanza sea una actividad en la que los estudiantes se ven más involucrados. De hecho, aumenta su motivación ya que hay una serie de elementos lúdicos en el aula. Al mismo tiempo, cuando los alumnos ven que son capaces de hacer algo, se sienten mejor acerca de sus logros.

La otra consideración vital es que al permitir que los estudiantes experimenten un aprendizaje activo desde las estrategias de gamificación, se simplifica el proceso de comprensión de conceptos complejos desde un enfoque divertido y mucho más cómodo. Como lo sostiene Caponetto (2016) el aprendizaje activo establecido por la gamificación le otorga al estudiante la posibilidad de interactuar directamente con el contenido, a través de juegos, competencias y desafíos que potencian su aprendizaje, consecuentemente más profundo y significativo.

las estrategias de gamificación promueven el trabajo en equipo y la colaboración. La gran mayoría de los juegos educativos obligan a los estudiantes a trabajar juntos para alcanzar objetivos determinados. Al respecto, Anderson (2013) indica que la gamificación crea oportunidades para que los estudiantes puedan compartir experiencias, buscar el modo de salir adelante juntos aportando al mismo objetivo, entre otros tantos alentando habilidades sociales y cognitivas fundamentales para el desarrollo global del alumno.

Desde una perspectiva hispana, González en su trabajo en (2017) remarco que el hecho de que la gamificación sea una metodología enfocada al alumnado, hace que la persona que aprende reciba el aprendizaje de lo que necesita y a su propio ritmo. En definitiva, la gamificación ofrece al alumnado de colegio a avanzar a su propio ritmo, divirtiéndose en un juego que les resulte adecuando sus propias habilidades y su propio avance.

Ramírez (2018) indica que la gamificación también fomenta la autonomía de los alumnos. Esto se debe a que pueden decidir qué les gustaría hacer para lograr un objetivo de aprendizaje y qué desafíos prefieren enfrentar. Como resultado, los estudiantes pueden ser más responsables y pueden darse más control sobre su educación a sí mismos. Este aspecto conceptual es fundamental para la motivación intrínseca y el interés en la educación.

Por último, la retroalimentación inmediata es otra dimensión crítica de las estrategias de gamificación. Según Hernández (2019) durante la clase gamificada, los estudiantes obtienen recompensas instantáneas, como puntos o barritas, a cada rato y auto-disciplina retroalimentación sobre cómo lo están haciendo. Tal enfoque de la retroalimentación se prepara para los alumnos para desarrollar una comprensión sobre lo que hicieron y lo que podrían cambiar ahora mismo, impulsarán sus niveles de motivación y ayudará a su mente a centrarse en el académico territorios que se discuten.

2.2.1.3. Dimensiones de las Estrategias de gamificación

En el ámbito educativo son diseñados para aumentar la motivación y el aporte de los alumnos en toda la medida, al tomar prestadas algunas de las características de los videojuegos. En opinión de Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke (2011), una de las dimensiones clave en este caso es la implicación de desafíos y recompensas, que permiten a los

alumnos abordar de manera más apasionante e interesante las tareas al obtener recompensa por el esfuerzo y el logro.

Otra dimensión central de la gamificación es la competencia, que según Anderson, Efectos de los videojuegos violentos en niños y adolescentes: Teoría, investigación y políticas públicas., (2012), quiere decir que los estudiantes deban de enfrentarse a desafíos y barreras que deben superar en todo momento con el fin de que sientan un logro y satisfacción, al poder medir su texto con relación a metas académicas específicas y a sus pares, los estudiantes se interesan y se esfuerzan en la tarea.

La colaboración es otra dimensión relevante de la gamificación, ya que inspira un entorno de colaboración. De acuerdo con Gee (2003) “la cooperación entre estudiantes en un juego gratificante conduce a la enseñanza-aprendizaje de una actitud solidaria”, esto es, los alumnos no solo se comparan entre sí, sino que además trabajan juntos para lograr los mismos objetivos, lo cual fortalece la motivación y la vida social.

La narrativa es otro elemento importante en la gamificación educativa. Jenkins (2006) al respecto, señala que la incorporación de una historia o narrativa en los juegos de aprendizaje lleva a los estudiantes a una experiencia emocional con el equilibrio entre desafíos y tareas fáciles y, por lo tanto, ayuda a la retención y comprensión de información rutinarias. Los estudiantes pueden encontrar el significado y el propósito con la narrativa, lo que los motiva a seguir.

La otra dimensión crucial de la gamificación es la autonomía, lo que permitiría a los estudiantes tomar decisiones sobre el aprendizaje independiente. Según Malone & Lepper (1987) los estudiantes con mayor nivel de autonomía en la decisión de retos y métodos de trabajo muestran una mayor motivación porque sienten que tienen más control sobre su educación.

En conclusión, otro elemento central de la gamificación es la retroalimentación inmediata. Según Caponetto (2016) citado en el documento Gamificación: Un nuevo enfoque educativo, la retroalimentación inmediata puede estar dada con sistemas de puntos o clasificaciones, ya que permite a los estudiantes descubrir rápidamente los resultados de sus esfuerzos. La oportunidad se vuelve más motivadora cuando los logros son visibles.

2.2.1.4. Teorías que sustentan la variable 1

1. Teoría del Aprendizaje Experiencial — David Kolb (1984)

La *Teoría del Aprendizaje Experiencial* de David Kolb la formación académica se desarrolla a través de un proceso cíclico de cuatro fases: experiencia concreta, reflexión, conceptualización abstracta y experimentación activa. Bajo este marco de trabajo, el aprendizaje efectivo ocurre cuando una persona se ve involucrada directamente en una experiencia, analiza lo sucedido, crea ideas o conceptos a partir de ello, y aplica ese conocimiento a situaciones nuevas. Dentro del contexto de la gamificación, esta teoría es relevante porque las dinámicas de juego permiten al estudiante experimentar directamente la actividad, reflexionar sobre su desempeño y resultados, desarrollar estrategias y aprendizajes a partir de ella y, finalmente, probar esas nuevas ideas en niveles o desafíos futuros. En otras palabras, la gamificación fomenta un ciclo continuo de aprendizaje activo en el que el estudiante experimenta, analiza su progreso y ajusta sus acciones en base a este análisis.

2. Teoría de la Autodeterminación — Deci & Ryan (2000)

La *Teoría de la Autodeterminación* de Deci y Ryan (2000) postula la motivación humana desde la perspectiva de satisfacción de tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación. Autonomía se refiere a la habilidad de tomar decisiones y controlar la propia acción; la competencia es la creencia de que uno puede hacer aquello que tiene la intención de hacer; y la relación es el sentirse en

conexión con otros seres. De manera similar, estas necesidades no solo son pertinentes en la interacción humana, sino que también tienen un papel decisivo en los contextos de aprendizaje, especialmente aquellos relacionados con la gamificación. A través de la gamificación, se puede aumentar la autonomía como dejar al estudiante escoger rutas o estrategias en la actividad; mejorar la competencia como retroalimentación y el reconocimiento del éxito; promover la relación como interacción y colaboración. Por ende, la gamificación también ingiere en la motivación y relación del estudiante con su proceso de aprendizaje.

3. Teoría del Flujo — Mihaly Csikszentmihalyi (1990)

La *Teoría del Flujo*, desarrollada por Mihaly Csikszentmihalyi, La idea del flujo es un estado mental de completa inmersión en la actividad cuando a una persona le gusta el proceso y el resultado. El flujo se logra cuando la tarea y las habilidades de una persona son equilibradas, lo que proporciona la sensación de plenitud. En cuanto a la gamificación, este tipo de flujo es especialmente importante dado que el propio juego tiende a mantener a una persona en un máximo de flujo. En otras palabras, las tareas propuestas se ven superadas por el estudiante, pero no todo el tiempo: son tan difíciles que un estudiante puede realizar en un momento dado. Por lo tanto, las tareas no son aburridas ni frustrantes. Además, la retroalimentación inmediata sobre los logros logrados permite a un estudiante controlar su experiencia. En este sentido, la gamificación ayuda a pasar tiempo con la tarea y dedicarlo por completo.

4. Teoría del Refuerzo — B. F. Skinner (1953)

B. F. Skinner, uno de los más influyentes psicólogos conductuales, desarrolló la *Teoría del Refuerzo*, El operante condiciona la creencia de que se puede cambiar el comportamiento a través de recompensas y castigos. En este caso, entre los métodos más efectivos de aumentar las posibilidades de repetir una acción, me refiero al operante respecto de fortalecimiento positivo. Fortalecimiento positivo significa la

recompensa que se otorga después de realizar una acción específica. En el ámbito de la gamificación, este principio es codificado en las recompensas otorgadas a los estudiantes después de completar ciertas tareas o logros en una tarea. Los puntos, medallas, niveles, o simplemente la satisfacción visual, todos ellos actúan como fortalecedores positivos para mantener la participación y la contribución constante. La retroalimentación en tiempo real también es un fortalecedor acompañado ya que se les da la oportunidad de controlar sus propias acciones.

5. Teoría Social Cognitiva — Albert Bandura (1986)

La *Teoría Social Cognitiva* de Albert Bandura Se supone que las personas no solo adquieren conocimientos de la experiencia directa, sino que también “aprenden con moderación”, viendo e imitando las acciones de los demás. En consecuencia, bajo esta perspectiva, un individuo puede adquirir nuevos comportamientos al observar los movimientos de otro y la respuesta resultante. Dentro del contexto de la gamificación, esa premisa tiene sentido ya que los alumnos pueden observar las puntuaciones, los logros u otros sistemas de clasificación de sus compañeros. Esto les permite comparar y reconocer las pautas que conducen al éxito, lo que, a su vez, motiva a los alumnos a mejorar y les brinda pautas para hacerlo por sí mismos. Por lo tanto, el feedback social fomenta el proceso tal como se espera que los estudiantes compartan y repliquen las conductas efectivas hacia sus pares.

2.2.2. Motivación en estudiantes

2.2.2.1. Definición

La motivación en los alumnos es definida como el proceso interno que motivación a los alumnos a participar en el aprendizaje de una manera activa, y tiene un efecto en sus actitudes hacia las tareas escolares, así como sus acciones en términos de persistencia para lograr metas académicas. García (2019), explicó que la motivación es intrínseca si

un estudiante está motivado debido al interés o la satisfacción propia en la tarea, o extrínseca si los incentivos externos como el reconocimiento o las recompensas son significativos para la motivación del comportamiento del estudiante.

En un entorno escolar, la motivación tiene un efecto importante en el desempeño académico, ya que un alumno motivado tiene más posibilidades de superar los desafíos y hacer un esfuerzo excepcional. Según Rodríguez (2020) “La motivación influye en cuánto esfuerzo planea un estudiante invertir, pero también en qué tan dispuesto está a aprender y en cuánta energía puede canalizar en superar los desafíos asociados con la educación”.

Una actitud motivada entre los estudiantes puede ser el resultado de varios factores que influyen en ellos desde adentro y afuera. Martínez J. (2018) asegura que, por un lado, los factores personales, como las metas y la autoeficacia, pueden ser directamente responsables del nivel de motivación. Por otro lado, las posibilidades de apoyo social, así como el ambiente escolar en general, también dan su contribución a la actitud motivada hacia el aprendizaje.

Asimismo, la motivación podría definirse como el combustible que permite que la persona emprender nuevas estrategias de conocimiento y desarrollo, lo cual resulta indispensable cuando se requiere realizar actividades complejas. Entonces, López C. (2017) argumenta que una fuerte motivación permitiría al estudiante recordar información por más tiempo y promover la creación de aprendizajes complejos; sin embargo, una débil motivación generaría desconexión con la materia.

Por otro lado, también puedes definir el tipo de motivación de los estudiantes en relación con la relevancia percibida de los contenidos y la utilidad de los conocimientos adquiridos. Como señala Pérez (2021) “Cuando el estudiante percibe que lo que está aprendiendo es relevante para sus metas futuras, sin duda su motivación será mayor”.

En este sentido, el rendimiento académico y el bienestar y la participación en el aula son más para los estudiantes.

Finalmente, la motivación no es un fenómeno constante, ya que cambia en el tiempo y está sujeta a influencia de varios estímulos y factores que afectan al medio ambiente. Fernández (2019) argumenta que las estrategias pedagógicas, como las enseñanzas con métodos en aula el de clase, pueden afectar directamente en el nivel de este fenómeno con respecto a los estudiantes y provocar. influyen al interés de los alumnos en el estudio, lo que causa el aumento del rendimiento académico.

2.2.2.2. Importancia de la motivación

La motivación en los estudiantes de colegio es otro factor central que influye en el logro de aprendizajes realmente significativos y duraderos. Según Zambrano (2019) “Cuando se sienten motivados, los alumnos no acostumbran a huir del esfuerzo, sino que se manifiestan por el contrario activamente predispuestos a la participación en todas las actividades que componen el escenario escolar, y que, lo sepamos o no, influimos sus efectos sobre nuestra función como docentes y sobre el rendimiento y la autoestima académica”.

Ortega (2020) reconoce la importancia de la motivación desde un punto de vista pedagógico como el mecanismo para reclamar una enseñanza personalizada porque se origina en los intereses, las necesidades y el estilo de aprendizaje del alumno. En este sentido, el núcleo relevante es el guía motivador, a través de las competencias del docente, sobre la construcción del contexto donde el alumno siente que se lo reconoce y valida entre sí y germina una política escolar y educativa exacta.

Desde el criterio de Valverde (2018) la motivación es el motor para perseverar, es decir, definida por el desempeño regular frente a tareas

de alta dificultad o desafío. Dados sociodemográficamente, los niños en edad escolar, que sufren una serie de cambios emocionales y sociales intensos, la motivación correcta puede afectar significativamente la diferencia entre un buen rendimiento académico y el fracaso escolar. Por lo tanto, desde la perspectiva de lo anterior, el fortalecimiento de la motivación en el aula parece un objetivo relevante.

Arévalo (2017) sostiene que la motivación escolar está estrechamente relacionada con la autorregulación en la aprendizaje. Como el estudiante motivado tiende a fijarse metas personales, a planificar el tiempo y a evaluar o autoreparar el rendimiento, la autonomía se ve incrementada. Además, estas habilidades no solo beneficiarán al rendimiento estudiantil, también ayudan a preparar al alumno para otros desafíos escolares.

En otra instancia, Delgado (2021) se refiere a la motivación en la vida escolar. “En tu centro educativo, si existe un grupo de escolares motivados tendrás que acudir a los siguientes modales de convivencia: colaboradores, respetuosos, participativos, etc. pues estar en el lugar apropiado en la hora correcta, permite sentir un ambiente agradable en el aula”. Esta parte referida a lo social es la clave en el colegio, ya que las relaciones son fundamentales para escolarizar.

Por último, Rojas E. (2016) menciona que la motivación aumenta la creatividad y la innovación de los alumnos. Los alumnos que están motivados son más propensos a probar ideas nuevas, abordar problemas desde un ángulo novedoso y tomar riesgos académicos. Tal disposición es esencial para formar alumnos de primaria altamente críticos, reflexivos y con pensamiento autónomo.

2.2.2.3. Dimensiones de la Motivación en estudiantes

La motivación en los estudiantes, entendida como disposición a realizar actividades de aprendizaje, puede interpretarse como una

mezcla de múltiples factores, que se dividen en su caracterización. Según Deci & Ryan, (2002), primeros, entre las dimensiones caracterizantes de la motivación, están la motivación intrínseca, en la que no hay recompensas al actuar, con la excepción de lo sensual en relación a la actividad. En este aspecto, tal dimensión implica la auto-satisfacción en el hecho de interesarse en una actividad e interesar lo suficiente como para disfrutarla mientras se realiza.

La motivación extrínseca, por otro lado, es otro concepto utilizado en una dimensión. Esta motivación representa una fuerza que viene de fuera elementos. Se abstrae utilizando premios, títulos, popularidad, entre otros aspectos en la sociedad. Según autores tales como Pintrich & Schunk (2002) El éxito académico se ve fuertemente condicionado por factores externos cuando el estudiante depende de la motivación extrínseca. En estos casos, el esfuerzo se activa mediante premios físicos o la mitigación de resultados negativos, estableciendo así un vínculo directo entre los estímulos del entorno y el nivel de logro educativo.

Otro aspecto crítico de los en la motivación estudiantil es la autoeficacia. Según Bandura (1997) una persona que tiene autoeficacia, es decir, que cree en su capacidad para realizar una tarea, es más propensa a sentirse motivada para abordar problemas académicos y otras dificultades.

Además, la motivación también es impactada por la percepción de relevancia de los contenidos educativos. Schunk (2005) argumenta que si los alumnos ven que el material de aprendizaje puede serle útil para sus objetivos futuros, su motivación también crece, resultando en logros académicos y disposición a contribuir en el proceso educativo.

La dimensión del apoyo social es otra dimensión crítica cuando se trata de motivar a los estudiantes. Aquellos que reciben mucho apoyo emocional y académico de sus padres y profesores y compañeros

tienden a ser más motivados. Wentzel (1998) afirma que el apoyo social realmente puede actuar como un recurso modesto que aumenta el compromiso del estudiantado con la escuela y conduce a los estudiantes a sentirse más importantes y competentes en la escuela.

Por último, se halla la dimensión de la autonomía, la cual, basada en Deci & Ryan, (2000), juega un rol central en la motivación del estudiante. Cuando el estudiante siente que puede controlar sus elecciones de aprendizaje y cómo enfrentar las tareas académicas, es más probable que se motive a sí mismo, dando que la autonomía es un predictor coherente de una satisfacción y compromiso incrementados con la educación.

2.2.2.4. Teorías que sustentan la variable 2

1. Teoría de la Motivación Humana — Abraham Maslow (1943)

Los requerimientos del ser humano se jerarquizan en niveles desde las más indispensable hasta las más sofisticadas. Las necesita fisiológicas están en la base, y se refieren a la alimentación, descanso, etc. Le siguen las necesidades de seguridad, que implican estabilidad y protección. Más arriba, se ubican las necesidades sociales, referentes al sentido de pertenencia y la sociabilidad. Luego se encuentran las necesidades de estima, relacionadas con el reconocimiento y autoestima. Por último, en la cima de la cúspide se halla la autorrealización; es decir, el deseo de desarrollar completamente las capacidades personales. En educación, esta teoría implica que los estudiantes desean aprender pueden enfocarse en su aprendizaje solamente si sus necesidades básicas han sido satisfechas. Por consiguiente, un ambiente que les ofrezca seguridad, integración en el grupo social, reconocimiento y el espacio para el desarrollo personal apoyará la motivación intrínseca y el logro académico.

2. Teoría de la Autodeterminación — Edward Deci y Richard Ryan (1985)

Afirman que la motivación humana depende de la satisfacción de tres necesidades psicológicas esenciales: autonomía, competencia y relación. La autonomía se refiere a la percepción de la elección regular de decisiones y la realización de acciones experimentadas como una elección personal, la competencia implica la percepción de poseer las habilidades necesarias para enfrentar desafíos y alcanzar metas, y la relación está relacionada con el establecimiento de relaciones significativas y la experiencia de cercanía con los demás. En el entorno educativo, estas necesidades se ven satisfechas cuando los alumnos tienen la dicha de formar parte en la toma de decisiones sobre su aprendizaje, sienten que son capaces de afrontar desafíos y experimentan relaciones de apoyo en la enseñanza y de los compañeros. La teoría sostiene que la satisfacción de estas exigencias fomenta la motivación intrínseca, que a su vez impulsa el mejoramiento y el bienestar académicos.

3. Teoría de la Expectativa — Victor Vroom (1964)

Este modelo plantea que la motivación de una persona, expresada como M , depende de sus expectativas sobre los resultados de sus esfuerzos. Este modelo consta de tres componentes principales: expectativas, instrumentalidad y valencia. La expectativa es la idea de que el esfuerzo traerá un óptimo aprovechamiento. La instrumentalidad es la expectativa de que un desempeño determinado traerá una recompensa. La valencia es la magnitud en la que la recompensa se ve como atractiva. En otras palabras, la motivación académica aumenta si un estudiante cree que si se esfuerza, hará un buen trabajo, el rendimiento será recompensado o reconocido y los resultados son valorados. Otra idea que es importante es que la motivación aumenta cuando los estudiantes ven un vínculo claro entre el esfuerzo que las recompensas que obtendrán.

4. Teoría de la Motivación y Logro — John Atkinson (1957)

Se centra en el deseo de éxito y el miedo al fracaso, dos fuerzas fundamentales que influyen en la motivación de los individuos. Atkinson propuso que las personas se sienten motivadas por el **deseo de tener éxito** (motivo de logro) y la **necesidad de evitar el fracaso** (motivo de evitación de fracaso). En el contexto académico, los estudiantes con una alta motivación de logro están impulsados por el deseo de alcanzar el éxito académico y superar desafíos, mientras que aquellos con un mayor miedo al fracaso pueden evitar enfrentar tareas difíciles por temor a no tener éxito. La clave está en equilibrar ambas motivaciones, de modo que los estudiantes se sientan lo suficientemente motivados para afrontar desafíos y, al mismo tiempo, evitar la parálisis por miedo al fracaso. La motivación académica de los estudiantes se incrementa cuando se sienten capaces de alcanzar el éxito sin temer demasiado al fracaso.

5. Teoría del Aprendizaje Social — Albert Bandura (1977)

Describe que las personas aprenden no únicamente de sus propias experiencias sino también al observar las conductas de otros, así como de sus consecuencias. A este proceso lo llaman aprendizaje observacional, el cual refiere al hecho de que un individuo puede adquirir conductas después de observar ejemplos y luego ajustar sus acciones conforme a las consecuencias de esta. En términos educativos, Bettencourt et al. explican que los estudiantes son más propensos a sentirse motivados cuando observan que sus compañeros logran el éxito a través del esfuerzo y la perseverancia. Lo anterior se debe a que la observación de los modelos fomenta el desarrollo de la autoeficacia, es decir, la creencia en la propia capacidad para lograr una tarea. Así, debido a que los estudiantes ven que otros pueden lograr metas académicas, ellos también pueden hacerlo, restando sentirán más autoconfianza y buscarán imitar conductas para poder superar sus propios desafíos académicos.

6. Teoría del Reforzamiento Social — B. F. Skinner (1953)

La *Teoría del Reforzamiento Social* de B. F. Skinner las conductas se pueden fortalecer o debilitar mediante el uso de refuerzos y castigos. Dentro de este enfoque, el refuerzo positivo es uno de los mecanismos más efectivos para promocionar la repetición de una acción. Consiste en otorgar una recompensa después de que se produce la acción involucrada. En el campo educativo, los estudiantes pueden tener más motivación a realizar tareas si se les da elogio o reconocimiento, puede ser mediante puntos, estrellas o incluso premios a fin de mes. Estos estímulos refuerzan el comportamiento estudiantil positivo, como la activa participación o el empeño. La gamificación es una técnica que emplea elementos como puntos, insignias y niveles, que son uno de los refuerzos positivos que ciertos juegos emplean para motivar a los estudiantes a seguir participando en las tareas.

2.3. Bases filosóficas

La investigación se basa en varias tendencias filosóficas que dirigen la perspectiva educativa y pedagógica de la misma, lo que justifica la implementación de la gamificación como método de aumento de la motivación en los alumnos.

Desde la filosofía humanista, el estudiante es considerado como un ser integrado, todavía en proceso, con potencialidades que deben ser estimuladas en un ambiente de libertad, creatividad y autorrealización. En otras palabras, se espera un estímulo de experiencias de aprendizaje que motiven al educando. Para Rogers (1969) existe un aprendizaje significativo cuando la persona se haya experiencialmente comprometida, cognitivamente implicada y emocionalmente involucrada; es decir cuando existe la percepción de que el aprendizaje es relevante para sí mismo. En ese sentido, la gamificación es una herramienta que se alinea con la anterior definición en la medida que su implementación propone un sistema dinámico e interactivo, centrado en el estudiante.

Por otra parte, desde la filosofía constructivista, el conocimiento es activamente autoconstruido mediante la interacción del estudiante con su entorno y otros sujetos. En esta perspectiva, autores como Piaget y Vygotsky afirman que el aprendizaje es un fenómeno activo y social, en donde el juego y la interacción ocupan un rol esencial

en el desarrollo cognitivo Vygotsky (1978). Entonces, la gamificación, a través de la implementación de desafíos, niveles, colaboración y retroalimentación constante, comparte esta visión del aprendizaje, por cuanto facilita la construcción de conocimientos desde la experiencia, el ensayo y error.

La premisa de 'aprender haciendo', popularizada por la corriente pragmática Dewey, (1938), sugiere que el proceso educativo alcanza su mayor eficacia cuando se vincula con la realidad experiencial del educando. Desde este enfoque, implementar estrategias de gamificación resulta sumamente pertinente; no solo por su carácter lúdico, sino porque permite que el estudiante asuma un rol protagónico. A través de dinámicas gamificadas, el alumno puede experimentar, reflexionar y contextualizar sus saberes en un entorno significativo y dinámico

Finalmente, desde la filosofía crítica, se afirma la urgencia de subvertir las prácticas pedagógicas reproductivas de estructuras de poder y alienación en el aula. Paulo Freire (1970) defiende la educación dialógica, liberadora y participativa. De este modo, una gamificación implementada en óptimas condiciones, puede servir para tachar la enseñanza bancaria, favoreciendo la participación activa, el aprendizaje cooperativo y subjetivado del alumno como protagonista del mismo.

2.4. Definición de términos básicos

Gamificación

La gamificación consiste en integrar elementos de diseño lúdico en contextos académicos para optimizar el desempeño estudiantil. Como bien señalan Werbach y Hunter (2013), esta técnica aprovecha la lógica de los juegos para fomentar la implicación del alumnado. Al adoptar este enfoque, la educación se vuelve una experiencia más participativa, donde el desafío y la recompensa actúan como motores de la constancia y el esfuerzo.

Motivación

La motivación, tal como la describe Woolfolk (2010), actúa como el impulso que moviliza y da persistencia al comportamiento humano en busca de un fin. En el entorno escolar, esta fuerza se manifiesta en el interés genuino por aprender y en la

resiliencia del alumno para superar obstáculos, convirtiéndose en el pilar que sostiene el esfuerzo necesario para lograr el éxito educativo.

Aprendizaje significativo

Es aquel que ocurre cuando el estudiante relaciona nuevos conocimientos con sus saberes previos de manera comprensible. Ausubel (2002) señala que el aprendizaje se vuelve significativo cuando el contenido es potencialmente relevante y el estudiante está dispuesto a aprender.

Estrategia didáctica

El proceso educativo se apoya en estrategias didácticas entendidas como intervenciones planificadas que buscan potenciar la construcción del conocimiento. Siguiendo la perspectiva de Díaz-Barriga y Hernández (2010), el propósito de estas estrategias es organizar la enseñanza de tal forma que se estimule la participación activa y el pensamiento crítico del alumnado.

Juego

Es una actividad estructurada, con reglas, que se realiza con el objetivo de entretener, pero también puede tener fines educativos. Piaget (1981) sostiene que el juego es una forma natural en que el niño explora, comprende y asimila la realidad.

Motivación intrínseca

Es aquella que surge del interés y satisfacción personal por realizar una actividad. Deci y Ryan (2000) explican que esta forma de motivación está asociada al deseo de aprender por el placer de hacerlo, sin necesidad de recompensas externas.

Retroalimentación

Es la información que recibe el estudiante sobre su desempeño, con el fin de mejorar. Zabalza (2007) hace énfasis en que una retroalimentación efectiva es esencial para el aprendizaje, debido a que guía al estudiante, y le proporciona la oportunidad de enmendar los errores.

Competencia educativa

Según Tobón (2010) es la capacidad de movilizar conocimientos, habilidades y actitudes viabilizándose en situaciones dadas. Competencia es saber actuar de manera integral y contextualizada, lo que posibilita el aprendizaje significativo.

Entorno virtual de aprendizaje

Espacio digital donde se llevan a cabo procesos educativos utilizando tecnología. Según Salinas (2004) son aquellos que posibilitan la interacción, el trabajo cooperativo y colaborativo, y la autonomía del estudiante.

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Son instrumentos tecnológicos que facilitan la gestión, el procesamiento y la transmisión de la información. Cabero (2007), señala que las TIC pueden potenciar el aprendizaje siempre que estén combinadas con un enfoque pedagógico compatible con dicha finalidad.

Estudiante activo

el estudiante activo también es aquel que toma parte activa en la actividad cognoscente, crea el conocimiento por sí mismo. “El estudiante activo se compromete, investiga, experimenta y reflexiona sobre lo que experimenta y aprende” (Coll, 2001).

Narrativa educativa

Se refiere al uso de historias como herramienta de enseñanza para contextualizar el aprendizaje. Gee (2007) expresó que “la naturaleza narrativa de los juegos de video brinda a los estudiantes una base emocional, y con ella comprensión”.

Logros o recompensas

En un sistema gamificado estos son los estímulos que refuerzan y premian el comportamiento deseado. De acuerdo con Kapp (2012) este tipo de elementos permiten al estudiante ver su avance y sentir la necesidad de seguir participando.

Autonomía del estudiante

Es la capacidad de gestionar de manera independiente el propio proceso de aprendizaje. Según Pozo y Monereo (1999), desarrollar la autonomía implica formar aprendices autorregulados y responsables de sus decisiones educativas.

Innovación pedagógica

Consiste en introducir cambios creativos y efectivos en los procesos de enseñanza. De acuerdo con Fullan (2002), la innovación educativa busca transformar la práctica docente para responder a las necesidades cambiantes de los estudiantes.

2.5. Hipótesis

2.5.1. Hipótesis general

Las estrategias de gamificación se relacionan con la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán-Hualmay, 2025.

2.5.2. Hipótesis específicas

Los desafíos y recompensas dentro de las estrategias de gamificación se relacionan con la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

Se promueve el aprendizaje cooperativo dentro de las estrategias de gamificación se relacionan con la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

La toma de decisiones sobre el aprendizaje dentro de las estrategias de gamificación se relaciona con la motivación en los estudiantes.

2.6. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Desafíos y recompensas	• Enfrentar retos • Me siento motivado	5	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Promueve el aprendizaje cooperativo	• Trabajar en equipo durante los juegos • Ayudo a mis compañeros cuando jugamos en clase	5	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Toma de decisiones sobre el aprendizaje	• Estrategias para ganar • Escoger con quien trabajar en los juegos.	5	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Estrategias de Gamificación		15	Bajo	12 -23
			Medio	24 -35
			Alto	36 -48

Tabla 2. Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Motivación intrínseca	• Aprender cosas nuevas	5		
	• Siento alegría al resolver algo difícil			
Motivación extrínseca	• Sacar buenas notas para que me feliciten	5	Bajo	4 -7
	• Participo en clase para ganar puntos		Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Percepción de la relevancia de los contenidos educativos	• Temas aprendidos son interesantes	5		
	• Lo que estudio me ayuda a entender mejor el mundo.			
Motivación del estudiante		15	Bajo	16 -26
			Medio	27 -37
			Alto	38 -48

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

Bajo los criterios metodológicos de Sánchez y Reyes (2002), esta investigación se clasifica como sustantiva debido a su enfoque en la problemática teórica subyacente. Complementariamente, se establece un diseño correlacional que busca determinar el grado de vinculación entre los constructos evaluados; esto se logra mediante el análisis estadístico de la muestra, estableciendo los nexos existentes entre las variables objeto de estudio

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población estuvo constituida por 215 estudiantes del nivel primaria de la I.E Domingo Mandamiento Sipán.

Tabla 3. Población del estudio

Año	Subpoblacion
Primero	17
Segundo	31
Tercero	36
Cuarto	39
Quinto	46
Sexto	46
Total	<u>215</u>

Muestra

La muestra probabilística estratificada estuvo constituida por 138 estudiantes.

$$n = \frac{Z^2 pq \cdot N}{E^2(N-1) + Z^2 pq}$$

Donde:

n = ? muestra

Z = 1,96 *nivel de confianza, 95%:*
p = 0,5 *probabilidad de éxito: 50%: 100= 0,5*
q = 0,5 *probabilidad de fracaso: 50%: 100= 0,5*
E = 0,05 *nivel de error, 05%: 100= 0,05*
N = 215 *población*

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5)(0.5)(215)}{(0.05)^2(215 - 1) + (1.96)^2(0.5) (0.5)}$$

$$n = 138$$

Tabla 4. Muestra del estudio

Año	Subpoblacion	Fh	Muestra Estratificada
Primero	17	0.641860465	11
Segundo	31	0.641860465	20
Tercero	36	0.641860465	23
Cuarto	39	0.641860465	24
Quinto	46	0.641860465	30
Sexto	46	0.641860465	30
Total	215		138

3.3.Método de investigación

Esta investigación se fundamentó en un razonamiento deductivo, partiendo de premisas teóricas para analizar la realidad del fenómeno. En cuanto a su alcance, se optó por un diseño descriptivo-correlacional, el cual permitió no solo caracterizar a la población, sino también establecer vínculos entre las variables. Todo el análisis y la posterior discusión de hallazgos se sustentaron en la evidencia empírica recolectada a través de los instrumentos aplicados, siguiendo los lineamientos de Hernández et al. (2010)

3.4.Técnicas de recolección de datos

Instrumentos utilizados

La técnica empleada en el desarrollo del presente estudio fue la encuesta y el instrumento aplicado fue el Cuestionario.

Para medir la variable Estrategias de gamificación, se consideró la siguiente escala de Likert:

Ficha Técnica 01:

Nombre Original :	Cuestionario para la variable Estrategias de gamificación
Autor:	Fanny Jaqueline Flores Guillen
Procedencia:	Huacho- Perú
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	Estudiantes de la I.E Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025

Para medir la variable Motivación de los estudiantes, se consideró la siguiente escala de Likert:

Ficha Técnica 02:

Nombre Original :	Cuestionario para la variable Desempeño docente
Autor:	Fanny Jaqueline Flores Guillen
Procedencia:	Huacho- Perú
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	Estudiantes de la I.E Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025

a) Validez del instrumento

Validez del cuestionario sobre la variable, será sometidas a criterio de un grupo de Jueces Expertos, integrado por profesores entre Magíster y Doctores que laboran en la UNJFSC.

Tabla 5. Validez del cuestionario

Expertos	Suficiencia	Aplicabilidad
Experto 1	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 2	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 3	Hay Suficiencia	Es aplicable

Fuente: Elaboración propia.

3.5. Método de análisis de datos

a. Descriptiva

Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS.

b. Inferencial

Se someterá a prueba:

- Las Hipótesis
- Análisis de los cuadros de doble entrada
- Coeficiente de correlación de Spearman,

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

Tabla 6. Estrategias de gamificación

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Alto	32	23,2
	Bajo	10	7,2
	Medio	96	69,6
	Total	138	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E. Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025

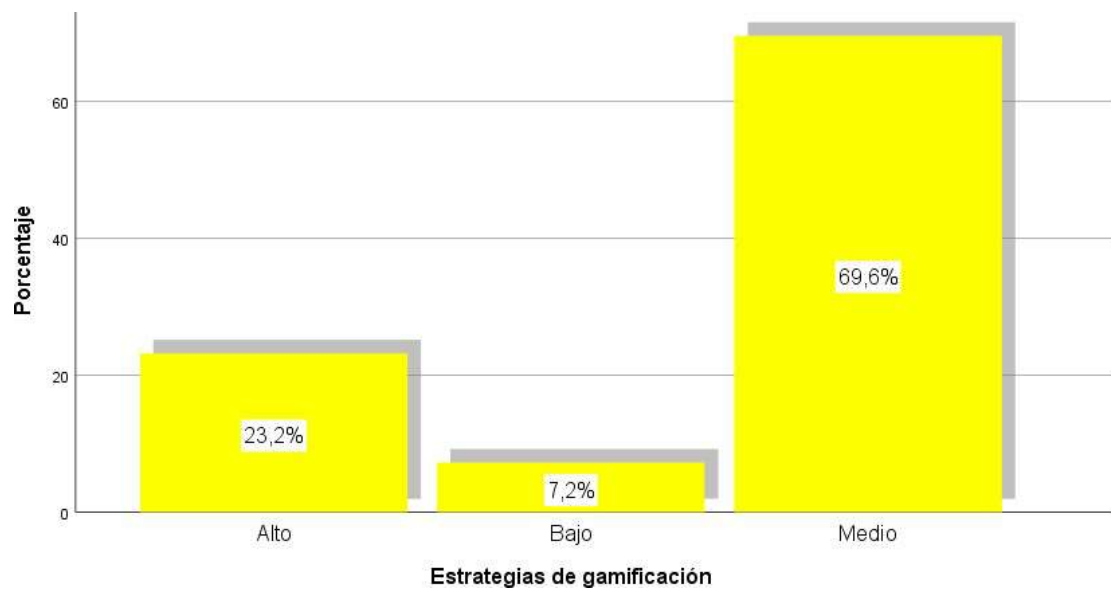


Figura 1. Estrategias de gamificación

De la fig. 1, un 69,6% de los estudiantes, sostienen que alcanzaron un nivel medio en la variable estrategias de gamificación, un 23,2% lograron un nivel alto y un 7,2% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 7. Desafíos y recompensas

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Alto	37	26,8
	Bajo	10	7,2
	Medio	91	65,9
	Total	138	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E. Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025

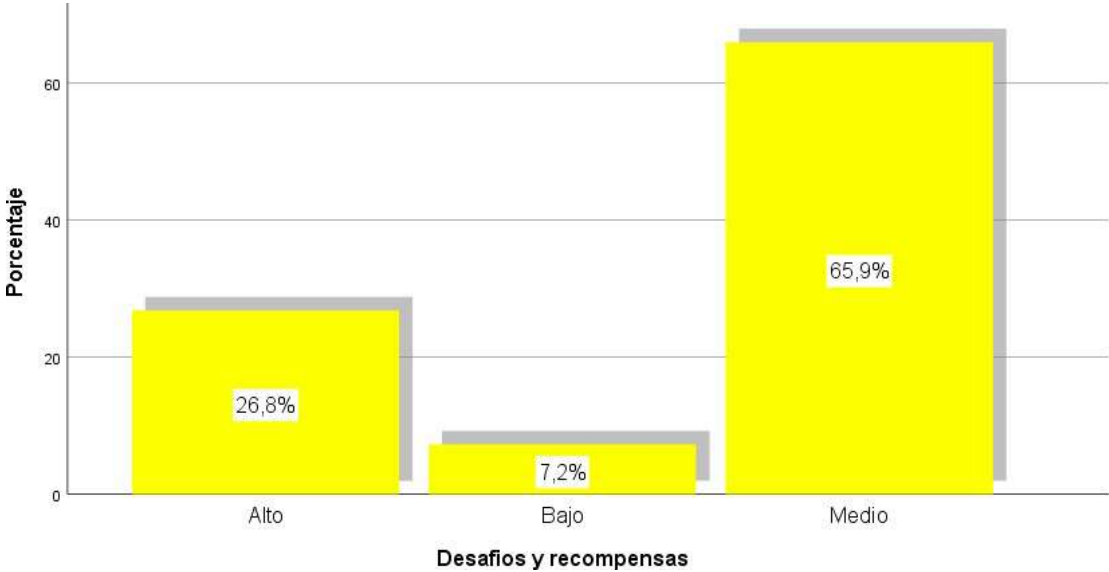


Figura 2. Desafíos y recompensas

De la fig. 2, un 65,9% de los estudiantes, sostienen que alcanzaron un nivel medio en la dimensión desafíos y recompensas dentro de las estrategias de gamificación, un 26,8% lograron un nivel alto y un 7,2% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 8. Promueve el aprendizaje cooperativo

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Alto	26	18,8
	Bajo	10	7,2
	Medio	102	73,9
	Total	138	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E. Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025

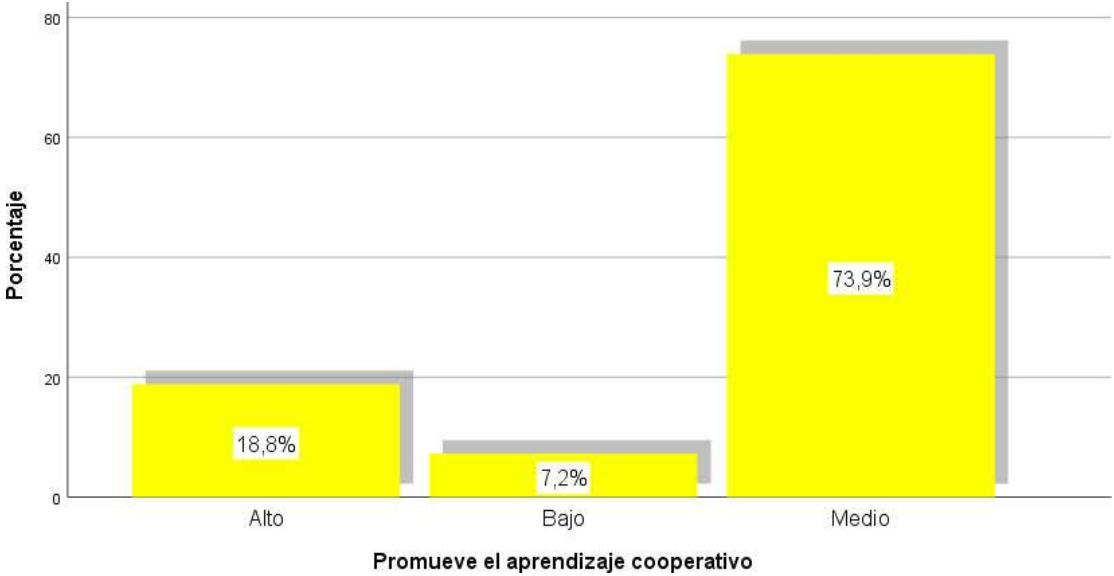


Figura 3. Promueve el aprendizaje cooperativo

De la fig. 3, un 73,9% de los estudiantes, sostienen que alcanzaron un nivel medio en la dimensión promueve el aprendizaje cooperativo dentro de las estrategias de gamificación, un 18,8% lograron un nivel alto y un 7,2% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 9. Toma de decisiones sobre el aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Alto	16	11,6
	Bajo	10	7,2
	Medio	112	81,2
	Total	138	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E. Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025

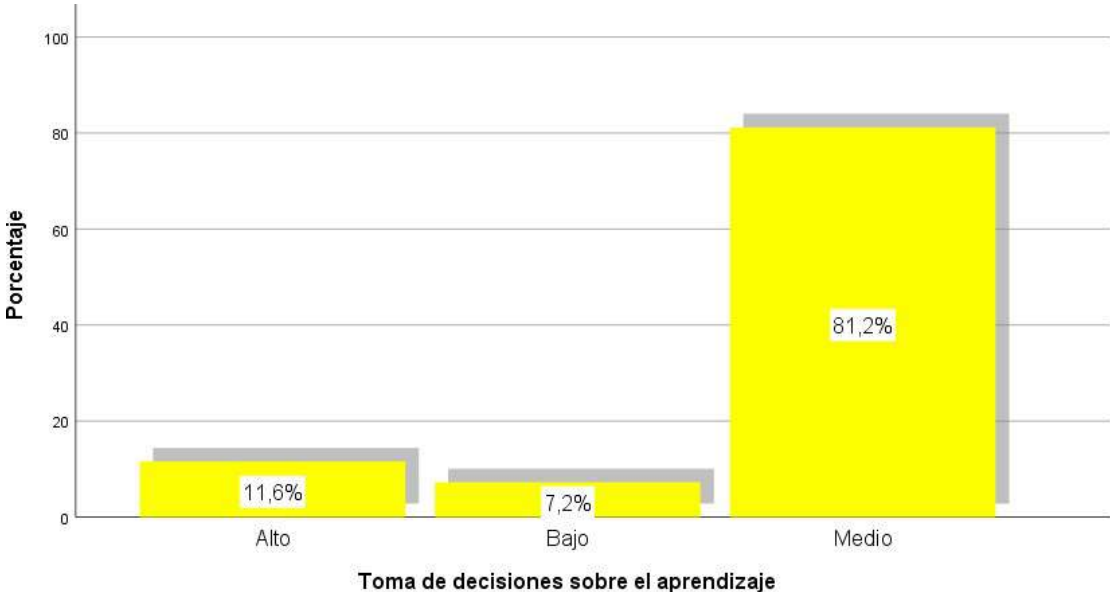


Figura 4. Toma de decisiones sobre el aprendizaje

De la fig. 4, un 81,2% de los estudiantes, sostienen que alcanzaron un nivel medio en la dimensión toma de decisiones sobre el aprendizaje dentro de las estrategias de gamificación, un 11,6% lograron un nivel alto y un 7,2% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 10. Motivación en estudiantes

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Alto	29	21,0
	Bajo	10	7,2
	Medio	99	71,7
	Total	138	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E. Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025

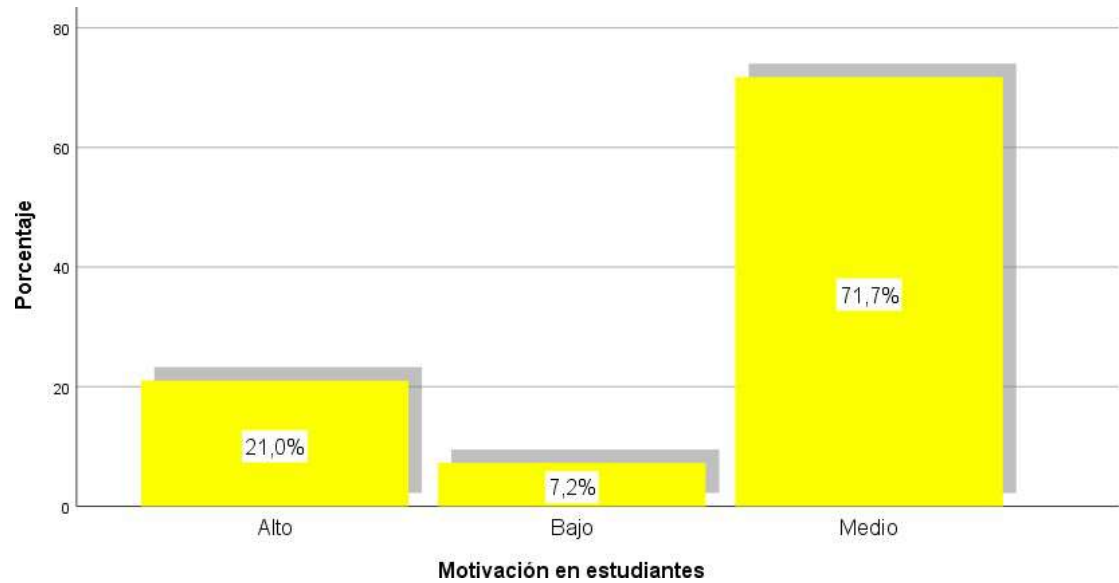


Figura 5. Motivación en estudiantes

De la fig. 5, un 71,7% de los estudiantes, sostienen que alcanzaron un nivel medio en la variable Motivación en estudiantes, un 21,0% lograron un nivel alto y un 7,2% consiguieron un nivel bajo.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

Ha: Las estrategias de gamificación se relacionan con la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

H0: Las estrategias de gamificación NO se relacionan con la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

Tabla 11. Las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes

Correlaciones

		Estrategias de gamificación		Motivación en estudiantes
Rho Spearman	de Estrategias gamificación	de Coeficiente correlación	de 1,000	,789**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	138	138
	Motivación estudiantes	en Coeficiente correlación	de ,789**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	138	138

La tabla muestra un coeficiente de correlación de $r=0,789$, con un $Sig<0,05$ lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por tanto se puede evidenciar que existe relación de intensidad buena entre las estrategias de gamificación y la motivación en los estudiantes.

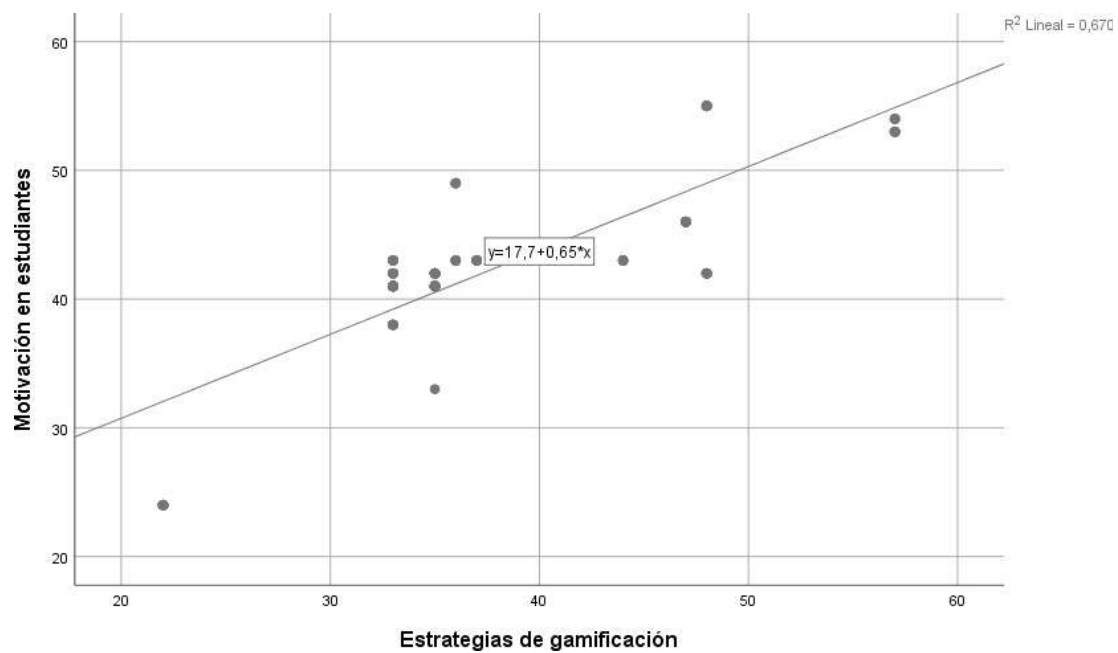


Figura Las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes

Hipótesis específica 1

Ha: Los desafíos y recompensas dentro de las estrategias de gamificación se relacionan con la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

H₀: Los desafíos y recompensas dentro de las estrategias de gamificación no se relacionan con la motivación en los estudiantes.

Tabla 12. Los desafíos y recompensas y la motivación en estudiantes

Correlaciones

		Desafíos y recompensas		Motivación en estudiantes
Rho Spearman	de Desafíos y recompensas	Coeficiente de correlación	de 1,000	,679**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	138	138
	Motivación estudiantes	Coeficiente de correlación	de ,679**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	138	138

La tabla muestra un coeficiente de correlación de $r=0,679$, con un $\text{Sig}<0,05$ lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por tanto, se puede evidenciar que existe relación de intensidad buena entre los desafíos y recompensas con las estrategias de gamificación y la motivación en los estudiantes.

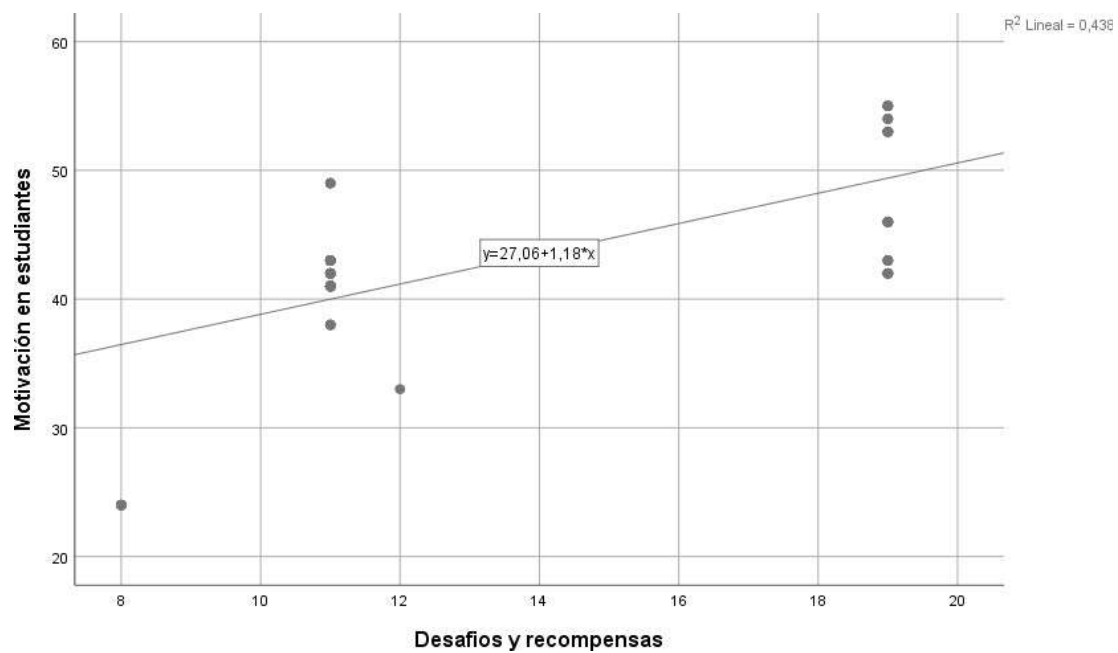


Figura 6. Los desafíos y recompensas y la motivación en estudiantes

Hipótesis específica 2

H_a: Se promueve el aprendizaje cooperativo dentro de las estrategias de gamificación se relacionan con la motivación en los estudiantes.

H₀: Se promueve el aprendizaje cooperativo dentro de las estrategias de gamificación no se relacionan con la motivación en los estudiantes.

Tabla 13. Promueve el aprendizaje cooperativo y la motivación en estudiantes

Correlaciones

			Promueve el aprendizaje cooperativo	Motivación en estudiantes
Rho de Spearman	Promueve el aprendizaje cooperativo	Coefficiente de correlación	1,000	,511**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	138	138
	Motivación en estudiantes	Coefficiente de correlación	,511**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	138	138

La tabla muestra un coeficiente de correlación de $r=0,511$, con un $\text{Sig}<0,05$ lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por tanto, se puede evidenciar que existe relación de intensidad moderada entre la dimensión promueve el aprendizaje cooperativo dentro de las estrategias de gamificación y la motivación en los estudiantes.

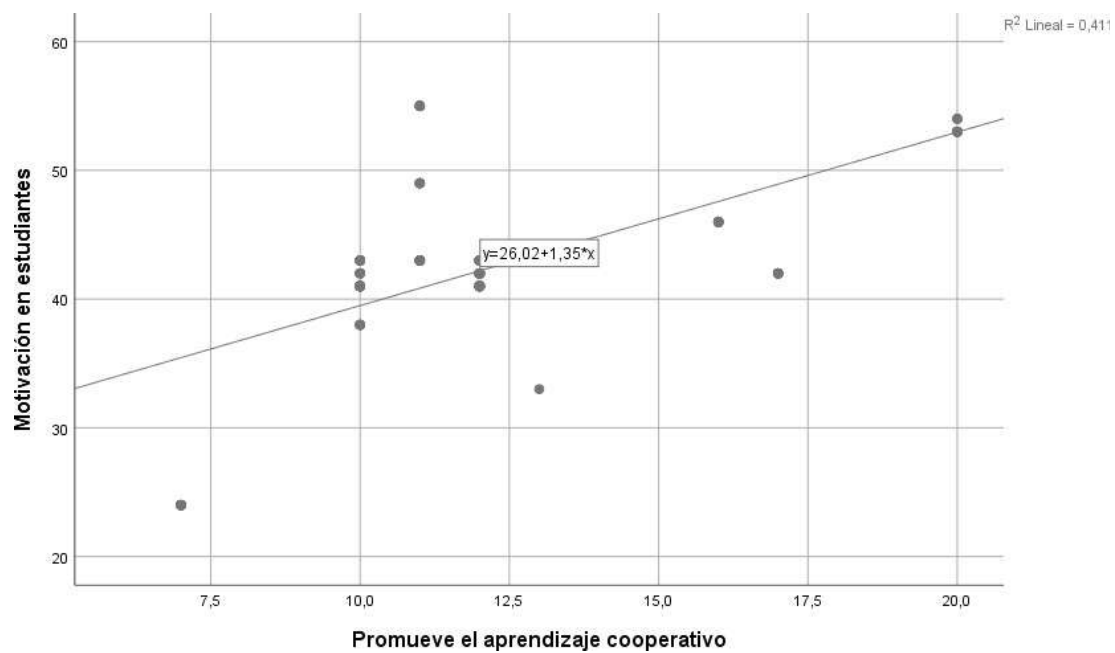


Figura 7. Promueve el aprendizaje cooperativo y la motivación en estudiantes

Hipótesis específica 3

H_a: La toma de decisiones sobre el aprendizaje dentro de las estrategias de gamificación se relacionan con la motivación en los estudiantes.

H₀: La toma de decisiones sobre el aprendizaje dentro de las estrategias de gamificación no se relacionan con la motivación en los estudiantes.

Tabla 14. Toma de decisiones sobre el aprendizaje y la motivación en estudiantes

Correlaciones

		Toma de decisiones sobre el aprendizaje		Motivación en estudiantes
Rho Spearman	Toma de decisiones sobre el aprendizaje	Coefficiente de correlación	de 1,000	,813**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	138	138
	Motivación estudiantes	Coefficiente de correlación	de ,813**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	138	138

La tabla muestra un coeficiente de correlación de $r=0,813$, con un $\text{Sig}<0,05$ lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por tanto, se puede evidenciar que existe relación de intensidad muy buena entre la dimensión toma de decisiones sobre el aprendizaje dentro de las estrategias de gamificación y la motivación en los estudiantes.

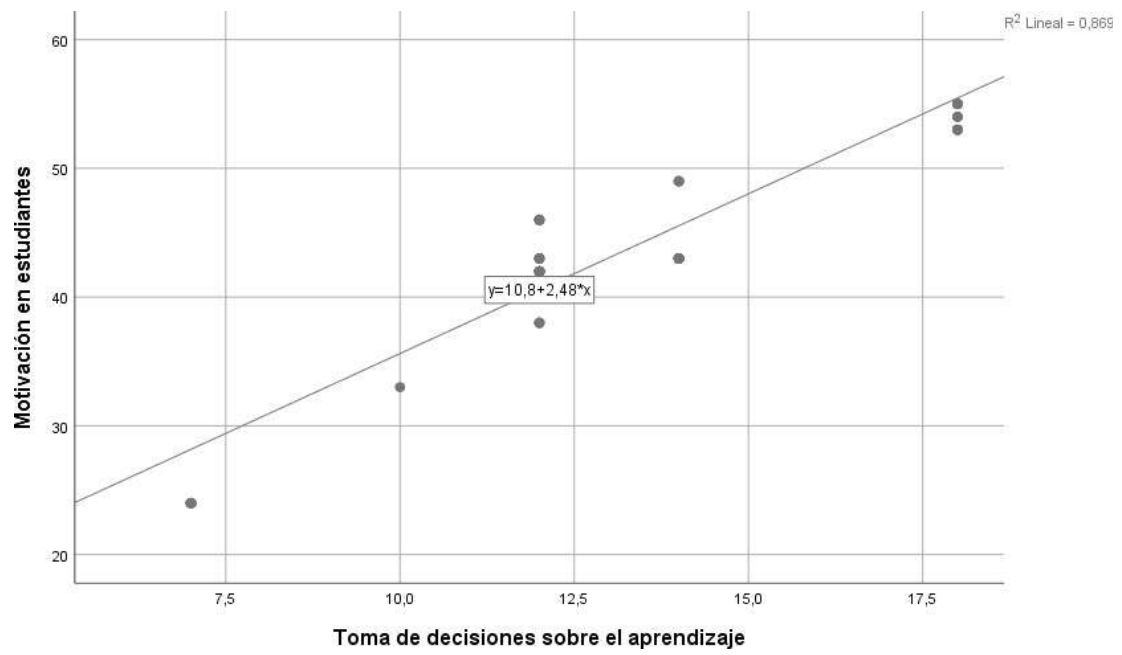


Figura 8. Toma de decisiones sobre el aprendizaje y la motivación en estudiantes

CAPITULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. Discusión de los resultados

Las evidencias obtenidas demuestran, en primer lugar, que existe una relación de intensidad buena entre las estrategias de gamificación y la motivación en los estudiantes de la I.E. Domingo Mandamiento Sipán – Hualmay. Este hallazgo coincide con estudios internacionales como los de Kapp (2017) y Deterding (2018), quienes sostienen que la gamificación incrementa el compromiso académico, favorece la participación activa y genera experiencias más significativas de aprendizaje. En el ámbito nacional, Chávez y Espinoza (2021) informan resultados semejantes en instituciones peruanas, señalando que “cuando los docentes añaden elementos lúdicos como misiones, historias, insignias, entre otros en las actividades de los estudiantes, estos manifiestan más interés y más constancia”. De ese modo, se confirma que la gamificación, cuando está diseñada pedagógicamente, influye positivamente la motivación de los estudiantes.

Por otro lado, el segundo resultado muestra una intensidad buena entre desafíos y recompensas con la motivación. En su estudio, Werbach y Hunter (2019) encontraron que la motivación de los alumnos se incrementa al percibir más adelantos y avances, ya sea con recompensas tangibles o simbólicas. Además, Mendoza y Ríos identifican que la implementación de retos por etapas fomenta la obstinación y el esfuerzo continuo de los alumnos, en particular de alumnos del nivel secundaria. En este sentido, los resultados del presente estudio se corresponden con estas afirmaciones, ya que las mecánicas de recompensa refuerzan la motivación extrínseca permitiendo, a largo plazo, el desarrollo de la motivación intrínseca.

En tercer lugar, se observó una relación moderada con la variable desarrollo de conductas de ayuda. Este hallazgo también se conecta con evidencia latinoamericana. Por ejemplo, Rojas (2020) reporta que el cooperativismo en mecánicas de gamificación requiere condiciones previas: deben existir reglas claras de convivencia, roles asignados y una cultura colaborativa instalada. Del mismo modo Domínguez (2018) observa, en investigaciones europeas, una alta correlación de cooperación en gamificación con alta motivación, pero solo en situaciones en las que el trabajo en equipo sea equilibrado y los alumnos entiendan la relevancia de su contribución. La moderada correlación con esta

investigación sugiere que, si bien la cooperación rinde frutos, siempre y cuando el grupo pueda prepararse con antelación, el docente los guíe y las actividades tengan una estructura clara y precisa.

Por último, se concluye que la intensidad de la relación de la toma de decisiones del aprendizaje está muy fuertemente relacionada con la motivación, lo que demuestra que la autonomía es un contribuyente crucial del aumento del compromiso estudiantil. Este resultado coincide plenamente con investigaciones internacionales como las de Sailer et al. (2021), quienes afirman que otorgar control al estudiante —permitiéndole elegir tareas, rutas de avance o estrategias de resolución— incrementa significativamente la motivación intrínseca. Además, esto se refuerza a nivel nacional, como con Morales (2022) quien señaló que de la autonomía en un entorno de juego está correlacionado con el aumento en la autoeficacia, la satisfacción y la voluntad de enfrentar desafíos. Por lo tanto, el hallazgo actual demuestra una vez más que proveer a los estudiantes de opciones y control mejora activamente su participación y sentido de responsabilidad.

En conclusión, el análisis de los resultados colectivos permite finalizar que las estrategias de gamificación, bien diseñadas y contextualizadas, refuerzan la motivación de los alumnos de manera eficaz, conformando la información científica del nivel nacional e internacional. No obstante, al mismo tiempo, se demuestra la importancia de considerar las dimensiones más relevantes, por ejemplo, desafíos, recompensas, y autonomía, y al mismo tiempo, desarrollar las dimensiones con mayor impacto moderado, por ejemplo, el aprendizaje cooperativo, con estrategias de relaciones humanas y desarrollo del trabajo en grupo y aprendizaje cooperativo estructurado.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primero: Existe relación de intensidad buena entre las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

Segundo: Existe relación de intensidad buena entre los desafíos y recompensas con las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

Tercero: Existe relación de intensidad moderada entre la dimensión promueve el aprendizaje cooperativo dentro de las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

Cuarto: Existe relación de intensidad muy buena entre la dimensión toma de decisiones sobre el aprendizaje dentro de las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipán- Hualmay, 2025.

6.2. Recomendaciones

- Para continuar con la excelente intensidad motivacional observada en la población, se recomienda fortalecer la implementación sistemática de las estrategias de gamificación en las sesiones de aprendizaje. Mecánicas como puntos, niveles, insignias y narrativas educativas deben seguir avanzando, para consolidar el uso pedagógico de la ludificación en todas las áreas curriculares.
- Creación de desafíos progresivos y significativas recompensas relacionadas con las competencias del plan de estudios para que los estudiantes sientan que están haciendo progresos reales y continúen mostrando un alto nivel de interés.
- Fortalecimiento del trabajo cooperativo en las actividades gamificadas, a través de la determinación de roles, metas grupales y reglas concretas que permitan asegurar una participación igualitaria y colaborativa. Lo anterior, con el fin de potenciar la motivación colectiva y mitigar las restricciones reveladas en la dimensión cooperativa, promoviendo un trabajo cohesionado y eficaz.
- Se promuevan. Durante el proceso de gamificación, permitir que los estudiantes elijan sus rutas de aprendizaje, los tipos de misiones a lograr o las estrategias para alcanzar sus objetivos.

• REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

5.1. Fuentes documentales

- Anderson, C. (2013). *Los efectos de los videojuegos en la educación: Teorías y perspectivas*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Arévalo, J. (2017). *Motivación y autorregulación del aprendizaje en estudiantes de nivel básico*. Ciudad de México: Editorial Trillas.
- Bandura, A. (1997). *Autoeficacia: El ejercicio del control*. Madrid: Editorial McGraw-Hill.
- Caponetto, I. (2016). *Gamificación en la era digital*. Buenos Aires: Editorial Iberoamericana.
- Caponetto, I. (2016). *Gamificación: Un nuevo enfoque educativo*. Buenos Aires: Editorial Iberoamericana.
- Cárdenas, A. (2024). *Tesis: "Estrategias de Gamificación y Motivación Académica en los Estudiantes de Comunicación de la Universidad Nacional Federico Villarreal"*. Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación.
- Deci, E., & Ryan, R. (2000). *La autodeterminación y la motivación en la educación*. Barcelona: Editorial McGraw-Hill.
- Deci, E., & Ryan, R. (2002). *Teoría de la autodeterminación y la motivación humana*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Delgado, P. (2021). *Motivación escolar y clima de aula: Una relación positiva*. Santiago de Chile: Editorial Nueva Escuela.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *De los elementos de diseño de juegos a la ludificación: Definiendo la "gamificación"*. Barcelona: Editorial Universidad Politécnica de Cataluña.
- Fernández, A. (2017). *La gamificación en el aula: De la teoría a la práctica*. Madrid: Editorial La Muralla.

- Fernández, A. (2019). *Motivación en el aula: Estrategias pedagógicas para mejorar el rendimiento*. Madrid: Editorial La Muralla.
- García, M. (2023). *"La gamificación, estrategia de motivación en la adquisición del Inglés Lengua extranjera. Una propuesta para Educación Primaria"*. Valladolid, España : Universidad de Valladolid.
- García, M. (2019). *Motivación en el aula: Teorías y aplicaciones educativas*. Madrid: Editorial McGraw-Hill.
- Gee, J. (2003). *Lo que los videojuegos nos enseñan sobre el aprendizaje y la alfabetización*. Ciudad de México: Editorial Alianza.
- Gómez, M. (2020). *La gamificación educativa: Herramientas y aplicaciones*. Madrid: Ediciones Académicas.
- González, A. (2017). *Gamificación en el aula: Estrategias para un aprendizaje activo*. Ciudad de México: Editorial Trillas.
- Hernández, R. (2019). *Gamificación en el aula: Estrategias y prácticas pedagógicas*. Buenos Aires: Editorial Siglo XXI.
- Hunicken, L. (2020). *Tesis: "Gamificación y aprendizaje adaptativo para el desarrollo de competencias"*. La Plata, Argentina: Universidad Nacional de La Plata.
- Jenkins, H. (2006). *Cultura de la convergencia: Donde colisionan los viejos y los nuevos medios*. Barcelona: Editorial UOC.
- Llacsahuache, N. (2025). *Tesis: "La gamificación y su influencia en la motivación académica en estudiantes de ingeniería de una universidad pública de Piura, 2024"*. Lima, Perú: Universidad César Vallejo.
- López, C. (2017). *Motivación y rendimiento académico: Una relación clave en la educación*. Ciudad de México: Editorial Pearson.
- López, E. (2020). *Estrategias de gamificación para la enseñanza secundaria*. Santiago de Chile: Ediciones de la Universidad de Santiago.
- Malone, T., & Lepper, M. (1987). *Hacer el aprendizaje divertido: Una taxonomía de motivaciones intrínsecas para el aprendizaje*. Madrid: Editorial McGraw-Hill.

- Martínez, C. (2021). *Gamificación en la educación: Un enfoque multidisciplinario*. Ciudad de México:: Editorial Pearson.
- Martínez, J. (2018). *Factores motivacionales en la educación secundaria*. Buenos Aires: Editorial Iberoamericana.
- Miltra , J. (2021). *Tesis: "Uso de Gamificación para incrementar la motivación en el aprendizaje*. Monterrey, México : Tecnológico de Monterrey.
- Ortega, L. (2020). *Motivación y aprendizaje significativo en la escuela*. Lima: Editorial San Ignacio.
- Pacheco , A. (2023). *Tesis: "Análisis de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje inicial 2 en el período 2020-2023"*. Quito, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Pérez, E. (2021). *La relevancia de la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de secundaria*. . Santiago de Chile: Ediciones Universitarias.
- Pintrich, P., & Schunk, D. (2002). *Motivación en la educación: Teorías, investigaciones y aplicaciones*. Madrid: Editorial Pearson.
- Ramírez, J. (2018). *La importancia de la gamificación en la educación secundaria*. Madrid: Editorial La Muralla.
- Rodríguez, S. (2019). *Gamificación y aprendizaje: Estrategias innovadoras*. Barcelona: Editorial Universitaria.
- Rodríguez, S. (2020). *La motivación en el contexto escolar: Estrategias para su fortalecimiento*. Barcelona: Editorial Ediciones de la Universidad.
- Rojas , J. (2021). *Tesis: "La gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje de matemática en alumnos de secundaria de una I.E. de Huancayo 2020"*. Huancayo, Perú : Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Rojas, E. (2016). *Creatividad y motivación en contextos educativos*. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.
- Sánchez, J. (2018). *Gamificación en la educación secundaria*. Buenos Aires: Editorial Iberoamericana.

- Schunk, D. (2005). *Motivación y rendimiento en el aula*. Barcelona: Editorial Alianza.
- Tobón, S. (2021). *Tesis: "Didáctica por competencias con enfoque de gamificación."*. Bogotá, Colombia: Ecoe Ediciones.
- Valverde, C. (2018). *La motivación estudiantil: Clave para evitar el abandono escolar*. Bogotá: Editorial Aula Abierta.
- Wentzel, K. (1998). *Motivación y rendimiento escolar: El impacto del apoyo social en la educación*. Ciudad de México: Editorial Trillas.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *Para ganar: Cómo el pensamiento de los juegos puede revolucionar tu forma de enseñar*. Madrid: Editorial McGraw-Hill.
- Zambrano, F. (2019). *La motivación como herramienta clave en el rendimiento escolar*. Quito: Editorial Educativa Nacional.

5.2. Fuentes bibliográficas

- Atkinson, J. W. (1957). *Motivational determinants of risk-taking behavior*. *Psychological Review*, **64**(6), 359-372.
- Ausubel, D. (2002). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Cabero, J. (2007). *Tecnologías de la información y la comunicación para la formación de profesores*. Narcea.
- Coll, C. (2001). *Constructivismo y educación: La concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje*. Paidós.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deci, E., & Ryan, R. (2000). *La motivación humana y la autodeterminación*. Ediciones Morata.
- Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw-Hill.
- Fullan, M. (2002). *Las fuerzas del cambio: Explorando las profundidades de la reforma educativa*. Akal.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DOMINGO MANDAMIENTO SIPAN - HUALMAY, 2025

Problemas		Objetivos		Hipótesis		VARIABLES E INDICADORES			
Problema general ¿Cómo se da la relación entre las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipan- Hualmay, 2025?		Objetivo general Determinar la relación entre las estrategias de gamificación y la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipan- Hualmay, 2025.		Hipótesis general Las estrategias de gamificación se relacionan con la motivación en estudiantes de la Institución Educativa Domingo Mandamiento Sipan- Hualmay, 2025.		VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Estrategias de Gamificación			
						Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices
						Desafíos y recompensas	- Enfrentar retos - Me siento motivado	5	
						Promueve el aprendizaje cooperativo	- Trabajar en equipo durante los juegos - Ayudo a mis compañeros cuando jugamos en clase	5	Siempre Casi siempre
						Toma de decisiones sobre el aprendizaje	- Estrategias para ganar - Escoger con quien trabajar en los juegos.	5	A veces Nunca
						Total		15	
						VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Motivación del estudiante			
						Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices
						Motivación intrínseca	- Aprender cosas nuevas - Siento alegría al resolver algo difícil	5	Siempre Casi siempre
						Motivación extrínseca	Sacar buenas notas para que me feliciten	5	A veces Nunca
						Percepción de la relevancia de los contenidos educativos	- Temas aprendidos son interesantes - Lo que estudio me ayuda a entender mejor el mundo.	5	
						Total		15	

TRIZ DE DATOS

N	Estrategias de gamificación															Motivación en estudiantes																							
	Desafíos y recompensas					Promueve el aprendizaje cooperativo					Toma de decisiones sobre el aprendizaje					ST1	Motivación intrínseca					Motivación extrínseca					Percepción de la relevancia de los contenidos educativos					ST1							
	1	2	3	4	5	S1	6	7	8	9	10	S2	11	12	13	14	15	S3		1	2	3	4	5	S6	6	7	8	9	10	S7	11	12	13	14	15	S8		
1	3	2	2	3	12	2	2	3	3	3	13	2	2	2	2	2	2	10	35	3	2	2	3	2	12	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	2	2	10	33
2	3	2	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	2	3	12	35	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	3	14	42	
3	3	1	1	2	8	2	1	1	1	2	7	2	2	2	1	1	1	7	22	3	1	1	1	3	9	2	1	1	1	4	9	2	1	1	1	1	1	6	24
4	3	4	4	4	19	4	4	4	4	4	20	2	4	4	4	4	4	18	57	3	4	4	4	4	19	2	4	4	4	3	17	2	4	4	4	4	4	18	54
5	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	3	14	41	
6	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	3	14	41	
7	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	3	14	42	
8	3	4	4	4	19	2	2	4	4	4	16	2	2	2	2	3	3	12	47	3	3	2	4	3	15	2	3	4	4	17	2	3	3	3	3	3	14	46	
9	3	4	4	4	19	3	2	4	4	4	17	2	2	2	2	3	3	12	48	3	3	2	2	3	13	2	4	3	3	15	2	3	3	3	3	3	14	42	
10	3	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	3	12	33	3	3	2	2	3	13	2	3	2	2	11	2	3	3	3	3	14	38		
11	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	2	2	3	14	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	42		
12	3	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	3	12	33	3	3	2	2	3	13	2	4	2	2	14	2	4	3	3	3	2	14	41	
13	3	1	1	2	8	2	1	1	1	2	7	2	2	2	1	1	1	7	22	3	1	1	1	3	9	2	1	1	1	4	9	2	1	1	1	1	6	24	
14	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	3	14	42	
15	3	4	4	4	19	4	4	1	1	1	11	2	4	4	4	4	4	18	48	3	4	4	4	3	18	2	4	4	4	3	17	4	4	4	4	4	4	20	55
16	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	14	37	3	3	2	2	3	13	2	3	3	3	14	4	3	3	3	3	3	16	43	
17	3	4	4	4	19	4	4	1	1	1	11	2	3	3	3	3	3	14	44	3	2	1	1	8	2	4	3	3	15	4	4	4	4	4	4	4	20	43	
18	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	3	14	42	
19	3	1	1	1	2	8	2	1	1	1	7	2	2	2	1	1	1	7	22	3	1	1	1	3	9	2	1	1	1	4	9	2	1	1	1	1	6	24	
20	3	2	2	2	11	2	3	2	2	2	11	2	3	3	3	3	3	14	36	3	3	2	2	3	13	2	4	2	2	14	4	4	3	3	2	16	43		
21	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	3	14	42	
22	3	4	4	4	19	4	4	4	4	4	20	2	4	4	4	4	4	18	57	3	4	4	4	4	19	2	4	4	4	3	17	2	4	4	4	4	4	18	54
23	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	3	14	41	
24	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	3	14	42	
25	3	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	3	12	33	3	3	2	2	3	13	2	4	2	2	14	2	4	3	3	2	14	41		
26	3	4	4	4	19	2	2	4	4	4	16	2	2	2	2	3	3	12	47	3	3	2	4	3	15	2	3	4	4	17	2	3	3	3	3	14	46		
27	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	3	14	42	
28	3	1	1	1	2	8	2	1	1	1	7	2	2	2	1	1	1	7	22	3	1	1	1	3	9	2	1	1	1	4	9	2	1	1	1	1	6	24	
29	3	4	4	4	19	4	4	4	4	4	20	2	4	4	4	4	4	18	57	3	4	4	4	4	19	2	4	4	4	3	17	2	4	4	4	4	18	54	
30	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	41		
31	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	41		
32	3	2	2	2	11	2	4	2	2	2	12	2	2	2	2	3	3	12	35	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	42		
33	3	4	4	4	19	4	4	1	1	1	11	2	4	4	4	4	4	18	48	3	4	4	4	3	18	2	4	4	4	3	17	4	4	4	4	4	20	55	

34	3	1	1	1	2	8	2	1	1	1	1	1	1	1	7	22	3	1	1	1	3	9	2	1	1	1	1	1	1	6	24			
35	3	4	4	4	19	4	4	1	1	1	11	2	3	3	3	14	44	3	2	1	1	8	2	4	3	3	15	4	4	4	20	43		
36	3	2	2	2	11	2	3	2	2	2	11	2	3	3	3	14	36	3	3	2	4	3	15	2	4	2	4	4	4	4	20	49		
37	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	3	3	2	3	13	2	3	3	14	4	3	3	3	16	43		
38	3	2	2	2	11	2	3	2	2	11	2	3	3	3	3	14	36	3	3	2	2	3	13	2	4	2	4	14	4	3	2	16	43	
39	3	2	2	2	11	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	12	33	3	3	3	2	3	14	2	4	2	4	14	2	4	3	2	14	42
40	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	3	14	2	3	3	3	14	2	3	3	3	14	42	
41	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	14	2	3	3	3	14	41	
42	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	14	2	3	3	3	14	41	
43	3	2	2	2	11	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	12	33	3	3	2	2	3	13	2	4	2	4	14	2	4	3	2	14	41
44	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	3	2	3	14	2	3	3	14	2	3	3	3	14	42	
45	3	1	1	1	2	8	2	1	1	2	7	2	2	1	1	7	22	3	1	1	1	3	9	2	1	1	1	1	1	1	6	24	4	
46	3	4	4	4	19	4	4	4	4	20	2	4	4	4	4	18	57	3	4	4	4	19	2	4	4	3	17	2	4	4	4	18	54	
47	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	14	2	3	3	3	14	41	
48	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	14	2	3	3	3	14	41	
49	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	3	2	3	14	2	3	3	14	2	3	3	3	14	42	
50	3	4	4	4	19	2	4	4	4	16	2	2	2	2	3	12	47	3	3	2	4	3	15	2	3	4	4	17	2	3	3	14	46	
51	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	14	2	3	3	14	2	3	3	3	14	42	
52	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	3	3	2	2	3	13	2	3	3	14	4	3	3	3	16	43	
53	3	4	4	4	19	4	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	44	3	2	1	1	1	8	2	4	3	3	15	4	4	4	20	43	
54	3	2	2	2	11	2	3	2	2	11	2	3	3	3	3	14	36	3	3	2	4	3	15	2	4	2	4	14	4	4	4	20	49	
55	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	3	3	2	2	3	13	2	3	3	14	4	3	3	3	16	43	
56	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	3	2	3	14	2	3	3	14	2	3	3	3	14	42	
57	3	2	2	2	11	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	12	33	3	3	2	2	3	14	2	4	2	4	14	2	4	3	2	14	42
58	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	14	2	3	3	14	2	3	3	3	14	42	
59	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	14	2	3	3	3	14	41	
60	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	14	2	3	3	3	14	41	
61	3	1	1	1	2	8	2	1	1	2	7	2	2	1	1	7	22	3	1	1	1	3	9	2	1	1	1	1	1	1	6	24	4	
62	3	4	4	4	19	2	4	4	4	16	2	2	2	2	3	12	47	3	3	2	4	3	15	2	3	4	4	17	2	3	3	14	46	
63	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	14	2	3	3	14	2	3	3	3	14	42	
64	3	1	1	1	2	8	2	1	1	2	7	2	2	1	1	7	22	3	1	1	1	3	9	2	1	1	1	1	1	1	6	24	4	
65	3	4	4	4	19	4	4	4	4	20	2	4	4	4	4	18	57	3	4	4	4	19	2	4	4	3	17	2	4	4	4	18	54	
66	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	14	2	3	3	3	14	41	
67	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	14	2	3	3	3	14	41	
68	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	14	2	3	3	14	2	3	3	3	14	42	
69	3	4	4	4	19	2	4	4	4	16	2	2	2	2	3	12	47	3	3	2	4	3	15	2	3	4	4	17	2	3	3	14	46	
70	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	14	2	3	3	14	2	3	3	3	14	42	
71	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	14	2	3	3	3	14	41	
72	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	13	2	3	3	14	2	3	3	3	14	41	
73	3	2	2	2	11	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	12	33	3	3	2	2	3	13	2	4	2	4	14	2	4	3	2	14	41
74	3	4	4	4	19	2	4	4	4	16	2	2	2	2	3	12	47	3	3	2	4	3	15	2	3	4	4	17	2	3	3	14	46	
75	3	2	2	2	11	2	4	2	2	12	2	2	2	2	3	12	35	3	3	2	2	3	14	2	3	3	14	2	3	3	3	14	42	
76	3	1	1	1	2	8	2	1	1	2	7	2	2	1	1	7	22	3	1	1	1	3	9	2	1	1	1	1	1	1	6	24	4	
77	3	4	4	4	19	4	4	4	4	20	2	4	4	4	4	18	57	3	4	4	4	19	2	4	4	3	17	2	4	4	4	18	54	



ESCUELA DE POSGRADO

INSTRUMENTO 01

VARIABLE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

Desafíos y recompensas		4	3	2	1
1.	Me gusta enfrentar retos en las actividades escolares.				
2.	Me esfuerzo más cuando sé que hay una recompensa.				
3.	Me siento motivado cuando supero un desafío difícil.				
4.	Las recompensas me ayudan a seguir participando en clase.				
5.	Resolver retos me hace sentir que aprendo más.				
Promueve el aprendizaje cooperativo		4	3	2	1
6.	Me gusta trabajar en equipo durante los juegos.				
7.	Ayudo a mis compañeros cuando jugamos en clase.				
8.	Aprendo más cuando colaboro con otros.				
9.	Compartimos ideas para ganar los desafíos juntos.				
10.	Mis compañeros me enseñan cosas cuando jugamos.				
Toma de decisiones sobre el aprendizaje		4	3	2	1
11.	Elijo cómo quiero resolver los retos del juego.				
12.	Decido qué estrategias usar para ganar.				
13.	Puedo escoger con quién trabajar en los juegos.				
14.	Participo en decidir cómo aprender jugando.				
15.	Tengo opciones para avanzar en el juego educativo.				



ESCUELA DE POSGRADO

INSTRUMENTO 02

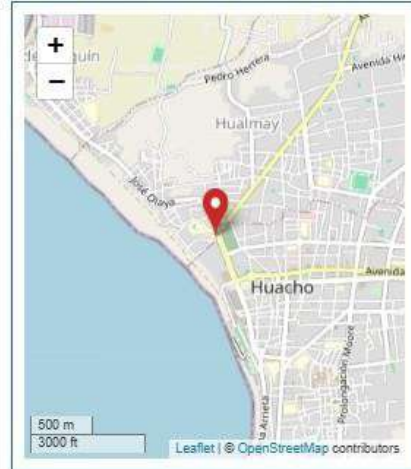
VARIABLE MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

Motivación intrínseca		4	3	2	1
16.	Me gusta aprender cosas nuevas por mí mismo.				
17.	Disfruto estudiar aunque no me den premios.				
18.	Me esfuerzo porque quiero saber más.				
19.	Siento alegría al resolver algo difícil.				
20.	Me interesa aprender sin que me lo pidan.				
Motivación extrínseca		4	3	2	1
21.	Me esfuerzo más cuando me dan un premio.				
22.	Quiero sacar buenas notas para que me feliciten.				
23.	Hago mi tarea porque mis padres me lo piden.				
24.	Participo en clase para ganar puntos.				
25.	Me gusta que me den recompensas por aprender.				
Percepción de la relevancia de los contenidos educativos		4	3	2	1
26.	Los temas que aprendemos son interesantes para mí.				
27.	Lo que aprendo en clase me parece útil para mi vida.				
28.	Siento que lo que estudio me ayuda a entender mejor el mundo.				
29.	Los contenidos educativos son importantes para lo que quiero lograr.				
30.	Me gustaría aprender más sobre los temas que vemos en clase.				

FICHA DE DATOS

DATOS DE LA IE			
Nombre de la IE	20320 DOMINGO MANDAMIENTO SIPAN	Código de la IE	
Nombre de la DRE o UGEL	UGEL 09 Huaura	Código de DRE o UGEL	150202
Tipo de Gestión	Pública de gestión directa	Dependencia	Sector Educación
Teléfono		Correo electrónico	
Número de RUC		Página web	
Promotor o Propietario		Forma	Escolarizado
Razón social		Director(a)	Bartolome Ramirez Teodolfo Juan
DATOS DEL SERVICIO EDUCATIVO			
Código modular	0253809	Anexo	0
Nivel/Modalidad	Primaria	Característica (Censo Educativo 2024)	Polidocente completo
Género	Mixto	Tipo de programa	No aplica
Turno	Continuo tarde y noche	Estado	Activo
DATOS DEL LOCAL EDUCATIVO			
Código de local	380021	Localidad	
Dirección	Calle Maria Parado De Bellido S/N	Centro Poblado	CAMPO ALEGRE
Departamento	Lima	Área geográfica	Urbana
Provincia	Huaura	Latitud	-11.10491
Distrito	Hualmay	Longitud	-77.6153



Fuentes de información
 Padrón de Servicios Educativos, Censo Educativo 2024, Carta Educativa del Ministerio de Educación- Unidad de Estadística y cartografía de OpenStreetMap.

ESTADÍSTICA 2024

Las celdas en blanco indican que el servicio educativo no reportó datos o no funcionó el año respectivo.

Matrícula por grado y sexo, 2024

Nivel	Total		1° Grado		2° Grado		3° Grado		4° Grado		5° Grado		6° Grado	
	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
Primaria	117	98	10	7	21	10	18	18	15	24	24	22	29	17

Matrícula por periodo según grado, 2004-2024

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Total	707	697	637	524	456	381	337	297	311	311	225	315	328	275	257	283	321	313	312	274	215
1° Grado	82	89	73	68	76	42	35	35	47	47	26	37	27	32	24	31	48	35	30	18	17
2° Grado	96	105	93	78	78	48	57	44	51	51	35	52	63	39	42	44	54	55	47	36	31
3° Grado	124	96	110	66	71	70	49	45	44	44	43	47	58	58	33	47	50	60	53	48	36
4° Grado	126	127	110	92	69	60	74	48	53	53	43	66	59	53	56	50	54	52	59	55	39
5° Grado	121	129	132	94	90	52	55	65	52	52	28	60	61	43	55	54	53	56	62	58	46
6° Grado	158	151	119	126	82	89	67	60	64	64	50	53	60	50	47	57	62	55	61	59	46

Docentes, 2004-2024

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Total	30	36	36	31	24	26	24	29	28	28	22	21	21	23	22	15	17	18	16	16	16