



Universidad
Norbert Wiener

Powered by **Arizona State University**

ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Tesis

La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en
estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023

Para optar el Grado Académico de
Maestro en Docencia Universitaria

Presentado por:

Autor: Pizarro Quispe, Juan Jose


Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6150-9295>

Asesora: Dra. Palacios Garay, Jessica Paola

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2315-1683>

Lima – Perú

2025

 Universidad Norbert Wiener	DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA Y DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
	CÓDIGO: UPNW-GRA-FOR-033	VERSIÓN: 01 REVISIÓN: 01
		FECHA: 08/11/2022

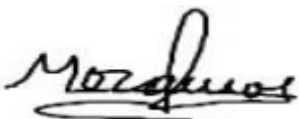
Yo, PIZARRO QUISPE JUAN JOSE Egresado(a) de la Escuela de Posgrado de la Universidad privada Norbert Wiener declaro que la tesis “LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DE APRENDIZAJE EN LA MEJORA DE LA ENSEÑANZA EN ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA – 2023” validado por la coordinadora de Postgrado Dra. Marilé Lozano Lozano Con DNI 06145634 Con ORCID 0000-0003-4426-2902 tiene un índice de similitud de SIETE (7)% con código oid:14912:444904864 verificable en el reporte de originalidad del software Turnitin.

Así mismo:

1. Se ha mencionado todas las fuentes utilizadas, identificando correctamente las citas textuales o paráfrasis provenientes de otras fuentes.
2. No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquella señalada en el trabajo.
3. Se autoriza que el trabajo puede ser revisado en búsqueda de plagios.
4. El porcentaje señalado es el mismo que arrojó al momento de indexar, grabar o hacer el depósito en el turnitin de la universidad y,
5. Asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión en la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas del reglamento vigente de la universidad.



.....
 Firma de autor
 PIZARRO QUISPE JUAN JOSE
 DNI: 40957988



.....
 Firma
 Marilé Lozano Lozano
 DNI: 06145634

Lima, 8 de abril de 2025

Dedicatoria

A nuestro creador celestial por guiar mi camino.

A mi yo interior, que nunca dejo que me rindiera,

que siempre batallo ante la adversidad

y que nunca se sintió menos que nadie.

A mis padres, por haberme dejado solo, en la

busqueda del camino correcto y a mi novia que

cree que soy algo que yo aun no veo, gracias por

su comprensión y amor.

Agradecimiento

A la Universidad Privada Norbert Wiener por
brindarme la oportunidad de desarrollo
profesional y personal.

A mi asesora la Dra. Jessica Palacios y maestra
Dra. Yudith Yangali, por guiarme y motivarme en el
proceso de este trabajo de investigación.

INDICE

Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
INDICE.....	v
Indice de tablas	vii
Indice de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
Introduccion	xi
1 CAPÍTULO I: EL PROBLEMA.....	1
1.1 Contextualización del problema	1
1.2 Problema de investigación	2
1.3 Objetivos de la investigación	6
1.3.1 Objetivo general.....	6
1.3.2 Objetivos específicos	6
1.4 Justificación	6
1.4.1 Social.....	6
1.4.2 Teórica	7
1.4.3 Metodológica	8
1.4.4 Epistemológica.....	8

2	CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	9
2.1	Antecedentes	9
2.2	Estado de la cuestión.....	14
3	CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	34
3.1	Método de investigación.....	34
3.2	Diseño de la investigación	34
3.3	Escenario de estudio y participantes	36
3.4	Estrategias de producción de datos	38
3.5	Propuesta de análisis de datos.....	39
3.6	Criterios de rigor	41
3.7	Aspectos éticos.....	42
4	CAPÍTULO IV: PRESENTACION Y DISCUSION DE LOS RESULTADOS	44
4.1	Resultado y triangulación	44
4.2	Discusión de resultados.....	53
5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	58
5.1	Conclusiones	58
5.2	Recomendaciones	61
6	REFERENCIAS:.....	63
7	ANEXOS.	76
	Anexo 1. Matriz de categorización apriorística.	76

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos.	77
Anexo 3: Evaluación de rigurosidad del instrumento	89
Anexo 4. Consentimiento informado.....	100
Anexo 5. Carta de aprobación del comité de ética.....	103
Anexo 6. Informe de turniti	104

Indice de tablas

Tabla 1 <i>Categorías y definiciones</i>	45
Tabla 2 <i>Ficha técnica y Entrevista 1. Aplicada a alumnos.</i>	77
Tabla 3 <i>Datos básicos de alumnos (07)</i>	80
Tabla 4 <i>Ficha técnica y Entrevista 2. Aplicada a docentes.</i>	82
Tabla 5 <i>Datos básicos de docentes (03)</i>	85
Tabla 6 <i>Datos de expertos revisores</i>	99

Índice de figuras

Figura 1 *Mapa semántico de la percepción estudiantil frente a la gamificación como recursos de aprendizaje en la mejora de la enseñanza.* 51

Figura 2 *Mapa semántico de la percepción docente frente a la gamificación como recursos de aprendizaje en la mejora de la enseñanza.* 52

Resumen

La gamificación como recurso de aprendizaje para la mejora de la enseñanza en estudiantes de educación superior es el objetivo de la investigación. El estudio se llevó a cabo de manera cualitativa y utilizó un diseño fenomenológico. El análisis de información se realizó por medio de entrevistas semiestructuradas con una muestra de 10 participantes, los mismos que fueron aplicados a docentes y alumnos de una universidad privada de Lima, lo que permitió la descripción e interpretación de sus experiencias en relación a la gamificación en entornos educativos. En la discusión se analizó el significado de la gamificación y la utilización práctica en entornos educativos, así como los beneficios que aportan las metodologías gamificadoras en la educación superior y la utilidad que tiene para mejorar la enseñanza en relación al aprendizaje. Como conclusión, los procesos gamificadores brindan a la pedagogía una amplia gama de herramientas tanto de mesa como digitales, que permiten a los estudiantes interiorizar su conocimiento y relacionarlo con el juego, lo que fortalece la retención de contenidos educativos mediante experiencias divertidas, positivas y satisfactorias.

Palabras clave: Gamificación, aprendizaje, pedagogía, herramientas de aprendizaje, estrategias de ludificación, autoaprendizaje.

Abstract

Gamification as a learning resource to improve teaching in higher education students is the objective of the research. The study is carried out qualitatively and uses a phenomenological design. The collection of information was carried out through semi-structured interviews with a sample of 10 participants, which were applied to teachers and students of a private university in Lima, which allowed the description and interpretation of their experiences in relation to gamification in educational environments. The discussion analyzes the meaning of gamification and its practical use in educational environments, as well as the benefits that gamification methodologies provide in higher education and the usefulness it has to improve teaching in relation to learning. In conclusion, gamification processes provide pedagogy with a wide range of tools, both tabletop and digital, that allow students to internalize their knowledge and relate it to the game, which strengthens the retention of educational content through fun, positive and satisfying experiences. .

Keywords: Gamification, learning, pedagogy, learning tools, gamification strategies, self-learning.

Introducción

En un mundo donde la digitalización, convive día a día con nuestros entornos personales y donde la información se encuentra al alcance de todos. Es factible pensar en una evolución sostenida de los entornos educativos en relación a la digitalización. En países del primer mundo estos procesos educativos son una realidad, donde los alumnos interactúan directamente con entornos digitales donde pueden aprender con base en nuevas metodologías educativas, una de ellas es la “gamificación”. Rodríguez et al. (2019) mencionan que es necesario brindar a los estudiantes la libertad de aprender en entornos protegidos de promedio fijos y de categorías de aprobado o desaprobado, brindando al estudiante la confianza de aprender a través del error.

La investigación da a conocer las experiencias de docentes y alumnos ante la gamificación, el mismo que es una herramienta de poco uso en sociedades donde la educación se encuentra en días de desarrollo. Las mejoras educativas deberían ser consideradas como objetivo primordial en el sistema de educación de cada país, ya que los nuevos enfoques educativos podrían lidiar con los altos índices de deserción universitaria, ante esta premisa pretendemos conocer las vivencias acerca de nuevas metodologías que han visto o aprendido en su proceso de enseñanza y aprendizaje (EA), del mismo modo presentar algunas alternativas de gamificación y analizar si en algún momento fueron abordadas en clases.

El primer capítulo se describió el problema, los objetivos y la justificación. En el segundo capítulo se elaboró el marco teórico, el cual profundizó en la gamificación en entornos educativos, los benéficos gamificadores, recurso de aprendizaje, herramientas de mesa y digitales y categorías de los recursos de aprendizaje y los antecedentes. El tercer capítulo se abordaron temas metodológicos como el tipo y diseño de la investigación, el escenario y los participantes, las

técnicas de producción de datos, su procesamiento y análisis, y criterios de rigor y ética. El cuarto capítulo presenta y discute los resultados, mientras que el quinto capítulo contiene las conclusiones y sugerencias.

1 CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1 Contextualización del problema

El estudio realizado por Sanz-Benito et al. (2023), las instituciones educativas de nivel superior deben contar con docentes que cuenten con una gama de herramientas adecuadas para la enseñanza, lo cual permita a los estudiantes poder identificarse con el desarrollo de enseñanza-aprendizaje (EA), y sea posible lograr los objetivos buscados en el entorno educativo. Pero realmente se cumple lo ya antes mencionado, realmente en la actualidad y con las complicaciones vividas por la covid-19 nuestros maestros están actualizados con los nuevos enfoques tecnológicos, enfoques que antes de la pandemia ya se venían aplicando en países del primer mundo y que debido a la emergencia sanitaria mundial se implantaron de forma obligatoria y que hasta la actualidad se vive con ellos día a día en el mundo de la educación superior.

El estudio realizado por Garbanzo (2007), la llegada de la virtualidad a la educación también trajo consigo factores negativos para los entornos educativos como fueron la falta de interés por las materias. La utilidad de la tecnología dio la posibilidad de tener las clases grabadas las cuales podían visualizarse en cualquier instante, falta de motivación hacia los contenidos enseñados, el incremento de las notas y de los promedios que muchas veces no eran acordes a los conocimientos que adquiriría el alumnado, la pérdida de la interacción fluida entre

docente y educandos, la falta de herramientas de los mentores para atraer a los estudiantes al conocimiento digital, entre muchos más. Todos estos factores físicos fueron relevantes para que se aborden nuevas investigaciones que planteen soluciones donde se pueda integrar la educación tradicional con el mundo digital, para buscar mejoras en la sociedad de cara a la educación con enfoques digitales.

De este modo se presentó el juego como una herramienta innovadora de educación, la misma que ayudará a generar un incremento en los niveles de motivación y la inclinación hacia el aprendizaje. En palabras de Lozada y Betancur (2017), en el campo educativo, los estudios y las prácticas docentes priorizan los atributos del desarrollo de la (EA) y en todo este proceso, el docente es el eje principal del cambio. Al recoger las experiencias vividas de los docentes y estudiantes, estas ayudaron a comprender realmente si los procesos de gamificación son un recurso de aprendizaje que incrementan la enseñanza en los alumnos, lo cual brindaron luces para la implementación o la no incorporación de procesos gamificadores en las aulas tanto presenciales como digitales.

1.2 Problema de investigación

Hablar hoy en día de gamificación educativa, conlleva a ver la conexión de conceptos lúdicos y de aprendizaje. En palabras de Rodríguez et al. (2019) el propósito gamificador, es potenciar el desarrollo del aprendizaje basado en la utilización de juegos, que contemplen actividades de mesa o digitales, para un adecuado proceso de (EA), los mismos que generan una mejor integración, eleven la motivación por lo aprendido, facilite la cohesión y potencie la creatividad de los estudiantes. De este modo la dinámica gamificadora, así como los premios en las que se basan las herramientas lúdicas, ayudan a generar nuevas experiencias que despiertan el interés del alumnado (Romero - Rodríguez y Torres-Toukourmidis, 2017).

En la actualidad, a nivel Mundial los procesos gamificadores han alcanzado un crecimiento exorbitante y en los países europeos, los procesos gamificadores están tomando fuerza en la innovación educativa, para generar un alto nivel de estimulación y envolver a los discentes en el aprendizaje gamificado. Según la realidad educativa en España, Moreno-Acosta y Zabala-Vargas (2022) comentaron que, el proceso de la educación española evidencia diversos problemas en relación a los estudiantes que presentan problemas con el compromiso, la motivación y el disfrute de las materias estudiadas. Los procesos gamificadores deben ser empleados en estos ámbitos educativos para a posterior realizar mediciones de los resultados gamificadores en países europeos y poder tener evidencia confiable que indiquen cambios positivos en los alumnos.

En palabras de Kapp (2012) en las primeras etapas de vida el juego cumple un rol muy importante y gracias a las nuevas incorporaciones tecnológicas se alcanzan grandes cambios en el marco educativo. Es necesario precisar que en América Latina se han realizado adelantos en el medio de la gamificación enfocada a la enseñanza superior, pero el avance es lento y progresivo de tal modo que según, Varela et al. (2022) nos precisa que el 75% de maestros ya lograron implementar herramientas digitales en la elaboración de sus materiales académicos, donde utilizan apps móviles y páginas web, y este 75% estaría conforme en implementar a sus estrategias de enseñanza las TIC con base en la gamificación.

Por otro lado, Heredia-Sanchez (2021), menciona que, los procesos lúdicos basados en herramientas gamificadoras presentan un carácter innovador que los docentes deben abordar e implementar a sus asignaturas, con la finalidad de generar nuevos estímulos en los discentes de educación universitaria, tales como el interés en el estudio y la curiosidad por el aprendizaje de nuevos métodos de autoaprendizaje. A nivel nacional, el uso de las TIC con enfoque en la

gamificación es un gran reto a nivel de políticas públicas y a nivel de gestión de las instituciones educativas, por la velocidad en la cual se incrementan las herramientas gamificadores tanto digitales como de mesa, lo cual pone a los docentes nacionales en una desventaja frente a las actualizaciones educativas con base en la gamificación, las mismas que en el resto del mundo ya están siendo abordadas por la educación superior universitaria. Sobre la gamificación en el Perú. Gonzalez-Limon et al. (2022) mencionaron lo siguiente, los procesos gamificadores generan en los estudiantes estímulos de motivación hacia los contenidos mostrados en las clases, ya sean virtuales o presenciales, del mismo modo se fortalece el trabajo en equipo, mejora la participación en clases y disfrutan de las temáticas aplicadas por los docentes..

De acuerdo con el expediente del Instituto Nacional de Estadística e Informática, en Perú, INEI (2020) el uso de la virtualidad mediante un celular móvil ha elevado sus cifras en los últimos años, siendo el 82% de la población, participe de esta estadística, de este modo podemos evidenciar el incremento del uso de la tecnología en diversos grupos etarios, según los últimos censos, se estima que los pubescentes que bordean las edades de 13 y 18 años de edad utilizan la tecnología entre. Un 75.4% siendo ellos la población que más demanda le da a un aparato móvil, del mismo modo se estima que a mayor nivel educativo las estadísticas se incrementan, encontrando que un 98.3% de universitarios hacen uso de un aparato móvil, estos valores son buenos indicadores para aplicar herramientas de gamificadoras en una enseñanza de la educación superior.

Vergara et al. (2019) indicaron que los procesos gamificadores pueden ser buenos instrumentos de aprendizaje, ya que se cuentan con diversas herramientas basadas en el juego. La gamificación genera una mejor respuesta hacia la cooperación, la curiosidad y la inventiva del estudiante, del mismo modo genera una interacción de manera directa en un entorno educativo,

donde el docente genera un ambiente de mucha confianza, de este modo podemos decir que sería un escenario óptimo para el aprendizaje, donde no exista temor por fallar, por lo contrario, le brinde la posibilidad de corregir en el proceso aprender con nuevos intentos.

En el país, la indiferencia de los docentes hacia el aprendizaje, la poca motivación por aprender, el bajo rendimiento académico, la deserción educativa y sumado a esto debemos mencionar el desconocimiento de los docentes por las nuevas tendencias lúdicas basadas en el aprendizaje, la poca capacitación en nuevas herramientas educativas y el miedo a los posibles resultados en estudiantes, son problemas que debe ser abordados con prontitud. En palabras de Batistello y Pereira (2019) indicaron que se deben buscar formas idóneas para poder llegar a los estudiantes de educación universitaria, con nuevos enfoques y herramientas que deben usar los docentes para lidiar con los problemas que más inciden en los estudiantes como son la desmotivación y la falta de interés, siendo la parte lúdica el punto a enfocarse en este siglo XXI donde se vive en una constante evolución por la parte digital.

El trabajo de investigación abrió una gama de herramientas gamificadoras las cuales se formaran dos líneas de trabajo, una de herramientas de mesa y otra de herramientas digitales, a la par se presentara un abanico de opciones gamificadoras, para la implementación en las aulas universitarias, y ver la respuesta de los estudiantes a lo presentado y analizar si estas nuevas herramientas ayudarían a mejorar los aspectos negativos ya presentados párrafos anteriores, con la finalidad de que puedan ser usadas e implementadas a corto plazo en el medio educativo universitario.

1.1.1. Problema general

¿Cómo analizar la esencia de la gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2023?

1.1.2. Problemas específicos

¿Cómo analizar las herramientas de mesa como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2023?

¿Cómo analizar las herramientas digitales como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2023?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Analizar la gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2023

1.3.2 Objetivos específicos

Analizar las herramientas de mesa como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2023

Analizar las herramientas digitales como recursos de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima,2023.

1.4 Justificación

1.4.1 Social

El estudio buscó conocer las experiencias de la gamificación en docentes como en estudiantes y el análisis de lo buscado abrirá una nueva visión del entorno gamificador en

ambientes relacionados a la educación, del mismo modo los resultados emergentes del estudio ayudarán a examinar, distinguir y reflexionar sobre los desarrollos gamificadores, los recursos de aprendizaje y las consecuencias que esta puede generar en los docentes de educación universitaria. Del mismo modo la exploración de ambas realidades de estudio allanará el camino para el abordaje de nuevas categorías o variables en relación a la gamificación en entornos educativos.

1.4.2 Teórica

Este trabajo se sustentó en un marco teórico social constructivista, que enfatiza que la educación se centra en el docente, quien es encargado de elaborar su propio conocimiento y aprendizaje. De forma similar, el prototipo desarrollado a partir de esta teoría es el modelo metacognitivo de Flavell. (Bonilla y Diaz, 2018). Donde se evidencia que los alumnos pueden construir y mejorar el conjunto de conocimientos otorgados en su etapa formativa. Por otro lado, la teoría del aprendizaje situado y colaborativo, donde indican que el producto del trabajo colaborativo es independiente de cada estudiante y este mismo es responsable de generar procesos que estimulen el conocimiento de los demás integrantes de su entorno, en torno a ello, Barry Zimmerman elabora el Modelo Cíclico de Aprendizaje Autorregulado (Pandero y Alonso-Tapia, 2014). De esta manera, la investigación actual tiene como objetivo aumentar la comprensión de la gamificación en la educación, beneficiando a los docentes y estudiantes sobre la teorización de la gamificación como un intermediario del aprendizaje para el aumento significativo de la enseñanza-aprendizaje en la educación universitaria.

1.4.3 Metodológica

Debido a que se aplicó tanto a docentes como a docentes universitarios de la facultad de tecnología médica en la especialidad de laboratorio clínico, la investigación se justifica bajo un enfoque cualitativo e inductivo, el instrumento usado fue la entrevista con preguntas semiestructuradas los mismos que fueron valioso para el recojo de datos. En base de ello, el presente estudio brinda instrumentos actualizados y contextualizados a nuevos entornos educativos, las mismas que podrán ser usadas en nuevos trabajos de investigación que planteen estas categorías.

1.4.4 Epistemológica

La investigación se sustentó en métodos hermenéuticos, porque estos son utilizados consciente o inconscientemente por todo investigador que busca realizar un análisis de procesos socioculturales, de la mente humana, comprensión del contexto sociales, la interpretación de los datos de la investigación y la contribución al conocimiento humano son preocupaciones centrales de la hermenéutica.

2 CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes nacionales

Gaspar (2021) el artículo científico tuvo el objetivo de *“Analizar la gamificación como una estrategia de enseñanza-aprendizaje que despierte el interés de los estudiantes universitarios para aprender de manera significativa y, por el lado del docente, le permite evaluar su metodología y planificar las clases más dinámicas y motivadoras para crear ambientes donde los estudiantes se sientan motivados para participar, enriquecer sus aprendizajes y competir de manera eficiente”*. El estudio tiene un enfoque cualitativo donde se llevó a cabo la revisión y comparación de tres herramientas gamificadoras (Kahoot, Socrative, Quizizz). Los hallazgos sugieren que la gamificación puede utilizarse como una herramienta motivadora en el aula para motivar a los estudiantes dentro de un entorno adecuado para la educación, de este modo se genera un compromiso con la actividad realizada, donde se automotive en la búsqueda de nuevas experiencias de aprendizaje basado en la gamificación educativa

Iquise y Rivera (2020) en el artículo científico tienen como objetivo *“Analizar la importancia de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje”*. El estudio cuenta con un enfoque cualitativo, con un método de búsqueda documental. Los resultados demuestran que los procesos gamificadores mejoran los procesos de enseñanza, y genera en el estudiante un efecto motivador, siendo una buena opción para mejorar su aprendizaje.

Solís-Castillo y Marquina-Lujan (2022) en el artículo científico tuvo como objetivo *“Analizar cómo contribuye la gamificación como alternativa metodológica en la educación en una universidad privada”*. El estudio tiene un enfoque cualitativo; donde se utilizaron entrevistas online no estructuradas, de persona a persona y en focus group; por medio de la app (Zoom). Se analizó la muestra de 22 estudiantes de administración de empresas, que cursan el IV ciclo, de una universidad privada de Lima. Los resultados demuestran que los procesos gamificadores permiten motivar al estudiante, y genera una interacción con sus contenidos académicos, del mismo modo, se genera una mejor relación entre compañeros e incrementa el trabajo en equipo y promueve la práctica de los estudiantes en las materias que se desarrollaran en clase.

Pegalajar (2021) en el artículo científico tuvo como objetivo *“Realizar una revisión sistemática para identificar los principales hallazgos reportados en la literatura científica sobre la percepción del estudiante universitario hacia la práctica de estrategias de gamificación en su proceso de aprendizaje”*. El estudio tiene un enfoque cualitativo, se elaboró la búsqueda documental de documentos con base de datos “Web of Science” y “Scopus” durante el periodo 2010 – 2019 con una muestra final de 20 estudios científicos. Los resultados dieron a conocer el aumento de la investigación por parte de sociedad científica por ejecutar estudios de gamificación en educación universitaria, y se verifica la predisposición positiva en los

estudiantes hacia el desarrollo de nuevas experiencias innovadoras enfocadas en procesos gamificadores.

Gómez et al (2021) el artículo científico tuvo como objetivo *“implementar un modelo para la cocreación y producción de contenidos educativos abiertos, llamados REA, mediante el uso de plataformas virtuales”*. El estudio lleva un enfoque cualitativo donde se elaboró la búsqueda bibliográfica, obteniendo la muestra final de 215 estudios científicos. Los resultados mostraron que la planificación del aprendizaje activo da lugar a metodologías que combinan técnicas y estrategias para construir y transformar el proceso de (E-A) a través de actividades que fomentan la participación activa de los docentes, mejorando su forma de captar el aprendizaje y generando cambios significativos en el papel del docente.

2.1.2 Antecedentes internacionales

Heredia-Sánchez et al. (2020) en su artículo tuvo el objetivo de *“Aumentar el interés de los estudiantes por el estudio, y que se vea reflejado en el rendimiento académico de los universitarios”*. Presenta un enfoque cualitativo, documental - bibliográfico, donde se revisaron tres herramientas de gamificación (Socrative, Kahoot, Quizizz), para identificar quién ofrece mejores beneficios, como para estudiantes y docentes. Se concluye que Quizizz es la herramienta que brinda mejores resultados de gamificación, y con ayuda de la creatividad del profesor en la elaboración de actividades lúdicas, del mismo modo mejora los resultados de los alumnos en las materias académicas.

Gómez (2020) en el artículo científico tuvo como objetivo *“Contribuir con los fundamentos teóricos relacionados con la gamificación como una herramienta útil de enseñanza – aprendizaje, para lo cual se abordan las diferencias entre gamificación y el aprendizaje*

basado en juegos, y se identifican los aspectos claves para una implementación exitosa en el contexto educativo". El estudio cuenta con un enfoque cualitativo; con un análisis documental, y el instrumento usado es la aplicación de encuestas, la que se realizó a 104 estudiantes de un total de 117 estudiantes inscritos. Los resultados indican que la gamificación promueve el compromiso, la motivación, la autonomía en los estudiantes, permitiendo el dominio de los temas aplicados en clases.

Santamaria y Alcalde (2020) en el artículo científico tuvo como objetivo *"la realización de una actividad de breakout para demostrar las diferencias observadas al llevarla a cabo en dos asignaturas con los mismos contenidos, pero impartidas una de forma presencial y la otra de manera virtual"*. El estudio tiene un enfoque cualitativo; el instrumento usado fue la elaboración de un cuestionario, la población estuvo conformada por 46 estudiantes, en la cual 21 eran de enfoque virtual y 25 de enfoque presencial. Los resultados de la investigación ayudan a evidenciar que existen instrumentos virtuales a nuestra disposición que facultan a pasar de la enseñanza en clases a aulas digitales y, del mismo modo, para evidenciar la percepción de los estudiantes, las facilidades y dificultades de estas herramientas, y la motivación a los procedimientos innovadores les aportan en su formación académica.

Castillo-Mora et al. (2022) el artículo científico tuvo el objetivo de *"Analizar si la gamificación puede ser utilizada como herramienta metodológica en la enseñanza"*. El estudio tiene un enfoque mixto, la que se realizó con una población de estudiantes y docentes de una universidad privada donde se realizó la exploración de la literatura por medio de un estudio de tipo bibliográfico o documental y también encuestas. Los resultados presentaron reacciones positivas de parte de estudiantes y maestros, los que consideran de importancia implementar

nuevos métodos tecnológicos de enseñanza aprendizaje para generar motivación con base en procesos gamificadores.

Ardila-Muñoz (2019) el presente artículo científico tuvo como objetivo “*Describir apreciaciones teóricas sobre la implementación de la gamificación en la educación superior*”. El estudio presenta un enfoque cualitativo, basado en una descripción descriptiva, con base en el análisis de cuarenta y dos documentos bibliográficos. Los resultados permitieron identificar que la presencia de los procesos gamificadores en la educación universitaria promueve el desarrollo de actividades, para un mejor disfrute del estudiante, apropiándose del conocimiento didáctico y gamificado.

Pérez Gallardo y Gértrudix-Barrio (2021) el presente artículo científico tuvo como objetivo “*Analizar los efectos positivos que genera la aplicación de técnicas de gamificación en las aulas educativas*”. El método fue una revisión bibliográfica de 39 artículos publicados en bases de datos Web of Science (SSCI) y Scopus. Los resultados muestran que la gamificación presenta efectos auténticos en el aprendizaje, con la motivación y el rendimiento académico como los aspectos más notables.

Gil-Quintana y Prieto Jurado (2020), el presente artículo de investigación tuvo como objetivo “*Describir la concepción que tienen los profesores y alumnos sobre la gamificación y su relación con el desarrollo del proceso aprendizaje*”. El método del estudio es mixto, donde se trabajó con una muestra por conveniencia de estudiantes y maestrados de cinco centros de estudio de España, donde se aplicaron cuestionarios y entrevistas estructuradas y semiestructuradas para el recojo de datos. Los resultados muestran que tanto los maestros como los estudiantes señalan una variedad de ventajas de la gamificación, incluida una mayor

participación, interacción en el aula, motivación para el aprendizaje y diversión en las experiencias educativas.

2.2 Estado de la cuestión

2.2.1 Categoría 1: Gamificación

Cuando se investigó este concepto, se notó que hablar de “gamificación” lleva diversas definiciones, donde todas explican el comportamiento del juego relacionado con diversos entornos. Autores como Deterding et al. (2011) mencionan que la gamificación se enfoca en el uso de elementos basados en el juego, pero que se llevan a contextos no relacionados con el juego. Del mismo modo, Campana (2018) describe la “gamificación” como un mecanismo que está orientado a ejecutar actividades de manera similar a un juego. Además de estos autores existen más definiciones que hablan sobre “gamificación” (Avedon y Sutton-Smith, 1971; Huizinga, 194; Salen y Zimmerman, 2004), muchos de ellos se enfocan en la educación, enfatizando que los elementos del juego provocan cambios en la conducta de las personas de manera efectiva y práctica, y los motiva a generar cambios por medio de las funciones lúdicas con el fin de conseguir las metas asignadas.

De este modo se definió la gamificación como cualquier entorno donde se utilice el juego como material de apoyo para realizar una actividad determinada. Sin embargo, en el ámbito de la educación se enfoca en el uso de herramientas lúdicas con el fin de envolver a los docentes con el aprendizaje. Hablar sobre gamificación educativa es abordar el uso de mecanismos lúdicos, con la finalidad de generar en los participantes un aumento en la motivación y el deber a base de las actividades presentadas. Las mecánicas gamificadoras provocan diversos cambios en el estudiante, tales como: el aumento en la competencia de atención, mejoras en el aprendizaje,

mejoras en el trabajo en equipo y un aumento en la formación del autoaprendizaje (Zichermann y Cunningham, 2011; Kapp, 2012).

2.2.1.1 Teorías que sustentan la gamificación

a) Socio – Constructivismo

Esta teoría, a la que se refiere Lev Vygotsky, intenta ayudar a los estudiantes a organizar, absorber o transformar la información que reciben, creando así nuevas oportunidades de aprendizaje y nuevas estructuras cognitivas. Menciona que la gamificación se enfoca en el uso de elementos basados en el juego; como resultado, el discente se convierte en un facilitador activo de su propio aprendizaje, supervisado por un profesor que tomará medidas. Como facilitadores de conocimientos que posibiliten el aprendizaje en contextos socioculturales. El enfoque social constructivista presenta dos premisas educativas. La primera parte se basa en los conocimientos que construyen los estudiantes y la segunda parte se centra en el contexto social, porque las personas involucradas viven y aprenden a través de la cultura, por lo que la educación no puede separarse de la sociedad y debe ser contextualizada.

Los nuevos programas educativos basados en la modalidad b-learning, cuentan con un sustento basado en la corriente sociocultural del constructivismo. La interacción de docente - estudiante en estos nuevos programas digitales se fundamenta en la psicopedagogía, unidos a los principios de enseñanza, unidos a un enfoque sociocultural. En palabras de, Kyewski & Krämer (2018), la enseñanza aplicada con la modalidad b-learning, junto a las herramientas tecnológicas basadas en el juego, se sustenta en aspectos socioculturales, y esto es facilitado por los docentes a través de herramientas tecnológicas. Del mismo modo, Bonilla y Diaz (2018) mencionan que los estudiantes deben y pueden construir un conjunto de conocimientos otorgados en su

formación académica, donde también pueden mejorar los conocimientos recibidos a través de la búsqueda del saber, también llamado autoaprendizaje.

2.2.1.2 Enfoques o modelos teóricos de gamificación

a) Conectivismo

Este enfoque fue introducido por George Siemens y se basa en explicar cómo la tecnología afecta nuestra vida, comunicación y aprendizaje, y se centra en incorporar la tecnología como parte de la difusión de la conciencia y el conocimiento. Hoy en día existen muchos enfoques diferentes de la educación, pero el conexionismo es el único que puede brindar la comprensión completa de este tipo de aprendizaje. En palabras de Sánchez-Cabrero et al. (2019) el resto de los paradigmas teóricos tiene contextos limitados con base en el aprendizaje con influencia digital, siendo que el conectivismo convive con la naturaleza del conocimiento en entornos tecnológicos, unido a procesos de información y de comunicación.

Uno de los principios fundamentales de esta corriente, es el hecho de que el docente, no solo puede tomar el saber a través de la tecnología que tiene en su entorno, el educando debe asimilar ese conocimiento y hacer simbiosis con los conceptos teóricos, para poder ser copartícipe de un nuevo contexto educativo. De este modo el conectivismo es de gran utilidad para comprender un sin número de procesos asociados al aprendizaje y poder adherir nuevos conocimientos del presente educativo, contextualizando el aprendizaje con base en la evolución tecnológica y los nuevos enfoques digitales que deben ser incorporados a nuevos enfoques educativos basados en ciencia y tecnología, tales como la educación e-learning (Sánchez-Cabrero et al, 2019; López et al, 2021; Mattar, 2018; Islas, 2021; Pérez, 2020; Cueva et al, 2019).

2.2.1.3 Conceptualización de la gamificación

Autores como Zicherman y Cuningham (2011) En su obra, *Gamification by Design*, abordan el concepto de gamificación. Y lo caracterizan como “un mecanismo adyacente con el pensar y las técnicas de juego para acercar a los usuarios y solucionar problemas” (p.11).

Kapp (2012) en su obra *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* menciona que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p,9).

Los tres autores llegaron a la conclusión de que el objetivo de todo juego con bases gamificadoras es generar cambios en el actuar social y psicológico del individuo. Siendo los estímulos presentados como (puntos, insignias, niveles, avatares de logro, medallas, etc.) son causantes de generar en las personas factores que incrementan la predisposición al juego, mejorando entornos lúdicos apropiados para la mejora de la acción gamificadora. Dentro del desarrollo y formación, el ser humano convive día a día con el juego, el mismo que es un elemento importante para generar en los individuos diversos estímulos tales como la, superación, la motivación, el trabajo en equipo, mejorar la capacidad de logro, entre otros. De este modo la gamificación con base en actividades lúdicas encaja bien en la educación actual, ya que la digitalización ha llevado a los docentes y a alumnos a un entorno no presencial, y siendo la gamificación un método que usa herramientas atractivas para generar buenos estímulos en los participantes, es una buena opción empalmar el aprendizaje con procesos gamificadores.

En palabras de Villacorta (2022) señala que la gamificación es el uso de mecanismos, utilizando el raciocinio y la estética, para acercar a las personas a iniciar actividades que promuevan el aprendizaje para encontrar soluciones a los problemas. Todo ello tiene como objetivo conseguir un vínculo especial con los participantes y provocar un cambio en el

comportamiento de alumnos y profesores, y de este modo romper los paradigmas de la educación clásica, creando un nuevo entorno educativo con base en nuevas experiencias innovadoras y motivadoras con fines de mejorar la enseñanza - aprendizaje en las aulas virtuales y en las presenciales.

a) Gamificación a través de la historia

A través de la historia, las actividades relacionadas con el juego han sido valoradas como un elemento primordial en la formación de la humanidad y como una herramienta motivadora que eleva la creatividad y el dinamismo del ser humano, siendo de gran relevancia en la historia no solo de la educación, sino también del desarrollo humano, desde un punto vista funcional, el juego vive junto al ser humano desde el inicio de sus días, y es la actividad que buscamos analizar para poder entender la gamificación en entornos educativos. Los primeros conocimientos de gamificación aparecen en el año 1896 en un entorno empresarial, a través de empresas que comercializaban estampas a otras empresas, con la finalidad de premiar a sus mejores clientes. Pero no es hasta el 2003 que, Nick Pelling acuña el término de gamificación como la ejecución del juego para efectuar actividades de la vida diaria que influyen en el comportamiento y generan un aumento de motivación y compromiso a través de los procesos gamificados. Según palabras de Hernández-Horta et al. (2018), los procesos gamificadores son la adaptación de los entornos lúdicos a procesos cotidianos de la vida real, con la finalidad de facilitar el logro de forma amena y divertida, generando una integración al nuevo aprendizaje.

Sin embargo, desde 2013, la tecnología de gamificación ha comenzado a penetrar en los métodos educativos, ya que existen muchos juegos y aplicaciones que se pueden utilizar para aprender. Actualmente, nos encontramos ante la Educación 3.0, donde la gamificación se considera como estrategia de enseñanza que lleva funcionalidad de los juegos a entornos

educativos o profesionales para conseguir mejores resultados. Los orígenes de la gamificación en entornos educativos se remontan a Sawyer y Smith, quienes utilizaron un sistema de clasificación no solo para realizar juegos con fines de entretenimiento, sino también para centrarse en áreas de aprendizaje para mejorar el aprendizaje.

b) Gamificación a partir de una vista educativa

Hablar de un concepto general con base en gamificación educativa es poco apropiado, ya que la gamificación está representada en la literatura científica por diversos términos, tales como: Gamificación based learning, Gameducation, Gamificación perse. Es sabido que no existe un único concepto con base en gamificación en el sector educativo, pero todas expresan aspectos que cambian los inicios de la educación tradicional, con nuevos parámetros de aprendizaje, basados en la motivación, con la finalidad de alcanzar un mejor proceso pedagógico, mostrándole al estudiante un entorno más atractivo y efectivo (Cascante y Granados, 2018).

En la actualidad los estudiantes de educación superior, están empapados de la digitalización con enfoques educativos, ya que los contenidos teóricos están a su disposición a través de sus dispositivos móviles, y tanto Google Play, App Store (Apple) y (Chrome y Android) cuentan con más de ciento treinta y dos mil apps con enfoque educativo, siendo en su mayoría aplicativos libres de costos, lo que da credibilidad al crecimiento del consumo digital con enfoques gamificadores. El modelo educativo e-learning es la que tiene más vínculos con la idea gamificadora, ya que tiene un acercamiento directo con la informática con la gamificación y con los sistemas avocados a la educación no presencial, lo que lo convierte en un impulsador de los juegos lúdicos para mejorar la enseñanza – aprendizaje (Hernández de Santa Olalla, 2002; Dichev, Dicheva, 2017; Yfantis, Ntalianis, 2022; Sotos-Martínez et al, 2023; Dahalan, Shaharim, 2023; Zohari et al, 2022; Camacho-Sánchez et al, 2023).

c) **Gamificación en el contexto covid-19**

Como se indicó en el informe de la OMS (Organización Mundial de la Salud), sugirió el cierre de comunidades debido a la amenaza para la salud del virus Corona, el sector educativo en todo el mundo ha sido testigo de grandes cambios debido al Covid-19. En 2020 se inició el cierre temporal de las aulas permanentes y el llamado modelo de aprendizaje “a distancia” causó mucha polémica en torno al nuevo modelo educativo.

Según palabras de Moreira y Schlemmer (2020) la educación remota o el aula remota, es una nueva modalidad de enseñanza, que se implementa por el distanciamiento geográfico de profesores y estudiantes los mismos que están siendo adoptados por diferentes niveles de enseñanza y por diversas instituciones educativas en todo el mundo, en función a las restricciones impuestas por los diversos gobiernos mundiales con base en la COVID-19, que imposibilita la presencia física de los estudiantes y profesores en espacios reducidos, como son las instituciones educativas. De este modo llegó la virtualidad a la enseñanza educativa, y tanto docentes como estudiantes se vieron envueltos en un nuevo contexto educativo, el mismo que se nutría de nuevas herramientas basándose en la tecnología digital, lo que llevó a implementar nuevos contextos educativos, se implementaron las clases invertidas. En palabras de Dolan y Collins (2015) nos indica que cuando el docente habla menos, orienta al estudiante a participar de forma activa y de este modo el aprendizaje es más significativo, ya que esta metodología de trabajo le brinda más participación en el proceso formativo.

En medio de tantos cambios, los docentes pudieron evidenciar un distanciamiento de los alumnos hacia el entorno educativo, con evidentes signos de un decaimiento de ánimo, pérdida de la motivación y un aislamiento de los alumnos con su entorno educativo, en este contexto de pandemia se dio más uso e implementación de la gamificación, es decir la utilización de los

juegos para generar un nuevo estímulo y nuevos retos educativos que generen una nueva educación de manera diferente y acertada. De este modo, el docente tuvo que aprender a usar nuevas herramientas utilizando mecánicas educativas basadas en el juego y aprovechando el nuevo contexto educativo, que estaba basado en el uso de la virtualidad.

2.2.1.4 Relevancia de la gamificación aplicada a la educación

En la actualidad, los educadores de educación superior vienen implementando en sus herramientas de enseñanza, técnicas y dinámicas relacionadas con el juego, con el objetivo de ver un aumento en la motivación y una mejora en el rendimiento de los discentes en el aula (Rivera y Garden, 2021). Algunos ejemplos gamificadores, son la incorporación de apps con interfaz abierta, donde los docentes puedan interactuar con los alumnos. Actualmente, con el incremento de la virtualidad en el mundo en el que vivimos, los contextos lúdicos se han expandido en diferentes contextos, por ello se puede llevar la gamificación y el juego al medio educativo. En este punto es de vital importancia mencionar las características que aporta la gamificación para mejorar el aprendizaje.

En el proceso de aprendizaje, los estudiantes pueden ser identificados como jugadores, ya que adoptan un enfoque participativo similar al de un entorno lúdico. La gamificación introduce nuevos desafíos que incentivan a los estudiantes a mejorar sus logros académicos y personales. Esta metodología mejora el crecimiento de habilidades para la resolución de problemas, además de estimular el pensamiento lógico y crítico, aspectos clave para el aprendizaje autónomo y eficaz.

Asimismo, el uso de recompensas dentro del contexto del juego proporciona una valoración tangible a través de premios que se otorgan conforme los estudiantes completan

actividades específicas. De esta forma, se genera un ranking entre los participantes, basado en los logros y puntajes alcanzados, lo que añade una dimensión competitiva y motivacional al proceso de aprendizaje.

La gamificación también busca generar una nueva motivación en los estudiantes al presentar retos lúdicos y un enfoque educativo innovador, que renueva su interés por aprender. Esto, a su vez, contribuye a un cambio en el pensamiento de los estudiantes, promoviendo el autoaprendizaje y la capacidad de tomar control de su propio desarrollo cognitivo.

Una de las interrogantes en relación con la gamificación, era determinar si el juego y el aprendizaje podían unirse a través de enfoques educativos, ya que ambos trabajan capacidades emocionales y motivadoras en los individuos. Otro factor importante es que los juegos ayudan a desarrollar ciertas habilidades sociales y les permiten probarse nuevos retos como estudiantes (Zabala-Vargas et al., 2020).

Los juegos son un buen mecanismo para incrementar la atención, concentración, el pensamiento complejo del estudiante. Del mismo modo, otros estudios señalan que los juegos ayudan a trabajar de forma interna los conocimientos multidisciplinarios (Ofosu-Ampong, 2020).

2.2.1.5 Factores que promueven la gamificación educativa

Sin duda alguna el primer factor relevante es el incremento constante de herramientas gamificadoras unidas a enfoques educativos, esta gran variedad lúdica brinda diversidad a los docentes y estudiantes, ya que en la actualidad se puede contar con dichos aplicativos desde un operador móvil, haciendo que la educación se adhiera a los estudiantes las 24 horas del día, la

digitalización es fundamental en este proceso, ya que las nuevas tecnologías (TIC) brindan una mejor gama de herramientas para mejorar la enseñanza-aprendizaje.

Según palabras de Solorzano et al. (2022), la aplicación de actividades lúdicas y procesos gamificados comprometen a públicos diversos y de diferentes edades, comprometiéndolos directamente con la relevancia de los contenidos, generando una mejora en la motivación y en el aprendizaje. El entorno en el que vivió la humanidad desde el 2020 a través del confinamiento ocasionado por la covid, género grandes cambios en la sociedad, uno de ellos fue la educación, que tuvo que valerse de nuevos contextos para poder ser usada de forma adecuada en el entorno de pandemia, de este modo surgió la covid fue un factor determinante para romper los paradigmas de la educación clásica, para dar pase a una educación virtual de forma no presencial y acorde a las necesidades que lo ameriten.

Los resultados vistos en entornos educativos basados en la gamificación dan indicios de que estamos ante una nueva metodología positiva, que debe ser implementada en diversos entornos de enseñanza, ya que llevada de una buena manera puede generar grandes resultados en los estudiantes, y así mejorar la educación a través de la digitalización y la virtualidad.

2.2.1.6 Sub categorías de la gamificación educativa

a) Herramientas de mesa

La esencia de la ludificación de mesa radica en las herramientas o complementos a usarse en el proceso del juego, es decir, la utilización de cartas, dados, tableros, tableros de dibujo, entre otros materiales de tipo físico que serán vitales para el desarrollo. Los juegos de mesa mejoran los aspectos cognitivos y emocionales generando diversos estímulos como la flexibilidad para adaptarse a cambios en el proceso de aprendizaje basado al juego o el crear vínculos grupales

donde prime el respeto por las ideas de los demás, ya que cuando jugamos entendemos que no todos pensamos igual y que encontraremos diversas perspectivas y formas de ver la actividad realizada, ya que no existen dos jugadores iguales y la diversidad de ideas y formas de resolución a los problemas siempre serán diversos y esto ampliará la visión de resolución de problemas en la actividad lúdica.

Según Caravaca y Sáez (2021) las herramientas lúdicas de mesa llevadas a la educación no deben ser consideradas como algo negativo, ya que estando bien organizada puede generar grandes beneficios para los estudiantes, generando estímulos motivadores hacia el aprendizaje y atrapar al alumno en el proceso gamificador.

El potencial de adaptación de los juegos de mesa al contexto educativo es alto porque ofrecen la capacidad de elaborar formularios, cuestionarios, encuestas y preguntas abiertas, los que serán útiles para trabajar conceptos, definiciones, entre otros. De este modo los docentes pueden adaptar los contenidos y generar dinámicas para sus cursos, otra opción para los docentes es la formación de grupos de trabajo dependiendo del número de jugadores para programar los tiempos de juego y de este modo generar espacios gamificadores basado en juegos de mesa para estudiantes de educación superior.

b) Herramientas digitales

La esencia de los juegos a través de las herramientas digitales para la educación es una gran opción para la mejora de la enseñanza, ya que la automatización, el consumo diario de la virtualidad, el uso diario de operativos móviles y el acceso a información digital, lo vuelve perfecto para ser una buena herramienta que se pueda unir a la educación. Corchuelo-Rodríguez (2018) indica que las TIC, cada vez ingresan más en la formación educativa, hasta el punto de

integrarse en los procesos de enseñanza. Por esta razón, los recursos y herramientas digitales facilitan los procesos gamificadores, para que los conocimientos teóricos sean más atractivos para los discentes.

El potencial de adaptación de las herramientas digitales al contexto educativo tienen un alto potencial de unión a la educación, ya que el alumnado convive con la virtualidad y se le facilita el uso de ella a través de sus dispositivos móviles, otro beneficio es el tiempo, ya que gracias a las aplicaciones gamificadoras se pueden llevar las aulas a un entorno fuera de las aulas, y el alumno puede acercarse a los trabajos digitales en cualquier instante de su día y acceder a los mismos en cualquier momento y lugar, lo que lo convierte en una buena herramienta para los docentes

2.2.2 Categoría 2: Recursos de aprendizaje

La definición de recursos educativos son todos los elementos que los docentes utilizan para apoyar, complementar o estimar el proceso (EA) que lideran o dirigen. Por lo tanto, los recursos de aprendizaje son de gran utilidad en educación porque su uso mejora enormemente el aprendizaje de los estudiantes y los profesores utilizan estas herramientas para mejorar sus resultados y prácticas docentes. Los facilitadores gestionan el aprendizaje utilizando todos los recursos posibles para mejorar las capacidades y capacidades de los estudiantes.

En palabras de Medina-Hernández et al. (2022), la tecnología creciente facilita el proceso de actividades de aprendizaje y brinda ventajas a la educación universitaria, a través de potenciar la motivación, ayudar a comprender procesos o conceptos por medio de entornos digitales. De esta forma, la incorporación de entornos digitales de aprendizaje y la utilización de plataformas virtuales es una excelente alternativa para la interacción entre docentes y pupilos.

2.2.2.1 Teoría que sustenta los recursos de aprendizaje

a) Teoría de aprendizaje situado y el aprendizaje colaborativo.

Esta teoría se basa en los planteamientos del constructivismo social, y es abordada por (Marcy Driscoll y John A. Panitz) donde establecen que la premisa del aprendizaje colaborativo es propia de cada individuo y este mismo es responsable tanto de lo que aprende él como de lo que aprenden los demás miembros del grupo. Se construye por medio de estrategias que genere un recambio de saberes las que vuelven posible el incremento de habilidades autopersonales y de entornos grupales, donde los alumnos interactúan con base en el intercambio de conocimientos, donde el análisis es individual y cada alumno elabora su aprendizaje con base en los hechos vividos en el desarrollo del proceso educativo.

El aprendizaje situado se basa en el mismo principio, con la particularidad de que el conocimiento es implantado, esto lo vuelve un producto de la interacción de agentes y elementos del medio donde la incorporación de herramientas con el medio circundante se tornan experiencias únicas en la elaboración del saber. De este modo el contexto es el lugar de interacción en donde los participantes (estudiantes) negocian los conceptos y significados, y el proveedor (docente) brinda las oportunidades con base en herramientas para la construcción del conocimiento (Pandero, Alonso-Tapia, 2014; Heikkila, Lonka, 2006; Tobon, 2010; Sitzmann, Ely, 2011; Zimmerman, 2013).

2.2.2.2 Conceptualización de recurso de aprendizaje

La educación ha evolucionado a lo largo de la historia y ha sido impulsada por elementos o herramientas que mejoran la relación entre profesores y alumnos. Por tanto, entendemos los recursos didácticos como un conjunto de procedimientos y estrategias presentadas por los

docentes para implementar soluciones prácticas. Cuando surgen dificultades de aprendizaje, estos mecanismos pueden ser recursos físicos o procesos cognitivos que permiten un aprendizaje significativo.

Todo medio tecnológico que acerque al docente con el alumno y lo inserte en una educación activa, se considera un recurso de aprendizaje, donde el propósito primordial sea elevar la educación, elevar las características que acercan al estudiante con el conocimiento y elevar el nivel de la enseñanza-aprendizaje (Gonzales, García, 2010; Marzal, et al, 2015; Canales-García, Araya-Muñoz, 2017; Colom, 2019; Cavalari, 2019).

a) Medio didácticos

En palabras de Torres et al. (2019) el ambiente de enseñanza es la instrucción que permite a los estudiantes experimentar la realidad de manera indirecta e incluye la organización didáctica de un contexto que debe ser presentado o transmitido en forma de documentación técnica necesaria para materializar el mensaje. Cada entorno educativo es importante porque apoya el desarrollo de los estudiantes en áreas relacionadas con el pensamiento, la escritura y el habla, la integración social, la imaginación y una mayor autocomprensión. También se fomenta la atención a la adquisición de conocimientos relevantes a través de diversos medios pedagógicos, ya que son esenciales para mejorar el proceso de E.A.

b) Recursos didácticos

En palabras de Cifuentes (2015), los recursos didácticos son cualquier medio que facilita el trabajo de aprendizaje de los discentes, ayudándoles a traducir perfectamente para que la información se transmita a los estudiantes de forma clara y concisa. Estos recursos educativos sirven como herramientas de apoyo para optimizar el crecimiento de los discentes en el aula,

facilitando el proceso de EA y la interpretación del contexto en el que los docentes deben enseñar. Por lo tanto, los recursos educativos constituyen un área de actividad importante porque son intermediarios educativos en procesos con enfoques innovadores que van de la mano de la educación virtual y digital, siendo un recurso para la innovación educativa.

2.2.2.3 Importancia de los recursos de aprendizaje

Los recursos educativos se convierten en un gran apoyo para el trabajo de los maestros y crean situaciones pedagógicas cuando se utilizan correctamente lo que permiten un aprendizaje y predicción significativos en su contexto, aliento que reciben sus pasatiempos y expectativas, especialmente cuando participan en el desarrollo y la gestión. Estos medios son un remedio clave para los docentes que tienen la realidad del entorno material y social, porque además de la información simple necesaria para innovar, moldear, experimentar los entornos y el talento. Diferentes primitivos los motiva a participar activamente en el proceso educativo, contribuyendo, contribuyendo A los problemas, las discusiones, el debate, las interacciones, la experiencia, en un entorno en el que la comunicación con los maestros se crea sus condiciones y habilidades para demostrar que la comunicación y los recursos de tejido son realmente útiles en la capacitación.

En palabras de Jimenez-Rodriguez et al. (2022), el alcance de los recursos significa que el maestro puede tener un momento interminable, ayudado de gráficos, audiovisuales, medio ambiente y entorno. Debido a que el avance tecnológico le permite afectar la educación, aumentar la capacidad de realizar trabajos educativos, estas herramientas se pueden crear para el apoyo y los procesos de actividades representativas para mejorar el apoyo simbólico y convertirse en elementos del proceso de capacitación y educación, aunque son muy útiles, nunca excederá la sensibilidad y el trabajo de sus maestros y estudiantes; Es por eso que es importante

estudiar las estrategias de enseñanza, seleccionar la comunicación de asertividad y el estilo educativo idóneo para los estudiantes, su motivación e intereses: si a los estudiantes les gusta el estilo positivo, descubra más con estrategias como insignias y estrategias que brinden recompensas. Así, las herramientas o recursos educativos incluyen todos los materiales didácticos que sirven para aprender y son un elemento importante en el proceso de aprendizaje del estudiante. Los profesores los eligen en función de los objetivos y el contexto. Sus métodos de introducción e interacción. Entre todos ellos, porque son herramientas eficaces de apoyo en la ejecución de las tareas educativas, siempre que la elección se realice de acuerdo con las características, necesidades, intereses del estudiante y condiciones contextuales, con un uso correcto y adecuado.

a) Recursos de aprendizaje a través de la historia

Actualmente, resulta difícil pensar en un docente que solo se limite a dictar clases dando explicaciones orales en sus cursos, desestimando la utilización de recursos didácticos de aprendizaje. En palabras de Santamaria y Alcalde (2020) hasta la voz del docente es un recurso didáctico de aprendizaje, pero por encima de los medios básicos como son las pizarras, los libros de texto, el docente hoy en día cuenta con un amplio abanico de recursos que puede usar en clases, muchos de ellos inexistentes hace 20 años.

De los primeros recursos que se implementaron a la educación fueron las herramientas audiovisuales, de mesa, la radio, proyectores, diapositivas, películas, microcomputadores, ordenadores personales, multimedia e internet. El potencial que ofrecían cada una de ellas en el transcurso del tiempo fue fundamental para mejorar la enseñanza-aprendizaje, del mismo modo que la tecnología crecía la educación se nutría de herramientas para optimizar sus procesos, en la actualidad el conjunto de todas estas herramientas sumado a la virtualidad, llevan el nombre de

TIC, las mismas que son hoy por hoy inseparables para los docentes, en la búsqueda de mejorar su proceso de enseñanza.

b) Recursos de aprendizaje a partir de una vista educativa

En palabras de Leris y Sein-Echaluce (2011) los aspectos que influyen en el éxito académico tienen un impacto directo o indirecto en el rendimiento académico de un estudiante y dependerán de cuatro aspectos del estudiante: motivación, capacidad intelectual, conocimientos disponibles, conocimientos y aplicación de métodos de aprendizaje. Con el objetivo de alcanzar un alto nivel en estos cuatro aspectos, los docentes hacen uso de los recursos de aprendizaje, para fomentar mejoras individuales en sus estudiantes, ya sea con video, revistas, uso de la ludificación y gamificación, uso de aplicativos móviles de estudio, competencias académicas de mesa etc., todas estas herramientas deben ser adaptadas al contexto del curso o materia que se presenta en clases, siendo el docente el moderador de todas estas técnicas y siendo los alumnos los actores principales del escenario educativo.

2.2.2.4 Factores que promuevan los recursos de aprendizaje

Desde hace muchos años, la susceptibilidad social frente al rendimiento académico ha generado diversas controversias. Determinar los factores que conllevan la mejora o el éxito académico, no resulta un objetivo fácil, ya que intervienen factores internos como factores externos. En palabras de Vera (2018) Mejorar la motivación en el alumnado es uno de los factores internos que más relevancia tiene, mejorar este aspecto asegura el éxito académico y una buena predisposición hacia el estudio, del mismo modo el entorno personal y familiar son factores externos que deben ir de la mano con la educación, presentándose de este modo factores del docente del alumno y de la familia las cuales forman una tríada de trabajo que concatenados

lograran el éxito del alumno. Con esta premisa en mente y con el objetivo de mejorar la respuesta académica de los discentes, los maestros hacen uso de los recursos didácticos para ejecutar un plan activo que enriquezca las nuevas metodologías de enseñanza, valiéndose de todo tipo de herramienta para lograr una mejora en los aspectos educativos.

2.2.2.5 Sub categorías de los recursos de aprendizaje

a) Trivia

Trivia es un juego de mesa de memoria basado en preguntas y respuestas, como otros instrumentos basadas en la gamificación, resulta adecuado para retomar y ensayar con los distintos cursos en modo multioperador, a través de esta nueva modalidad se aumenta la cultura general y requiere un proceso memorístico funcional y dinámico para recordar las respuestas para futuros juegos basados en el conocimiento activos. De este modo se desarrollan las habilidades, como son los procesos mentales. En palabras de Armenteros et al. (2010), las categorías de las preguntas en trivia permiten a los estudiantes adaptarse a cualquier entorno educativo, siendo una herramienta eficaz para la enseñanza – aprendizaje. Del mismo modo, trivia tiene la facilidad de ser una herramienta de mesa como digital a través de las apps móviles Trivial Quiz lo cual lo hace dinámico para el trabajo en clases tanto presencial como virtual.

b) Tabù

Es un juego de mesa basado en el uso palabras para describir o explicar un concepto determinado sin mencionar las palabras prohibidas o tabù que están relacionadas con dicho término, donde el estilo de juego se basa en la conformación de equipos, trabajo en parejas o con todo la clase al mismo tiempo, de este modo se logra desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la asertividad, liderazgo, iniciativa, análisis y selección de la información e

involucramiento en las TIC, siendo un instrumento idóneo para aumentar el aprendizaje de los alumnos en la educación actual, del mismo modo tabú es una herramienta que puede trabajarse de forma presencial como digital a través del aplicativo móvil apps Tabu Game, lo que lo transforma en el apoyo idóneo para el docente en busca de la mejora de la enseñanza-aprendizaje.

c) Quizizz

Esta herramienta digital permite la gamificación por medio de preguntas que se realiza a los participantes (grupos u equipos) con interacción amena y divertida y cuenta con diversas alternativas para personalizar los ítems de las preguntas y generar exámenes y juegos para los alumnos. Para interactuar el docente con los alumnos elabora cuestionarios y comparte un código de ingreso, para que los alumnos puedan interactuar a través del juego por medio de sus dispositivos móviles o equipo de cómputo, el formulario de preguntas elaborado por el docente pueden ser personales o grupales y pueden ser compartidas en el entorno de la app donde se pueden incluir imágenes audios videos con opción a diferentes formatos y diversas modalidades de uso, siendo un aplicativo disponible para cualquier ordenador y teniendo la opción de ser una app gratuito, es una gran herramienta de apoyo para el docente para poder alcanzar una mejora en la enseñanza aprendizaje, su sitio de trabajo se encuentra <https://quizizz.com/>

d) Socrative

Es una herramienta digital que sirve de apoyo en los procesos de evaluación educativa, ya que dispone de una gran variedad de preguntas múltiples, que generan una puntuación por respuesta ejecutada y la entrega de resultados se visualiza en tiempo real, también permite generar rúbricas para que el estudiante pueda mejorar su proceso de logro. Algo muy

importante es que es compatible a todo tipo de operador móvil y a ordenadores de PC, lo que brinda una mayor utilidad y fácil acceso, cuenta con una versión gratuita que brinda las herramientas necesarias para hacer de este aplicativo un buen apoyo para la enseñanza, su link de ejecución se encuentra en <https://socrative.com/>

3 CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Metodo de investigación.

El estudio siguió un metodo inductivo de tipo descriptivo y a la vez interpretativo, según Arispe et al. (2020) las investigaciones descriptivas se elaboran a base de lo que aporta y dicen los participantes y se transforma en interpretativo porque se recopila información que el investigador puede observar de forma directa en el estudio. En este caso se buscó evidenciar el efecto de la gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora sostenible de la educación superior.

3.2 Diseño de la investigación

El estudio pretendió conocer las experiencias de los alumnos y docentes con base en la recopilación de la información personal sobre el conocimiento de la educación a base de la gamificación y cuál es el efecto de la gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora sostenible de la educación superior, esta investigación pertenece a un estudio fenomenológico, en palabras de Hernández-Sampieri y Mendoza (2020) la fenomenología busca obtener las perspectivas de los individuos de estudio, pero no busca conseguir un modelo a base de los

participantes de estudio, se analiza, comprende, describe y explora lo que los participantes tienen en común, con base en sus experiencias de un determinado fenómeno u acontecimiento.

Según la naturaleza de la información que se recogió de la problemática planteada, se utilizó un enfoque cualitativo, donde se abordaron las cuatro fases de la fenomenología.

a. Etapa previa o clasificación de presupuestos.

La etapa implicó la creación de presupuestos, hipótesis y preconceptos para que el investigador pueda determinar qué aspectos podrían influir en su investigación, ya sea a nivel interno o externo.

b. Recoger las experiencias vividas.

En este punto se obtuvieron datos relevantes de las experiencias vividas de diferentes puntos de vista y de innumerables fuentes (experiencias personales, relatos autobiográficos, entrevistas, entre otros).

c. Reflexionar acerca de la experiencia vivida-etapa estructural.

El propósito de esta fase fue, interpretar, aprehender el significado esencial de algo que se esté buscando, la propia reflexión fenomenológica, manteniendo una relación firme y orientada hacia el fenómeno.

d. Escribir-reflexionar acerca de la experiencia vivida.

La finalidad de este paso fue combinar todas las fisonomías individuales de todos los sujetos de estudio en una sola descripción, que nos permite determinar la fisonomía grupal, que es la estructura que define al grupo estudiado.

Los mismos que se basaron en examinar los acontecimientos y hechos ya obtenidos de manera simultánea, de tal forma que se elabore una nueva teoría con base en lo observado. El método usado fue el inductivo. En palabras de Arispe et al. (2020), este método parte de lo particular y finaliza en los hechos, lo cual permite elaborar leyes, teorías y principios, basándose en el razonamiento para conseguir conclusiones.

En este proceso, se buscó obtener información sobre la gamificación como recurso de aprendizaje, con base en la información actualizada, confiable y relevante, de manera que se propicie la toma de decisiones dirigidas a fomentar la mejora sostenible de la educación superior en entornos gamificadores.

3.3 Escenario de estudio y participantes

El estudio se llevó a cabo en un entorno donde los observadores tengan fácil acceso, establecer una conexión inmediata con los participantes y recopilar datos relevantes para el estudio y los intereses del investigador.

3.3.1. Escenario de estudio.

El recojo de la información se dio en una universidad privada de Lima – Perú en el año 2023, donde se aplicó un instrumento de recojo de datos que fue la entrevista semiestructurada, para lo cual se solicitó el permiso correspondiente a la universidad, siendo positiva la respuesta emitida.

3.3.2. Participantes del estudio.

Se contó con una población conformada por docentes y alumnos de la facultad de ciencias de la salud en la carrera de tecnología médica de los cursos de hematología e inmunología básica de una universidad de Lima.

3.3.3. Características de los participantes de estudio.

La muestra de la investigación contó con un grupo de tres docentes universitarios y siete alumnos del ciclo quinto y sexto de la carrera de tecnología médica en la especialidad de laboratorio clínico, con este tipo de muestreo se pretende demostrar que la gamificación puede ser un instrumento de enseñanza para mejorar el desempeño educativo de los estudiantes de una universidad privada de Lima – Perú. Para lo cual se escogieron a los participantes de estudio basados en el principio de conveniencia, en palabras de Packer et al. (2018) es una alternativa que permite al investigador posicionarse socialmente con los entrevistados y formar un grupo de búsqueda de análisis idóneo que mediante la oportuna y bien definida entrevista puede obtener datos relevantes para la comprensión de la realidad que se está estudiando. Del mismo modo se aplicaron criterios de inclusión y exclusión, como fueron:

a. Criterios de inclusión de los alumnos.

Participar en la entrevista de forma voluntaria.

Ser alumno de la universidad seleccionada

Ser alumno de la carrera de tecnología medica

Ser alumno de los ciclos quinto y sexto de la carrera de tecnología médica

b. Criterios de exclusión de los alumnos

No participar en la entrevista de forma voluntaria.

Pertenecer a ciclos de tecnología médica ajenos al quinto y sexto de la carrera

Ser alumno que no pertenezca a los cursos de hematología e inmunología, de la carrera de tecnología médica

c. Criterios de inclusión de los docentes

Participar en la entrevista de forma voluntaria.

Ser docente de la universidad seleccionada

Ser docente de la carrera de tecnología médica

Ser docente de los cursos de hematología e inmunología la carrera de tecnología médica

d. Criterios de exclusión de los docentes

No participar en la entrevista de forma voluntaria.

Ser docente de la universidad seleccionada

Ser docente que dicte cursos distintos de hematología e inmunología de la carrera de tecnología médica

Con base en ello se dio la selección de los participantes por conveniencia, siendo estos fundamentales para definir las entrevistas y la recolección de los datos del estudio.

3.4 Estrategias de producción de datos

En palabras de Arispe et al. (2020), la información recogida debe contar con datos certeros, fiables y confiables, los mismos que ayudarán a elaborar una buena base de datos en relación con el estudio y la problemática que se está analizando. La recolección de la información o datos necesita el permiso de las autoridades respectivas y competentes, de este modo la primera acción en ser realizada fue mandar la solicitud a quien corresponda, para conseguir la autorización respectiva para el recojo de los datos, a través de nuestro instrumento que es una entrevista semiestructurada se realizará las reuniones conversacionales con los objetos de estudio de forma presencial recogiendo de ellos sus perspectivas personales, anécdotas, inquietudes, recomendaciones entre otros, la recolección de datos serán codificados en la ficha

de entrevista propia del estudio y luego de dos semanas se tendrá el análisis de la información para elaborar la triangulación de datos según corresponda.

Dicha información recogida se obtuvo de dos grupos de participantes (docentes - estudiantes) a través de conversaciones abiertas con preguntas semiestructuradas /donde se buscará a través de las experiencias de los integrantes, la realidad de la gamificación como recurso de EA, en respuestas vivenciales tanto de alumnos como profesores, se tendrá en cuenta la técnica de recolección de información verbal y no verbal para comprender al entrevistado, formular esquemas de interpretación de los individuos y del mismo modo se utilizará grabadoras para el posterior análisis de datos, lo que garantiza el buen análisis del estudio. Todas estas estrategias se usarán de forma ordenada y de carácter obligatorio para garantizar la validez al estudio.

3.5 Propuesta de análisis de datos

En palabras de Hernández-Sampieri y Mendoza (2020), el análisis del estudio debe tener la codificación de los datos obtenidos y con ellos se deben construir teorías, conceptos, para que el investigador pueda dar respuesta al problema de estudio. Del mismo modo, el análisis del estudio debe contar con las tres herramientas esenciales para un correcto análisis de entrevistas, las mismas que son:

a. Transcripción de las entrevistas.

Es el proceso de convertir las grabaciones de audio o video de entrevistas en formato de texto escrito. Este proceso implica escuchar o ver la entrevista y escribir cuidadosamente lo que se dice, incluyendo palabras, frases, pausas, entonación y lenguaje no verbal. La transcripción

precisa es crucial para el análisis cualitativo, ya que permite a los investigadores revisar y analizar el contenido de las entrevistas en detalle.

b. Codificación de los datos.

Es la técnica sistemática para organizar y analizar datos cualitativos. Implica asignar etiquetas o códigos a segmentos de texto en las transcripciones de entrevistas u otros materiales de investigación. Estos códigos representan temas, conceptos o ideas clave que emergen de los datos obtenidos. La codificación de datos también ayuda a los investigadores a identificar patrones, relaciones y significados dentro de los datos, facilitando la percepción y el análisis de los resultados.

c. Triangulación de la información

Es el proceso donde se utilizan múltiples métodos o fuentes de datos para corroborar y validar los hallazgos de una investigación. En el contexto de la investigación cualitativa, la triangulación puede implicar comparar datos de entrevistas con datos de encuestas, observaciones o documentos, este proceso ayuda a fortalecer la confiabilidad y credibilidad de la investigación al reducir el sesgo y aumentar la confianza en los resultados.

En relación con estas herramientas, se debe construir el análisis, teorías y conceptos, para que el investigador pueda dar respuesta al problema de estudio. Recogidos los datos a través de la entrevista de nuestros participantes, se procesa la información recogida y para cumplir con el análisis de datos el estudio hará uso de un análisis interpretativo y utilizará el software (atlas ti), el que permitirá generar una matriz adecuada para el análisis de los datos recogidos, del mismo modo se realizará un control de calidad de los datos recogidos, para evitar errores y garantizar la calidad de los datos del estudio. Los resultados se emitirán a través de mapas

conceptuales y mapas de categorización, para representar la información y poder comprender el problema de estudio.

3.6 Criterios de rigor

Según katayama (2014), en este espacio se trabajaron cuatro aspectos que nos aporten el rigor científico que necesita la investigación, siendo uno de ellos la credibilidad y la auditabilidad, las mismas que aseguran la confianza que se puede tener de los hallazgos en relación con la precisión y confiabilidad, del mismo modo brinda la información para que nuevos investigadores puedan evaluar métodos y procedimientos del estudio realizado. De este modo se trabajará de forma extrínseca e intrínseca, siendo esta una estrategia usada en el estudio para recopilar información pertinente y adecuada, siendo el ámbito extrínseco nuestros participantes del estudio (docentes - estudiantes), y en el ámbito intrínseco, participa un solo investigador, el mismo que estará provisto del instrumento de recolección de información, de grabaciones de audio, lo que permitirá recopilar y replicar la información observada y con ello realizar la correspondiente categorización, confirmación de los datos obtenidos.

Completando los aspectos de rigor científico se abordaron la, confirmabilidad y la aplicabilidad, asegurando hallazgos objetivos, neutrales y que no sean influenciados por sesgos del investigador y del mismo modo garantizar que los hallazgos son transferibles y viables a otras realidades o contextos. de este modo se trabajará de forma intrínseca y extrínseca, en mención a la primera se utilizara la observación de la realidad de forma directa y específica asegurando con esto la información fidedigna, y la validez externa se usarán criterios de comparación tanto de docentes y estudiantes del grupo de entrevistados. Se tomaron en cuenta estas consideraciones para garantizar el desarrollo del presente estudio y, del mismo modo, se

garantiza el cumplimiento de tales criterios para asegurar los elementos de la investigación para que esta sea aplicable y así fortalecer el rigor científico.

3.7 Aspectos éticos

El estudio buscó aportar con el desarrollo de los procesos de EA, en estudiantes de educación superior, y bajo esa premisa se considera usar la información proporcionada por los informantes únicamente para fines investigativos y con el único propósito de aportar al conocimiento científico. Por tanto, se declara de forma explícita la observación e interpretación para el análisis de datos y con criterios de confidencialidad respecto a la identificación de los integrantes del estudio, así mismo los participantes firmaran el consentimiento informado, previo a la entrevista, garantizando la participación voluntaria. La revisión del instrumento para el recojo de datos que fue una entrevista con preguntas semiestructuradas para docentes y alumnos, fue revisada y aprobada por 5 expertos del área educativa los mismos que validaron la pertinencia de las preguntas y dieron fe de que el instrumento es aplicable para el estudio.

Del mismo modo, la investigación pasó por una revisión de evaluación de carácter obligatorio por parte del comité de ética de la universidad Norbert Wiener. Adicional a esto, es menester mencionar la apropiada conducta ética del investigador donde asegura la responsabilidad del cumplimiento de las normas éticas, también la fehaciencia de la autoría, la omisión de intereses propios, la abstención del plagio, todos estos aspectos en base con el reglamento de ética de la universidad Norbert Wiener en la que se sustenta y se respeta en este estudio.

Sumado a todos estos aspectos ya mencionados se complementó con el cumplimiento de las normas APA 7° edición, la revisión del plagio académico por medio de la utilización del

programa turnitin que permite ver el porcentaje de similitud que no debe ser mayor al 20%, esta herramienta asegura la revisión y el cumplimiento de la condición de similitud o coincidencia para un documento de aspecto científico, la misma que conlleva diversas fuentes o referencias de revisión científica documentaria, y asegurar la autenticidad del tema de investigación y de la tesis presentado a la sociedad académica.

4 CAPÍTULO IV: PRESENTACION Y DISCUSION DE LOS RESULTADOS

4.1 Resultado y triangulación

Se presenta a continuación el análisis cualitativo de las experiencias compartidas por los docentes y dicentes que participaron, de tal forma se buscó comprender la gamificación como recurso de aprendizaje, así como analizar si existe una mejora en el desempeño de los estudiantes de educación superior. Para ello se elaboraron redes semánticas, las mismas que nos ayudaron a organizar la triangulación de resultados obtenidos entre alumnos y docentes.

Los participantes fueron diez, donde siete eran alumnos que cursaban el quinto y sexto ciclo y que llevan los cursos de hematología e inmunología de la carrera de tecnología médica y que son estudiantes de una universidad privada de lima, durante el periodo de julio del 2023, del mismo modo cuatro de ellos fueron mujeres y tres varones. También se abordó a tres docentes de los cursos de inmunología y hematología donde dos son varones y una es mujer, a los entrevistados se les realizó diversas preguntas semiestructuradas que tengan correspondencia con nuestras categorías de estudio las mismas que son: gamificación y recursos de aprendizaje, sus edades varían entre 18 a 31 en alumnos y en docentes de 29 a 41 años.

A continuación se presentan los resultados y el análisis elaborado en el programa AtlasTi, que fue donde se trabajó la data recogida en base a las experiencias tanto de docentes como docentes en relación a la gamificación como recurso de aprendizaje.

4.1.1 Análisis de casos

La descripción de los casos se realizó de acuerdo con las categorías identificadas en los relatos planteados por los participantes, las mismas que se presentaron en la tabla 1.

Tabla 1 *Categorías y definiciones*

Categorías	Definición
Gamificación	Medio de aprendizaje que transporta la mecánica lúdica al entorno educativo - profesional con la finalidad de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor ciertos conocimientos, desarrollar ciertas habilidades o recompensar ciertas acciones, entre otros varios objetivos.
Recursos de aprendizaje	Se denominan componentes de apoyo que permiten y apoyan el diseño y desarrollo óptimos de los procesos de enseñanza y, por otro lado, que los estudiantes alcancen sus competencias y objetivos de aprendizaje.

Después de las entrevistas realizadas a los diez participantes, tanto docentes como discentes, se identificaron las categorías en cada una de las narraciones, identificando las

coincidencias entre ellas y así poder analizar la gamificación de mesa y digital en entornos educativos. Enseguida se presentó la codificación de la data narrativa de los siete estudiantes y de los 3 docentes, esto mediante las respuestas a varias preguntas planteadas en la entrevista semiestructurada. Las mismas que se presentaron en la figura 1,2.

De este modo se concluye como resultado a nuestro objetivo general, que el análisis de la gamificación como recurso de aprendizaje para la mejora de la enseñanza en estudiantes es positiva, recopilando experiencias motivadoras que generaran estímulos de competencia, estímulos de trabajo en equipo y compromiso con las materias que llevan más contenido teórico. Ante este resultado transcribimos fragmentos de las respuestas a los entrevistados de nuestro estudio, las mismas que dieron luz en el análisis de la gamificación en entornos educativos de educación superior, los mismos que mencionaron:

“...Desde el punto de vista de un estudiante, cualquier metodología que traiga cosas novedosas siempre va a ser bien recibida. De este modo, la gamificación es un plus para las asignaturas que presentan bastantes contenidos teóricos. Ya que nos ayuda a estar más conectados y atraídos por los cursos, estoy seguro de que aprenderíamos de una forma más fácil y amena y nos envolvería en ese entorno de juego con contenidos académicos. Pues un alumno que se divierte aprendiendo, también aprende a amar su decisión y elección por la carrera que escogió...”. (EA5, L207-213).

“...Sí, serían los cursos de Hematología, Inmunología y Bioquímica, ya que son cursos muy complejos que llevan varios temas para poder investigar y poder llegar al objetivo. Siendo casi siempre teoría y la gamificación podrían ayudar a que el aprendizaje sea más ameno y gustoso. Por si estoy seguro de que mejores entornos educativos ayudan a que el alumno se

interese más en el curso, y entornos más relacionados con juegos podrían generar grandes respuestas en los alumnos... ”. (EA1, L103-109).

En respuesta a nuestro segundo objetivo específico, podemos mencionar que la información recogida en nuestras entrevistas tanto a estudiantes como docentes abrieron el camino para poder analizar las herramientas digitales como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de educación superior, los mismos que mencionaron:

“...Ya, existen algunas metodologías digitales que ayudan al alumno a poder aprender por cuenta propia, pero que los maestros usen herramientas para crear vínculos entre el docente y el alumno son mucho mejores para lograr un mejor aprendizaje. Definitivamente, va a ayudar a que haya motivación e interés del alumno hacia el curso. Va a motivar al alumno a enseñar el aprendizaje, va a fomentar lo que es el trabajo en grupo o en equipo y va a ayudar a aprender y resolver frente a las actividades teóricas y más en las actividades prácticas. Como estudiantes que vivimos en la virtualidad sabemos que un entorno digital es perfecto para nosotros, es como colocar un pez en el agua... ”. (EA3, L273-279).

“...Pues, muy aparte de conocerlos, los he visto. Definitivamente que, por ejemplo, uno de los beneficios que yo noto en mis estudiantes es que se interesan más por el curso. Se interesan también bastante por lo nuevo que se les enseña, en este caso los aplicativos móviles. Lo virtual genera un nivel de competencia entre ellos por querer sacar mejores calificaciones a base de lo que se les presenta, también genera una curiosidad por querer aprender más y esto obviamente va a desencadenar en el autoaprendizaje. Genera que el alumno lea más, esto para nosotros es muy importante. Definitivamente, a veces uno puede tener la excusa de no tener libros para leer, pero ahora puedes leer a través de los móviles o a través de las apps, de las tablets, de las computadoras en casa, entonces eso hace que la educación sea

mucho más flexible. Entonces, otro beneficio puede ser que el alumno lleve la educación fuera del aula. Eso también es muy importante. Y genera un compromiso, ¿no? Genera un compromiso ya no con el profesor y con el curso, sino que genera un compromiso personal por querer aprender más...”. (ED3, L4435-4447).

En este mismo sentido al realizar la pregunta sobre el concepto de gamificación, notamos muchos vacíos en relación con las respuestas de los alumnos y basándose en los docentes sentimos que conocen la palabra conocen el significado, pero en el momento de la práctica es llevado de forma escasa siendo sus comentarios los siguientes:

“...Los procesos gamificadores, son todas las actividades que interioricen procesos recreativos. Creo que es una metodología que podría aportar muchísimo, lamentablemente no todos los docentes y lo digo porque he conversado con algunos colegas, no estamos preparados o, sino, no están en condiciones de atreverse a aplicar estas metodologías. Porque, lamentablemente, voy a ser sincero y voy a decir una realidad que veo que se refleja en mis estudiantes en algunos cursos, creo que el estudiante a veces busca primero aprobar el curso y luego aprenderlo, el miedo de que repruebe y que se retrase va por encima muchas veces al tema de aprender lo necesario para poder aprobar un curso. Es como que van a la segura, y definitivamente, a veces la gamificación o estos procesos nuevos, de repente de llevar actividades educativas al juego, puede hacer que el estudiante genere un poco más de comodidad en el curso, que aprenda mucho más rápido, pero que se malacostumbre de repente al tema de querer ganar nota de forma un poco más fácil...” (ED2, L2111-2124).

“...Yo me encuentro de acuerdo con la gamificación, y tengo claro que es un entorno basado en juegos donde a través del disfrute se interioriza el aprendizaje, pero creo que hay formas de aplicarla y usarla para lograr objetivos positivos. Lamentablemente, no todos los

docentes hacen ese tipo de procedimientos. Yo tengo la suerte de que, por ejemplo, llevé un curso de gamificación hace un par de años con un diplomado y un taller, fueron dos entornos llevados de forma online y presencial, donde sí existen maneras digitales y de mesa para interactuar con el alumno, donde sí se pueden poner a competir a los alumnos, por puntos, por créditos, por insignias, con la finalidad de no hacer procedimientos teóricos, sino más prácticas con base en gamificación. Eso hace que el alumno, de alguna u otra manera, aprenda y genere interés, pero hay que orientarlo, no para que ganen una nota, sino para que puedan recibir una recompensa, ya que una nota es asegurar un promedio, y una recompensa, se puede decir, es el regalo al esfuerzo para hacer una actividad externa. Entonces, eso definitivamente ayuda a que los estudiantes puedan entender qué hacer o cumplir las actividades, depende de él y que le puede ayudar, en el transcurso del curso, pero para que llegue a un final satisfactorio, él tiene que ganarse una nota ¿no?, que obviamente es esperanza para poder aprobar y calificar con promedios aceptables. Entonces, a opinión personal, creo que los procesos gamificadores enfocados en educación superior son buenos, pero hay que saberlos aplicar y hay que estar capacitados para poder ejercerlos. Si es así, es obvio que va a dar buenos resultados...” (ED3, L4211-4229).

Dando respuesta a nuestro primer objetivo específico, podemos mencionar que la información recogida en nuestras entrevistas tanto a estudiantes como docentes abrieron el camino para poder analizar las herramientas de mesa como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de educación superior, los mismos que mencionaron:

“...Bueno, sabemos que la gamificación es una técnica de enseñanza muy utilizada, que mayormente se emplea como envase de juegos, competencias entre los alumnos, y a mi parecer es una metodología bastante útil porque facilita un poco el aprendizaje, hace que se rompa lo

monótono en el aula, aparte de eso también ayuda a que el alumno comienza a desarrollar en sí mismo un poco el carácter de competencia, también de que pierda la timidez, de participar cuando empiezan las clases, sin temor a dar sus ideas aunque puedan estar equivocadas, ayudan a que puedan entablar o manejar un mejor panorama de la enseñanza. En relación con estas actividades de mesa, como los juegos de memoria y sopa de ideas, ayudan a retener conceptos y contenidos teóricos. De alguna manera la diversión envuelve a los estudiantes y los atrapa en entornos llenos de contenidos teóricos asociados a actividades de competencia y disfrute, y como educador doy fe de la mejora individual y colectiva con base en procesos gamificadores de mesa y esto se ve reflejado en la retención de contenidos teóricos...”. (ED2, L3851-3862).

“...De todos los entornos asociados a juegos de mesa puedo recordarme de uno cuando estaba en tercer ciclo de la universidad donde realizamos juego de cartillas basado en memoria para recordar conceptos basados en anatomía y como experiencia de gamificación puedo decir que genero una respuesta positiva de todo el salón, donde todos querían participar y todos interactuaban para ganar el premio que recuerdo era poder escoger el tema de exposición grupal, sin duda alguna ese día aprendimos de forma divertida y generamos una relación de amistad con el docente que nos abrió un mundo nuevo con base en el aprendizaje y creo que fue beneficioso para todo el salón que obtuvimos una buena formación en conceptos de anatomía. También se generó una competencia sana y divertida en el aula y, sobre todo, nos olvidamos del estrés de los exámenes y, de alguna manera, esa actividad fue un repaso teórico con actividad basada en juegos. Es por ello que veo atractiva la idea de aprender con herramientas gamificadoras...”.(EA4, L3851-3862).

En síntesis, tanto docentes como dicentes, vieron con buenos ojos los procesos gamificadores y creyeron conveniente incorporar de forma progresiva la gamificación en las

aulas universitarias, y de este modo, las entrevistas semiestructuradas nos entregan los siguientes resultados.

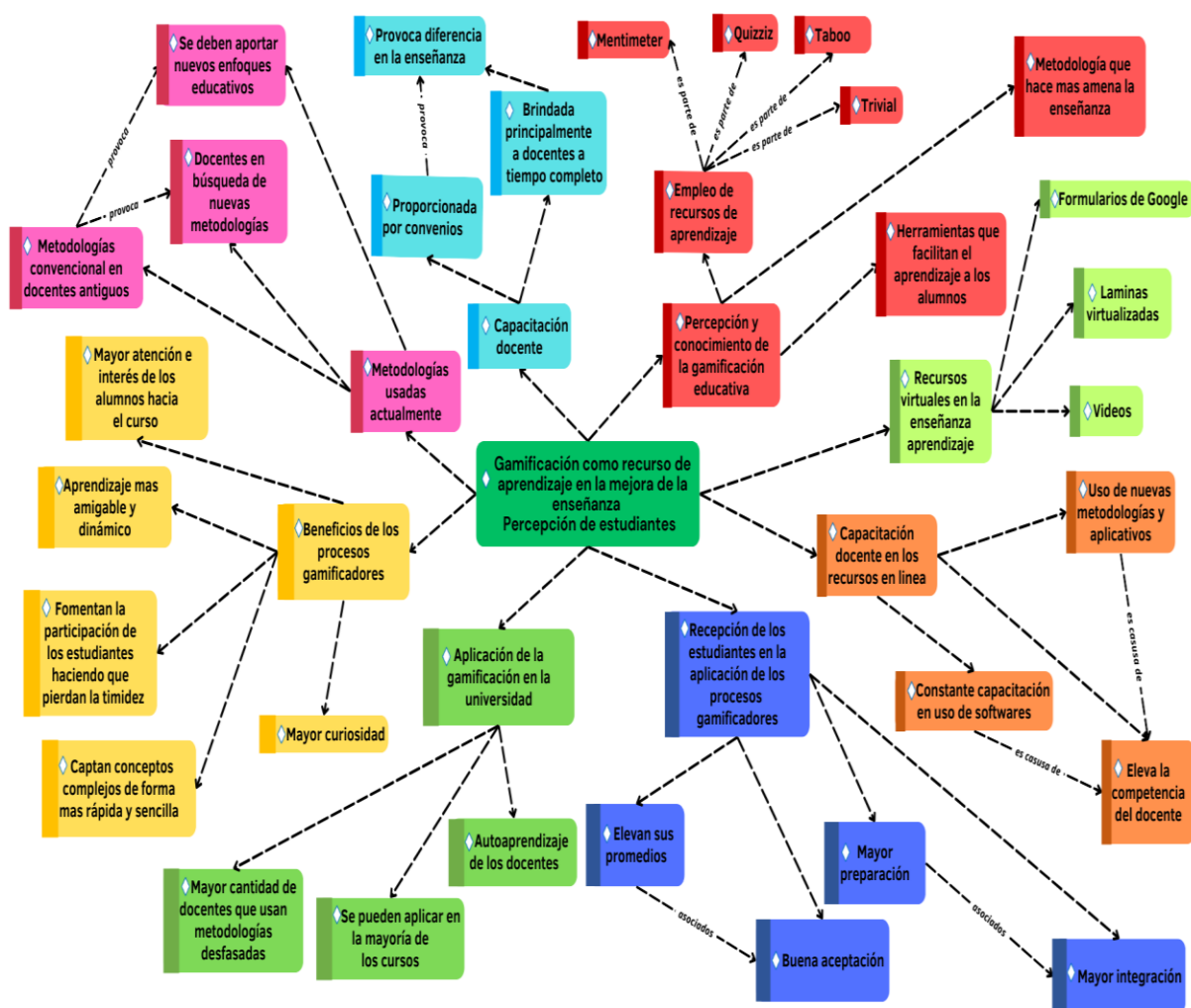
Figura 1 Mapa semántico de la percepción estudiantil frente a la gamificación como recursos de aprendizaje en la mejora de la enseñanza.



Nota. Como se observó en la figura 1, la percepción de los estudiantes cuenta con ideas claras sobre gamificación donde reconocieron los aspectos positivos de los procesos lúdicos poniendo énfasis en sus beneficios, reconocieron la ausencia de metodologías basadas en el

juego en su universidad y sugieren mayor implementación de procesos gamificadores por parte de sus docentes en cursos que contienen más contenidos teóricos.

Figura 2 Mapa semántico de la percepción docente frente a la gamificación como recursos de aprendizaje en la mejora de la enseñanza



Nota. Como se observó en la figura 2, la percepción de los docentes, reconocieron los beneficios positivos de la gamificación hacia los estudiantes, ejecutando algunas herramientas de aprendizaje digital, también entendieron las falencias de las metodologías desfasadas que poco a

poco son reemplazadas por metodologías más activas, donde la capacitación no es continua y no es equilibrada a la totalidad de docentes de educación superior.

4.2 Discusión de resultados

De acuerdo con el objetivo general, Analizar la gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2023, los participantes del estudio a través de sus experiencias con base en entornos de gamificación y a los estudios seleccionados para la investigación, nos dan señal de que existen evidencias sólidas y claras para aplicar la gamificación en entornos educativos, es así que casi la totalidad de las respuestas obtenidas en nuestro instrumento nos revelaron que los participantes buscan y pretenden el uso de la gamificación en las aulas de educación superior, dando pie a que se pueda analizar el objetivo general del estudio, siendo la gamificación un recurso importante para la mejora de la enseñanza y aprendizaje el mismo que eleva la respuesta de los alumnos generando estímulos positivos donde mejoran su actividad receptiva hacia el contenido académico. Adicionalmente, mencionaron que el uso de actividades gamificadoras podría mejorar la interacción del alumno hacia las materias recibidas y, por parte de los docentes, reconocieron que el juego elevaría el interés de los docentes hacia las materias recibidas. Estos resultados fueron coherentes con un estudio previo en el cual mencionan que la gamificación podría ser usada como un mecanismo estimulante en el proceso de enseñanza, donde se generen estímulos positivos en los estudiantes (Gaspar, 2021). A pesar de esto, los alumnos y los docentes fueron conscientes de que estos procesos están un poco lejos de la educación superior, y que solo algunas universidades y sobre todo docentes intentan usar una educación basada en gamificación.

Los resultados de la presente investigación son coherentes con estudios internacionales recientes que mencionan que la gamificación genera reacciones positivas por parte de los docentes y docente, los mismos que consideran de suma importancia agregar nuevas metodologías con base en tecnología y gamificación (Castillo-Mora et al, 2022). Además, el docente y los docentes señalaron múltiples ventajas de la gamificación como el incremento de la participación, mayor interacción en la clase, la motivación hacia el aprendizaje y la diversión en las experiencias educativas (Gil-Quintana y Jurado, 2020). Según reportaron los participantes del estudio, los procesos gamificadores están vinculados con el incremento de satisfacción del estudiante hacia la enseñanza.

Con respecto a nuestro primer objetivo específico, Analizar las herramientas de mesa como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2023, podemos concluir que la población estudiada y entrevistada (alumnos) reportaron que conocen muy poco de gamificación de mesa en el aula y que las actividades más usadas en este entorno gamificador son los juegos de memoria y actividades de cartillas donde recalcan que usar técnicas de mesa ayuda al disfrute de cursos rompiendo lo monótono y lo aburrido de clases sumamente teóricas. Del mismo modo la población estudiada y entrevistada (docentes) mencionan que toda técnica nueva e innovadora ayuda al goce de la asignatura, atrayendo más al estudiante en un entorno nuevo, donde su curiosidad, su competencia y su compromiso con el grupo de trabajo se eleva generando respuestas positivas hacia el aprendizaje. Del mismo modo, entienden que son pocos los docentes que arriesgan en nuevas metodologías y más si son basadas en el juego, por miedo a posibles resultados negativos o paradigmas desfasados que aún hacen pensar al docente como el actor principal de la educación. Dentro del análisis podemos entender que tantos docentes como alumnos se encuentran en la búsqueda

constante de nuevas estrategias para acercarse más a la enseñanza como al aprendizaje, siendo positiva la percepción de la gamificación de mesa en entornos de educación superior. En comparación con estudios previos encontramos que en la actualidad existe búsqueda de información y datos de estudios que aborden los entornos gamificadores de mesa en la educación superior, y esto ha sido evidenciado en investigaciones realizadas en España (Cádiz) que señalan el aumento de la investigación por parte de la comunidad científica por ejecutar estudios de gamificación de mesa en educación universitaria, y verifica la predisposición positiva en los estudiantes hacia el desarrollo de nuevas experiencias innovadoras enfocadas en procesos gamificadores (Pegalajar, 2021).

Con respecto al segundo objetivo específico, Analizar las herramientas digitales como recursos de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2023, La gran diversidad de plataformas gamificadoras sueltas en el ciberespacio nos abre un abanico de posibilidades para poder abordar este punto, las mismas que pueden ser útiles para generar estímulos de motivación hacia el aprendizaje, mejorar la atención y la concentración, estimular las relaciones sociales, fomentar habilidades como la lógica o la resolución de problemas y de este modo lograr mejoras significativas del aprendizaje. Es así que, a través de las entrevistas realizadas, se analizó el uso de la gamificación digital por los estudiantes, entendiendo que es el entorno donde más cómodos se sienten y del cual conocen más en relación con la gamificación. No obstante, el presente estudio plantea las experiencias vividas por docentes y alumnos en gamificación, siendo positivo el acercamiento a aplicativos como Kahoot, Quizizz, Socrative, Mentimeter, Duolingo, Cerebreti y Classcraft. El contacto de los estudiantes con estos entornos es mayor que el de los docentes, ya que ellos conviven con la virtualidad siendo por naturaleza nativos digitales, por el contrario, los docentes intentan

sumergirse en estos aplicativos innovadores con la finalidad de conseguir nuevas herramientas que los ayude a acercarse a sus estudiantes y poder lograr un aprendizaje fluido. Los estudios encontrados nos hablan de gamificación en países del primer mundo donde la aplicación es constante, siendo ya adoptada por la educación superior y en países en vías de desarrollo, estas herramientas están siendo acogidas de forma lenta y progresiva (Corchuelo-Rodríguez, 2018).

Los participantes también comentaron, que los cursos que llevan mucha teoría, tienen una alta complejidad que, a la larga, genera un estrés que afecta la calidad de la recepción de fundamentos académicos. Ante esto, estudios similares informan que los alumnos presentaron reacciones positivas de parte de estudiantes y maestros los que consideran de importancia implementar nuevos métodos tecnológicos de enseñanza aprendizaje para generar motivación basándose en procesos gamificadores (Castillo-Mora et al, 2022). Sin embargo, incluso con las limitaciones en cuanto a gamificación en el mundo universitario, los alumnos y docentes se abastecen de ciertas herramientas para agilizar el trabajo en clase.

Los participantes que hacen docencia, consideraron que existen instrumentos novedosos que poco a poco se van implementando en los entornos educativos, pero para acuñar estos entornos, las universidades deben mejorar sus estándares educativos en relación con nuevas metodologías de enseñanza. Ante esto, estudios similares lograron evidenciar que existen instrumentos virtuales a nuestra disposición que facultan a pasar de la enseñanza en clases a aulas digitales y, del mismo modo, para evidenciar la percepción de los estudiantes, las facilidades y dificultades de estas herramientas, y la motivación a los procedimientos innovadores les aportan en su formación académica (Santamaria y Alcalde, 2020). Sin embargo, los mismos docentes reconocieron que no todos usan metodologías nuevas en sus aulas y que las

universidades enfocan las capacitaciones a los docentes de tiempo completo, siendo esta una desventaja para la calidad educativa en las universidades Peruanas.

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

El estudio tuvo como pregunta de partida, como analizar la esencia de la gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes, para lo cual se estructuraron tres objetivos: analizar la gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes, analizar las herramientas de mesa como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes y analizar las herramientas digitales como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes, ante ello se obtuvieron las experiencias de estudiantes y docentes y de acuerdo a la recopilación de datos recolectados a través de la entrevista, se diseñó el Mapa semántico de la percepción estudiantil frente a la gamificación como recursos de aprendizaje en la mejora de la enseñanza y el Mapa semántico de la percepción docente frente a la gamificación como recursos de aprendizaje en la mejora de la enseñanza. Tomando en cuenta que la “Gamificación es el uso de elementos del juego en entornos no lúdicos”, podemos entender que el proceso educativo es un ambiente no lúdico donde se puede aplicar elementos del juego para transformar el proceso educativo en un medio motivador ameno y seguro para el estudiante.

Primero: Dando respuesta a nuestro objetivo general concluimos que como parte de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, los procesos gamificadores se transforman en una variante aceptable y moderna en el desarrollo de la calidad de enseñanza en los diversos cursos universitarios que acarrearán contenidos teóricos, ya que fomenta nuevos paradigmas en el trabajo de grupos, en las dinámicas de clases y en retención del contenido hacia el alumno, y estos factores mejoran la realidad y la percepción del estudiante hacia un aprendizaje fluido y dinámico, ya que por medio de la gamificación se busca vencer los factores negativos que persiguen a los estudiantes universitarios, los mismos que son: el aburrimiento en clase, la desmotivación hacia los cursos teóricos y la pérdida de compromiso hacia su carrera universitaria; que en teoría estas serían las situaciones que dificulten el aprendizaje. Las evidencias de la gamificación como una experiencia formativa arrojaron grandes resultados en la recepción del contenido educativo, convirtiendo la gamificación en un recurso pedagógico que responda a la necesidad del estudiante y generando un impacto en la nueva cultura educativa; En el entorno educativo y con relación a los estudiantes es correcto afirmar que la gamificación cumple positivamente en la mejora educativa, generando una mayor interacción entre el alumno y el docente, genera entretenimiento en el aula, dinamismo en clase, motivación hacia el curso o materia, y que el contenido académico sea recibido de forma rápida para lograr un aprendizaje asertivo, también elimina el miedo al error y al fallo, ya que la gamificación no busca calificaciones fijas, busca que por medio de la repetición y el goce el alumno siga intentando para así lograr un aprendizaje seguro.

Segundo: Dando respuesta a nuestro primer objetivo específico se concluye que, por medio de la gamificación de mesa, se aportaron aspectos positivos al desarrollo de habilidades de interacción de los estudiantes, esto rompe el paradigma de la educación clásica donde el docente

era el actor principal de una obra llamada educación. De este modo, las herramientas de mesa transforman lo clásico a algo más activo y dinámico en donde el alumno se involucra directamente con su entorno educativo, así generando actitudes individuales tales como el autoaprendizaje. No se ha de olvidar que el juego basado en actividades de mesa, genera en el alumno una necesidad para resolver y superar obstáculos y la finalización del juego genera en el estudiante estímulos como incrementar la motivación y el involucrarse directamente hacía el contenido, el placer por resolver la actividad en el aula y la diversión en un entorno educativo activo, siendo todas estas características claves para volver a la gamificación de mesa una buena herramienta para mejorar la enseñanza aprendizaje.

Tercero: Dando respuesta a nuestro segundo objetivo específico se concluye que los estímulos positivos generados en los estudiantes por la gamificación digital son mucho mayores en relación con la gamificación de mesa; siendo esto un aspecto clave para que los docentes de educación universitaria tenga clara la idea de que tienen una obligación con sus alumnos y para ello deben entender que deben romper el modelo de educación tradicional, deben prepararse para cumplir los retos que exigen sus estudiantes también llamados “nativos digitales”. El docente debe manejar diversas estrategias online con enfoques educativos para generar espacios de aprendizaje donde el discente pueda generar un pensamiento crítico y a la vez generar un compromiso con la materia. Por ende, se recomienda a las universidades brindar capacitación continua a toda su plana docente en nuevas metodologías que busquen la actualización con entornos digitales y a los docentes llevar capacitación continua y adoptar metodologías de enseñanza basadas en tecnología digital, ya que las herramientas online generan grandes estímulos en los estudiantes, ya que ellos viven día a día con la tecnología y se sienten cómodos en entornos basados en realidades digitales, siendo esta una motivación más para dar un visto

bueno a las herramientas digitales e insertarlas en la educación universitaria con el fin de enriquecer la performans de la educacion superior.

5.2 Recomendaciones

Primero: En relación con el objetivo general se concluye que las universidades deben potenciar las capacidades de los docentes en relacion a capacitaciones y al uso de nuevas metodologias educativas basadas en enfoques gamificadores, la misma que debe ser permanente y que conduzca a que los alumnos empleen tambien estas herramientas para lograr las metas academicas. Del mismo modo capacitaciones continuas para los docentes de tiempo completo como los de tiempo parcial, por parte de los comités educativos de las universidades tanto privadas como nacionales y deben mejorar las aulas educativas e incorporar contenidos basados en tecnología como aplicativos de estudio, plataformas visuales de contenidos prácticos que faciliten al educando a mejorar día a día en su proceso de enseñanza.

Segunda: En relación con el primer objetivo específico se recomienda que la plana docente se capacite y adopte nuevas metodologías basadas en herramientas de mesa para mejorar la enseñanza-aprendizaje. Del mismo modo los docentes deben generar estímulos positivos para que los alumnos se involucren con enfoques gamificadores y poder aplicar aspectos como: la exploración de nuevas herramientas gamificadoras, establecer sistemas de juegos con base en niveles y recompensas, incentivar a los estudiantes a ser codiseñadores de actividades lúdicas, dar la facilidad del error y volver a realizar la actividad lúdica, generar retroalimentación activa y sobre todo el docente debe entender que sin tecnología también es posible aplicar la gamificacion.

Tercero: En relación con el segundo objetivo específico recomienda, que los docentes utilicen e implementen actividades en base a herramientas digitales y que estas sean incorporadas en las aulas universitarias para mejorar en el crecimiento de determinadas emociones como es la curiosidad, el optimismo, la seguridad que se consigue por medio del error, ya que el juego brinda la facilidad de aprender por medio de la repetición sin correr riesgos de calificaciones negativas, de esta forma se presenta la gamificación como una herramienta de aprendizaje y no como una herramienta de medir la capacidad intelectual de los estudiantes.

6 REFERENCIAS:

Ardila-Muñoz, J., Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84.

<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>

Arispe Alburqueque, C. M., Yangali Vicente, J.S., Gerrero Bejarano, M. A., Lozado de Bonilla, O. R., Acuña Gamboa, L. A., y Arellano Sacramento, C. (2020). *La invetsigacion cientifica. Una aproximacion para los estudios de posgrado*. UIDE.

<https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4310>

Armenteros Gallardo, M., Benítez Iglesias, A. J., y Curca, D. G. (2010). El Trivia interactivo como recurso educativo para el aprendizaje de las reglas de juego del fútbol. *Eduotec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (33), a139.

<https://doi.org/10.21556/edutec.2010.33.431>

Batistello, P., y Cybis Pereira, A. T. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Revista Científica De Arquitectura Y Urbanismo*, 40(2), 31–42. <https://rau.cujae.edu.cu/revistaau/article/view/536>

Bonilla Traña, M., y Díaz Larenas, C. (2018). La metacognición en el aprendizaje de una segunda lengua: Estrategias, instrumentos y evaluación. *Revista Educación*, 42(2), 667–677.

<https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.25909>

Camacho-Sánchez, R., Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Serna, J., y Lavega-Burgués, P. (2023). Game-Based Learning and Gamification in Physical Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 13(183), 183. <https://doi.org/10.3390/educsci13020183>

Campana, K. (2018). *Game on!: Gamificación, diseño de juegos y el surgimiento del educador de jugadores*. Prensa JHU.

Canales-García, A., y Araya-Muñoz, I. (2017). Teaching resources for Commercial Education Learning: A higher education learning experience systematization. *Revista Electronica Educare*, 21(2). <https://doi.org/10.15359/ree.21-2.7>

Caravaca Llamas, C., y Sáez Olmos, J. (2021). Gamificación en la enseñanza superior: Descripción de los principales recursos para su utilización. *Edutech Review: International Education Technologies Review / Revista Internacional de Tecnologías Educativas*, 8(2), 165–177. <https://doi.org/10.37467/gkarevedutech.v8.3039>

Cascante Gómez, M., y Granados Porras, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Perspectivas*, (17), 1-22. <https://doi.org/10.15359/rp.17.2>

Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., de los Ángeles Barragán-Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>

Cavalari, S. M., y Aranha, S. (2019). The Teacher's Role in Telecollaborative Language Learning: The Case of Institutional Integrated Teletandem. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 19 (3). Faculdade de Letras - Universidade Federal de Minas Gerais. <https://doi.org/10.1590/1984-6398201913576>

Christo Dichev, & Darina Dicheva. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>

Cifuentes, J. (2015). “Recursos didácticos para la enseñanza de la Historia de la filosofía”. *Revista Filosofía UIS*. 14 (2). pp. 241-279. <http://dx.doi.org/10.18273/revfil.v14n2-2015012>

Colom, D. (2019). Learning Objects and Open Educational Resources in Higher Education. *EduTec*, 69, 89-101–101. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1221>

Corchuelo Rodriguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (63), 29-41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>

Cueva Delgado, J. L., García Chávez, A., y Martínez Molina, O. A. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Scientific*, 4(14). <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.10.205-227>

Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2023). Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review. *Education and Information Technologies*. I (1) <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11548-w>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la ludicidad: definiendo la "gamificación". En *Actas de la 15.ª conferencia académica internacional MindTrek: Visualización de futuros entornos mediáticos*.

<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Dolan, E. L., y Collins, J. P. (2015). Debemos enseñar de manera más efectiva: aquí hay cuatro formas de comenzar. *Biología molecular de la célula*, 26 (12), 2151-2155.

<https://doi.org/10.1091/mbc.E13-11-0675>

Gallardo, E. P., & Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020.

Contextos Educativos. *Revista de Educación*, (28), 203-227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>

Garbanzo Vargas GM. (2007). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. *Rev. Educación*. Vol 31(1):43-6. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/1252>

Gaspar Huamaní, E. (2021). La Gamificación Como Estrategia De Motivación Y Dinamizadora De Las Clases en El Nivel Superior. *Educación* (18133363), 27(1), 33–40.

<https://doi.org/10.33539/educacion.20+21.v27n1.2361>

Gil-Quintana, J., y Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107–123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>

Gómez Contreras, J. L. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. (Spanish). *Universidad y Empresa*, 22(38), 8–39. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>

Gómez Marín, A., Restrepo Restrepo, E., y Becerra Agudelo, R. A. (2021). Fundamentos educativos para la creación y producción de recursos educativos de acceso abierto (REA). *Revista Anagramas Rumbos y sentidos de la comunicación*, 19(38), 35-68.

<https://doi.org/10.22395/angr.v19n38a3>

González Sánchez, R., y García Muiña, F. E. (2010). Recursos eficaces para el aprendizaje en entornos virtuales en el Espacio Europeo de Educación Superior: análisis de los edublogs. *Estudios Sobre Educación*, 20. <https://doi.org/10.15581/004.20.4545>

González-Limón, M., Rodríguez-Ramos, A., y Padilla-Carmona, M. T. (2022). La gamificación como estrategia metodológica en la Universidad. El caso de BugaMAP: percepciones y valoraciones de los estudiantes. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educacion*, 63, 293–324. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.90394>

Heikkilä, A., & Lonka, K. (2006). Studying in higher education: students' approaches to learning, self-regulation, and cognitive strategies. *Studies in Higher Education*, 31(1), 99–117. <https://doi.org/10.1080/03075070500392433>

Heredia-Sánchez, B., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J., y Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 49–58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>

Heredia-Sánchez, F. (2021). Innovación y alfabetización mediática e informacional (AMI) en bibliotecas. Recursos, propuestas y tendencias. *Boletín de La Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 36(121), 49–81.

Hernández de Santaolalla, V. (2022). La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación. *Comunicación*, 1(7). <https://doi.org/10.12795/comunicacion.2009.v01.i07.24>

Hernández-Horta, I, A., Monroy-Reza, A., y Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mcgraw-hill.

Huizinga, J. (2008). *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Prensa de la Universidad de Ámsterdam.

INEI, I. N. (2020). Instituto Nacional de Estadística e Informática. Recuperado de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_tics.pdf

Iquise Aroni, M. E., y Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/9841>

Islas Torres, C. (2021). Conectivismo y neuroeducación: transdisciplinas para la formación en la era digital. *Ciencia Ergo Sum*, 28(1), 1–13.
<https://doi.org/10.30878/ces.v28n1a11>

Jiménez-Rodríguez, V., Calaforra, P. J., y Martínez-Picazo, A. (2022). El uso de herramientas y recursos digitales (“Satélites Educativos Digitales”) como ayuda en la planificación, motivación y autorregulación en Educación Superior. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 11(1), art.8. <https://doi.org/1021071/edmetic.v11i1.13638>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

Katayama Omura, R. J. (2014). *Introducción a la investigación cualitativa: fundamentos, métodos, estrategias y técnicas*. Universidad Inca Garcilaso de la Vega.

Kyewski, E., & Krämer, N. C. (2018). To gamify or not to gamify? An experimental field study of the influence of badges on motivation, activity, and performance in an online learning course. *Computers & Education*, 118, 25-37. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.11.006>

Lerís D, Sein-Echaluce ML. (2011) La personalización del aprendizaje: un objetivo del paradigma educativo centrado en el aprendizaje. *Arbor, ciencia pensamiento y cultura*. Vol. 187(3), 123-134. <https://doi.org/10.3989/arbor.2011.Extra-3n3135>

López, M., Herrera, M., y Apolo, D. (2021). Educación de calidad y pandemia: retos, experiencias y propuestas desde estudiantes en formación docente de Ecuador. *Texto Livre*, 14(2). <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2021.33991>

Lozada Ávila, C., y Betancur Gómez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97–124. <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>

Mann, P. H. (1971). Child's Play/ The Study of Games (Book). *British Journal of Sociology*, 22(4), 459. <https://doi.org/10.2307/588988>

Marín Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. (Spanish). *Digital Education Review*, 27, 213–216.

Marzal, M. A., Calzada Prado, J., y Ruvalcaba Burgoa, E. (2015). Objetos de aprendizaje como recursos educativos en programas de alfabetización en información para una educación superior de posgrado competencial. *Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, Bibliotecología e Información*, 29(66), 139–168. <https://doi.org/10.1016/j.ibbai.2016.02.029>

Mattar, J. (2018). Constructivism and connectivism in education technology: Active, situated, authentic, experiential, and anchored learning. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 201–217. <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20055>

Medina-Hernández, E. J., Muñiz, J. L., Guzmán-Aguiar, D. S., y Holguín-Higuita, A. (2022). Recursos y estrategias para la enseñanza de la estadística y la analítica de datos en la educación superior. *Formación Universitaria*, 15(3), 61–68. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062022000300061>

Moreira, J. A., y Schlemmer, E. (2020). Por un nuevo concepto y paradigma de educación digital en línea. *Revista UFG*, 20 (26). <https://doi.org/10.5216/revufg.v20.63438>

Moreno-Acosta, J., y Zabala-Vargas, S. A. (2022). Efecto sobre la motivación y el rendimiento académico al aplicar aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de las redes definidas por software. *Formación Universitaria*, 15(4), 81–94. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062022000400081>

Ofosu-Ampong, K. (2020). El cambio a la gamificación en la educación: una revisión de los temas dominantes. *Revista de Sistemas de Tecnología Educativa*, 49 (1), 113-137. <https://doi.org/10.1177/0047239520917629>

Packer, M. J., Alonso y Parada, C. C., y Torres Londoño, P. (2018). *La ciencia de la investigación cualitativa: Vol. II edición revisada, corregida y ampliada*. Siglo del Hombre Editores.

Panadero, E., y Alonso-Tapia, J. (2014). How do students self-regulate? Review of Zimmerman's cyclical model of self-regulated learning. *Anales de Psicología*, 30(2), 450-462–462. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.2.167221>

Pegalajar Palomino, M. C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *RIE: Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481> ...

Pérez Pinzón, L. R. (2020). Orígenes y transformaciones del aprendizaje en línea (E-learning). Innovaciones educativas mediadas por paradigmas tecnológicos. *Revista Historia De La Educación Colombiana*, 24(24), 105–132. <https://doi.org/10.22267/rhec.202424.74>

Piedra Vera SE. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista CoGnosis*. Vol 3 (2). 93-108.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211>

Rivera, E. S., y Palmer Garden, C. L. (2021). Gamification for student engagement: a framework. *Journal of Further & Higher Education*, 45(7), 999–1012.
<https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>

Rodríguez-Oroz, D., Gómez-Espina, R., Bravo Pérez, M. J., y Truyol, M. E. (2019). Aprendizaje basado en un proyecto de gamificación: vinculando la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile. *Revista Eureka Sobre Enseñanza y Divulgación de Las Ciencias*, 16(2), 220201–220213.
<https://doi.org/10.25267/RevEurekaensendivulgcienc.2019.v16.i2.2202>

Romero-Rodríguez, L. M., Torres-Toukoumidis, Á., & Aguaded, I. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educar*, 53(1), 109–128. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.846>

Sanchez-Cabrero, R., Costa-Román, Ó., Mañoso-Pacheco, L., Novillo-López, M. A., y Pericacho-Gómez, F. J. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del

aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36), 113–136.

<https://doi.org/10.17081/eduhum.21.36.3265>

Sánchez-Cabrero, R., Costa-Román, Ó., Mañoso-Pacheco, L., Novillo-López, M., y Pericacho-Gómez, F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36), 113–136.

<https://doi.org/10.17081/eduhum.21.36.3265>

Santamaría, A., y Alcalde, E. (2020). Una experiencia universitaria de gamificación en línea o en el aula presencial: ¿es este recurso de aprendizaje posible en ambos entornos? *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 20(4), 761–786. [https://doi.org/10.1590/1984-](https://doi.org/10.1590/1984-6398202016390)

[6398202016390](https://doi.org/10.1590/1984-6398202016390)

Santamaría, A., y Alcalde, E. (2020). Una experiencia universitaria de gamificación en línea o en el aula presencial: ¿es este recurso de aprendizaje posible en ambos entornos? *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 20(4), 761–786. [https://doi.org/10.1590/1984-](https://doi.org/10.1590/1984-6398202016390)

[6398202016390](https://doi.org/10.1590/1984-6398202016390)

Sanz-Benito, I., Lázaro-Cantabrana, J. L., Grimalt-Álvaro, C., y Usart-Rodríguez, M. (2023). Formar y evaluar competencias en educación superior: una experiencia sobre inclusión digital. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(2), pp. 199-217.

<https://doi.org/10.5944/ried.26.2.35791>

Sitzmann, T., & Ely, K. (2011). A Meta-Analysis of Self-Regulated Learning in Work-Related Training and Educational Attainment: What We Know and Where We Need to Go. *Psychological Bulletin*, 137(3), 421-442–442. <https://doi.org/10.1037/a0022777>

Solís-Castillo, J. C., y Marquina-Lujan, R. J. (2022). Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior. *Revista ConCiencia EPG*, 7(1), 66 - 83.

<https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.7-1.5>

Solórzano Álava, W. L., Rodríguez, A. R., Rodríguez Sinisterra, G. M., Zambrano Zambrano, S. M., y Quinde Muñoz, W. W. (2022). Impacto del uso de E-learning en la Educación Superior. (Spanish). *UNESUM-Ciencias*, 6(4), 143–150.

<https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v6.n4.2022.690>

Sotos-Martínez, V. J., Baena-Morales, S., Tortosa-Martínez, J., y Ferriz-Valero, A.. (2023). Boosting Student's Motivation through Gamification in Physical Education. *Behavioral Sciences*, 13(2). <https://doi.org/10.3390/bs13020165>

Tekinbas, KS y Zimmerman, E. (2003). *Reglas de juego: fundamentos del diseño de juegos* . Prensa del MIT.

Tobón, S. T., Prieto, J. H. P. y Fraile, J. A. G. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. Vol. 1, p. 216. México: Pearson educación.

Torres Chávez, Tamara Esther, García Martínez, Andrés. (2019). Reflexiones sobre los materiales didácticos virtuales adaptativos. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(3), e2. Epub 01 de diciembre de 2019. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142019000300002&lng=es&tlng=pt

Varela Tapia, E., Cruz Quijije, A., y Zumba Gamboa, J. (2022). Gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la Educación Superior. Caso de estudio: Universidad de Guayaquil. *RevistaMapa*, 1(27), 1 –20. <https://revistamapa.org/index.php/es/article/view/324>

Vergara Rodríguez, D., Mezquita Mezquita, J. M., y Gómez Vallecillo, A. I. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZIZZ. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 23(3), 363-387. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11232>

Villacorta Hernández, M. Á. (2022). Gamificación en contabilidad. Experiencia desde el punto de vista del docente y del alumnado. (Spanish). *Revista Tecnología, Ciencia & Educación*, 22, 67–102. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.652>

Yfantis, V., & Ntalianis, K. (2022). Using Gamification to Address the Adoption of Blockchain Technology in the Public Sector of Education. *IEEE Engineering Management Review, Engineering Management Review, IEEE, IEEE Eng. Manag. Rev.*, 50(4), 139–146. <https://doi.org/10.1109/EMR.2022.3220574>

Zabala-Vargas, S. A., Ardila-Segovia, D. A., García-Mora, L. H., y de Benito-Crosetti, B. L. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. (Spanish). *Formación Universitaria*, 13(1), 13–26. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>

Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamificación por diseño: implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles*. "O'Reilly Media, Inc."

Zimmerman, B. (2013). From Cognitive Modeling to Self-Regulation: A Social Cognitive Career Path. *Educational Psychologist*, 48(3), 135–147. <https://doi.org/10.1080/00461520.2013.794676>

Zohari, M., Karim, N., Borhani, S., Malgard, S., Asadzandi, S., & Aalaa, M. (2022). Comparison of Gamification, Game-Based Learning, and Serious Games in Medical Education:

A Scientometrics Analysis. *Journal of Advances in Medical Education and Professionalism*, 11(1), 50-60–60. <https://doi.org/10.30476/jamp.2022.94787.1608>

7 ANEXOS.

Anexo 1. Matriz de categorización apriorística.

La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023

Problema de investigación	Pregunta de investigación	Objetivo General	Objetivos Específicos	Categorías y Subcategorías	Preguntas orientadoras	Metodología
Desinterés de los estudiantes hacia el aprendizaje con métodos convencionales y poca motivación por aprender con teorías desfasadas.	En base a su experiencia ¿Es la gamificación un recurso de aprendizaje que mejora la enseñanza en los estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023?	Analizar la gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2023	<p>Analizar las herramientas de mesa como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2023</p> <p>Analizar las herramientas digitales como recursos de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2023</p>	<p>C1: Gamificación.</p> <p>SC-1: Herramientas de mesa.</p> <p>SC-2: Herramientas digitales.</p> <p>C2: Recurso de aprendizaje.</p> <p>SC-1: Trivial</p> <p>SC-2: Tabú</p> <p>SC-3: Quiziz</p> <p>SC-4: Socrative</p>	<p>C1- ¿Los estudiantes universitarios se adaptarán a las nuevas herramientas de gamificación?</p> <p>SC2- ¿Los estudiantes universitarios se adaptarán a las nuevas herramientas lúdicas de mesa?</p> <p>SC3- ¿Los estudiantes universitarios se adaptarán a las nuevas herramientas lúdicas digitales?</p>	<p>Enfoque: Cualitativo</p> <p>Método: Inductivo</p> <p>Tipo: Descriptivo</p> <p>diseño: Fenomenológico</p> <p>Técnica: Entrevista</p> <p>Instrumento: Entrevista semiestructurada</p> <p>Población:</p> <p>Nº 30 estudiantes y 5 docentes universitarios del departamento de lima</p> <p>Participantes: 7 Alumnos universitario y 3 docentes del departamento de lima</p> <p>Escenario de estudio:</p> <p>Departamento de Lima, cercado de Lima, Perú 2023.</p> <p>Universidad norbert wiener</p>

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos.

Tabla 2 *Ficha técnica y Entrevista 1. Aplicada a alumnos.*

FICHA TÉCNICA	
TÍTULO DEL PROYECTO	La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023
AUTOR	Pizarro Quispe, Juan Jose
ASESOR	DRA. Judith Soledad Yangali Vicente
LUGAR DE LA PUBLICACIÓN	Lima - Perú
UNIVERSIDAD	Universidad Norbert Wiener
AÑO	2023
METODO DE RECOLECCION DE DATOS	Entrevista (Semi estructurada)
TIPO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	Presencial

		N°	Preguntas	CRITERIO		

Categoría	Sub Categoría		Claridad	Consistencia	Coherencia	Pertinencia	Conformidad	Observación
C1: Gamificación		1 ¿Consideras que las metodologías usadas por los docentes, son las más adecuadas para un buen proceso de (E-A)?						
		2 En tu opinión ¿Qué aspectos te gustaría implementar en las metodologías usadas por tus docentes, en los cursos de hematología e inmunología?						
		3 ¿Conoces o escuchaste sobre la palabra gamificación? si es así, coméntame ¿Que sabes sobre gamificación?						
		4 En base a gamificación ¿En tus años de estudiante universitario, algún docente utilizó algún proceso gamificador para el desarrollo de su curso?						
	Sub C1: Herramientas de mesa	5 ¿Conoces algún proceso gamificador que sea de mesa? si es así ¿Podrías mencionar alguno de ellos?						
	Sub C1: Herramientas de mesa	6 ¿Crees que los procesos gamificadores de mesa, podrían mejorar el proceso de (E-A) en la educación superior?						
	Sub C2: Herramientas digitales	7 ¿Conoces algún proceso gamificador que sea digital? si es así ¿Podrías mencionar alguno de ellos?						
	Sub C2: Herramientas digitales	8 ¿Crees que los procesos gamificadores digitales, podrían mejorar el proceso de (E-A) en la educación superior?						

	Sub C1, C2: Herramientas de mesa y digitales	9	En tu opinión ¿Crees que los procesos gamificadores de mesa como digitales pueden implementarse a los procesos de (E-A)?						
	Sub C1: Herramientas de mesa	10	En base a tu experiencia universitaria, ¿Qué cursos crees tú, que deben implementar aspectos gamificadores de mesa? y de existir algún curso indicar ¿Por qué?						
	Sub C2: Herramientas digitales	11	En base a tu experiencia universitaria, ¿Qué cursos crees tú, que deben implementar aspectos gamificadores digitales? y de existir algún curso indicar ¿Por qué?						
C1: Gamificacion		12	¿Qué beneficios crees que pueda aportar la gamificación en los estudiantes de educación superior?						

Guía de entrevista 1. Aplicada a alumnos.

Tabla 3 Datos básicos de alumnos (07)

Curso que lleva el alumno	
Nombre y apellido	
Código de la entrevista	
Fecha	
Lugar de la entrevista	

Nro.	Preguntas de la entrevista	Respuesta	Repregunta 1	Repregunta 2
1	¿Consideras que las metodologías usadas por los docentes, son las más adecuadas para un buen proceso de (E-A)?			
2	En tu opinión ¿Qué aspectos te gustaría implementar en las metodologías usadas por tus docentes, en los cursos de hematología e inmunología?			
3	¿Conoces o escuchaste sobre la palabra gamificación? si es así, coméntame ¿Que sabes sobre gamificación?			
4	En base a gamificación ¿En tus años de estudiante universitario, algún docente utilizó algún proceso gamificador para el desarrollo de su curso?			
5	¿Conoces algún proceso gamificador que sea de mesa? si es así ¿Podrías mencionar alguno de ellos?			
6	¿Crees que los procesos gamificadores de mesa, podrían mejorar el proceso de (E-A) en la educación superior?			

7	¿Conoces algún proceso gamificador que sea digital? si es así ¿Podrías mencionar alguno de ellos?			
8	¿Crees que los procesos gamificadores digitales, podrían mejorar el proceso de (E-A) en la educación superior?			
9	En tu opinión ¿Crees que los procesos gamificadores de mesa como digitales pueden implementarse a los procesos de (E-A)?			
10	En base a tu experiencia universitaria, ¿Qué cursos crees tú, que deben implementar aspectos gamificadores de mesa? y de existir algún curso indicar ¿Por qué?			
11	En base a tu experiencia universitaria, ¿Qué cursos crees tú, que deben implementar aspectos gamificadores digitales? y de existir algún curso indicar ¿Por qué?			
12	¿Qué beneficios crees que pueda aportar la gamificación en los estudiantes de educación superior?			

Ficha tecnica y Entrevista 2. Aplicada a docentes.

Tabla 4 *Ficha tecnica y Entrevista 2. Aplicada a docentes.*

FICHA TÉCNICA	
TÍTULO DEL PROYECTO	La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023
AUTOR	Pizarro Quispe, Juan Jose
ASESOR	DRA. Judith Soledad Yangali Vicente
LUGAR DE LA PUBLICACIÓN	Lima - Perú
UNIVERSIDAD	Universidad Norbert Wiener
AÑO	2023
METODO DE RECOLECCION DE DATOS	Entrevista (Semiestructurada)
TIPO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	Presencial

Categoria		N°	Preguntas	CRITERIO		
------------------	--	-----------	------------------	-----------------	--	--

	Sub Categoría			Claridad	Consistencia	Coherencia	Pertinencia	Conformidad	Observación
C2: Recurso de aprendizaje		1	¿Considera que la metodología empleada durante el proceso de aprendizaje facilita la comprensión de las asignaturas a los estudiantes?						
		2	¿Cuál es su opinión con respecto a la exigencia académica de la universidad?						
		3	Con respecto a los recursos de aprendizaje (Software de aprendizaje, secuencias audiovisuales, enciclopedias en línea, material de laboratorio científico, prácticas experimentales, ejercicios de campo, etc.), ¿Considera que la universidad se preocupa por brindar capacitación continua a sus docentes, para generar un mejor proceso de (E-A)?						
		4	En referencia a los recursos de aprendizaje, (Software de aprendizaje, secuencias audiovisuales, enciclopedias en línea, material de laboratorio científico, prácticas experimentales, ejercicios de campo, etc.), ¿De qué manera considera que estos aportan a la formación de los estudiantes?						
C2: Recurso de aprendizaje		5	En su desempeño como docente en la carrera de tecnología médica, en la especialidad de laboratorio clínico y anatomía patológica. ¿Qué recursos de aprendizaje utiliza usted para su proceso de (E-A)?						
		6	¿Cuál es su opinión con respecto a los “procesos gamificadores” enfocados en la educación superior?						
		7	En la presentación del curso que dicta, ¿Utiliza la gamificación digital o de mesa como recurso de aprendizaje?						
		8	¿Qué herramientas gamificadoras conoce usted? ¿Aplica alguna de ellas a sus cursos?						

	Sub Categoria 1 Trivial	9	¿Conoce o escuchó sobre trivial?						
	Sub Categoria 2 Tabu	10	¿Conoce o escuchó sobre tabú?						
	Sub Categoria 3 Quizizz	11	¿Conoce o escuchó sobre Quizizz?						
	Sub Categoria 4 Socrative	12	¿Conoce o escuchó sobre Socrative?						
C2: Recurso de aprendizaje		13	¿Conoce sobre los beneficios que brindan estos procesos gamificadores como recursos de aprendizaje en la educación superior?						
		14	¿Considera que los estudiantes se vuelven más receptivos a estos nuevos procesos de (E-A) basados en gamificación?						
		15	En su opinión, ¿Qué cambios podría traer la gamificación, y la incorporación de nuevos recursos de aprendizaje a los enfoques educativos actuales?						

Tabla 5 Datos básicos de docentes (03)

Cargo o puesto en que se desempeña	
Nombre y apellido	
Código de la entrevista	
Fecha	
Lugar de la entrevista	

Nro.	Preguntas de la entrevista	Respuesta	Repregunta 1	Repregunta 2
1	¿Considera que la metodología empleada durante el proceso de aprendizaje facilita la comprensión de las asignaturas a los estudiantes?			
2	¿Cuál es su opinión con respecto a la exigencia académica de la universidad?			
3	Con respecto a los recursos de aprendizaje (Software de aprendizaje, secuencias audiovisuales, enciclopedias en línea, material de laboratorio científico, prácticas experimentales, ejercicios de campo, etc.), ¿Considera que la universidad se preocupa por brindar capacitación continua a sus docentes, para generar un mejor proceso de (E-A)?			
4	En referencia a los recursos de aprendizaje, (Software de aprendizaje, secuencias audiovisuales, enciclopedias en línea, material de laboratorio científico, prácticas experimentales, ejercicios de campo, etc.), ¿De qué manera considera que estos aportan a la formación de los estudiantes?			
5	En su desempeño como docente en la carrera de tecnología médica, en la especialidad de laboratorio clínico y anatomía patológica. ¿Qué recursos de aprendizaje utiliza usted para su proceso de (E-A)?			

6	¿Cuál es su opinión con respecto a los “procesos gamificadores” enfocados en la educación superior?			
7	En la presentación del curso que dicta, ¿Utiliza la gamificación digital o de mesa como recurso de aprendizaje?			
8	¿Qué herramientas gamificadoras conoce usted? ¿Aplica alguna de ellas a sus cursos?			
9	¿Conoce o escuchó sobre trivial?			
10	¿Conoce o escuchó sobre tabú?			
11	¿Conoce o escuchó sobre Quiziz?			
12	¿Conoce o escuchó sobre Socrative?			
13	¿Conoce sobre los beneficios que brindan estos procesos gamificadores en la educación superior?			
14	¿Considera que los estudiantes se vuelven más receptivos a estos nuevos procesos de (E-A) basados en gamificación?			
15	En su opinión, ¿Qué cambios podría traer la gamificación, si la incorporamos a los enfoques educativos actuales?			

Matriz de teorización categoría 2

Constructo	categoría	Sub categoría	Ítem/pregunta
<p>La gamificación como recurso de aprendizaje</p>	<p>C2: Recursos de aprendizaje</p>	<p>Sub Ca 1. Trivial</p>	<p>1. ¿Considera que la metodología empleada durante el proceso de aprendizaje facilita la comprensión de las asignaturas a los estudiantes?</p> <p>2. ¿Cuál es su opinión con respecto a la exigencia académica de la universidad?</p> <p>3. Con respecto a los recursos de aprendizaje (Software de aprendizaje, secuencias audiovisuales, enciclopedias en línea, material de laboratorio científico, prácticas experimentales, ejercicios de campo, etc.), ¿Considera que la universidad se preocupa por brindar capacitación continua a sus docentes, para generar un mejor proceso de (E-A)?</p> <p>4. En referencia a los recursos de aprendizaje, (Software de aprendizaje, secuencias audiovisuales, enciclopedias en línea, material de laboratorio científico, prácticas experimentales, ejercicios de campo, etc.), ¿De qué manera considera que estos aportan a la formación de los estudiantes?</p>
		<p>Sub Ca 2. Tabú</p>	<p>5. En su desempeño como docente en la carrera de tecnología médica, en la especialidad de laboratorio clínico y anatomía patológica. ¿Qué recursos de aprendizaje utiliza usted para su proceso de (E-A)?</p>
		<p>Sub Ca 3 Quizziz</p>	<p>6. ¿Cuál es su opinión con respecto a los “procesos gamificadores” enfocados en la educación superior?</p> <p>7. En la presentación del curso que dicta, ¿Utiliza la gamificación digital o de mesa como recurso de aprendizaje?</p> <p>8. ¿Qué herramientas gamificadoras conoce usted? ¿Aplica alguna de ellas a sus cursos?</p>
		<p>Sub Ca 4. Socrative</p>	<p>9. ¿Conoce o escuchó sobre trivial?</p> <p>10. ¿Conoce o escuchó sobre tabú?</p> <p>11. ¿Conoce o escuchó sobre Quizziz?</p> <p>12. ¿Conoce o escuchó sobre Socrative?</p> <p>13. ¿Conoce sobre los beneficios que brindan estos procesos gamificadores como recursos de aprendizaje en la educación superior?</p> <p>14. ¿Conoce sobre los beneficios que brindan estos procesos gamificadores como recursos de aprendizaje en la educación superior?</p> <p>15. En su opinión, ¿Qué cambios podría traer la gamificación, y la incorporación de nuevos recursos de aprendizaje a los enfoques educativos actuales?</p>

Anexo 3: Evaluación de rigurosidad del instrumento

ANEXO N° 01

INFORME DE REVISION DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1 Nombre y apellidos del experto: Lily Marisol Pizarro Arancibia

1.2 Nombre del instrumento: Entrevista de gamificación, (herramientas de mesa y digitales).

1.3 Autor del instrumento: Juan Jose Pizarro Quispe.

1.4 Especialidad: Laboratorio Clínico

1.5 Número de colegio profesional: 16684

1.6 Título del Proyecto de Tesis: La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Se presentan los aspectos considerados para la validación del instrumento de este proyecto de investigación de la maestría de educación universitaria.

Aspecto de validación	Descripción
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.
2. Consistencia	Basado en aspectos teóricos, científicos de pedagogía
3. Coherencia	Entre las variables, categorías y dominios.
4. Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de la Investigación

Asimismo, los aspectos de validación serán calificadas considerando los siguientes criterios a continuación: Luego, se muestra a continuación los ítems y aspectos de validación para la entrevista a utilizar en la investigación:

.....

III. RESULTADOS

A.- Valoración de preguntas de Entrevista: pertinentes

B.- Opinión de aplicabilidad: es aplicable

Firma

Fecha: 17 de enero de 2023

Nombres y Apellidos: Lily Marisol Pizarro Arancibia

Carrera Profesional: Licenciada en Educación

Grado Académico: Maestría en Investigación y Docencia

Colegiatura: 0109695468

D.N.I: 09695468

Telf. 957652354

ANEXO N° 01
INFORME DE REVISION DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nombre y apellidos del experto: Lily Marisol Pizarro Arancibia
 1.2 Nombre del instrumento: Entrevista de recursos de aprendizaje (trivial, tabú, Quizizz, Socrative)
 1.3 Autor del instrumento: Juan Jose Pizarro Quispe.
 1.4 Especialidad: Laboratorio Clínico
 1.5 Número de colegio profesional: 16684
 1.6 Título del Proyecto de Tesis: La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Se presentan los aspectos considerados para la validación del instrumento de este proyecto de investigación de la maestría de educación universitaria.

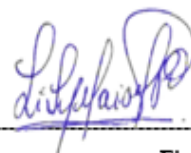
Aspecto de validación	Descripción
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.
2. Consistencia	Basado en aspectos teóricos, científicos de pedagogía
3. Coherencia	Entre las variables, categorías y dominios.
4. Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de la Investigación

Asimismo, los aspectos de validación serán calificadas considerando los siguientes criterios a continuación: Luego, se muestra a continuación los ítems y aspectos de validación para la entrevista a utilizar en la investigación:

.....

III. RESULTADOS

- A.- Valoración de preguntas de Entrevista: pertinentes
 B.- Opinión de aplicabilidad: es aplicable



Firma

Fecha: 17 de enero de 2023

Nombres y Apellidos: Lily Marisol Pizarro Arancibia

Carrera Profesional: Licenciada en Educación

Grado Académico: Maestría en Investigación y Docencia

Colegiatura: 0109695468

D.N.I: 09695468

Tel. 957652354

ANEXO N° 01

INFORME DE REVISION DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nombre y apellidos del experto: **MAG RAÚL EDUARDO RODRÍGUEZ SALAZAR.**
 1.2 Nombre del instrumento: **Entrevista de gamificación, (herramientas de mesa y digitales).**
 1.3 Autor del instrumento: **Juan Jose Pizarro Quispe.**
 1.4 Especialidad: **Laboratorio Clínico**
 1.5 Número de colegio profesional: **16684**
 1.6 Título del Proyecto de Tesis: **La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023**

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Se presentan los aspectos considerados para la validación del instrumento de este proyecto de investigación de la maestría de educación universitaria.

Aspecto de validación	de	Descripción
1. Claridad		Está formulado con lenguaje apropiado.
2. Consistencia		Basado en aspectos teóricos, científicos de pedagogía
3. Coherencia		Entre las variables, categorías y dominios.
4. Pertinencia		Adecuado para tratar el tema de la Investigación

Asimismo, los aspectos de validación serán calificadas considerando los siguientes criterios a continuación:
 Luego, se muestra a continuación los ítems y aspectos de validación para la entrevista a utilizar en la investigación:

.....

III. RESULTADOS

- A.- Valoración de preguntas de Entrevista: pertinentes
 B.- Opinión de aplicabilidad: Es aplicable



 Firma

Fecha: 14 de enero de 2023

Nombres y Apellidos: Raúl E. Rodríguez Salazar

Carrera Profesional: Educador

Grado Académico: Magister en Educación

D.N.I: 09892148

Telf. 991689240

ANEXO N° 01

INFORME DE REVISION DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1 Nombre y apellidos del experto: MAG RAÚL EDUARDO RODRÍGUEZ SALAZAR.

1.2 Nombre del instrumento: Entrevista de recursos de aprendizaje (trivial, tabú, Quizizz, Socrative)

1.3 Autor del instrumento: Juan Jose Pizarro Quispe.

1.4 Especialidad: Laboratorio Clínico

1.5 Número de colegio profesional: 16684

1.6 Título del Proyecto de Tesis:

La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Se presentan los aspectos considerados para la validación del instrumento de este proyecto de investigación de la maestría de educación universitaria.

Aspecto de validación	Descripción
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.
2. Consistencia	Basado en aspectos teóricos, científicos de pedagogía
3. Coherencia	Entre las variables, categorías y dominios.
4. Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de la Investigación

Asimismo, los aspectos de validación serán calificadas considerando los siguientes criterios a continuación: Luego, se muestra a continuación los ítems y aspectos de validación para la entrevista a utilizar en la investigación:

.....

III. RESULTADOS

A.- Valoración de preguntas de Entrevista: pertinentes

B.- Opinión de aplicabilidad: es aplicable



Firma

Fecha: 14 de enero de 2023

Nombres y Apellidos: Raúl E. Rodríguez Salazar

Carrera Profesional: Educador

Grado Académico: Magister en Educación

D.N.I: 09892148

Telf. 991689240

ANEXO N° 01

INFORME DE REVISION DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1 Nombre y apellidos del experto: MAG. MARITZA CALLUPE BECERRA

1.2 Nombre del instrumento: Entrevista de gamificación, (herramientas de mesa y digitales).

1.3 Autor del instrumento: Juan Jose Pizarro Quispe.

1.4 Especialidad: Laboratorio Clínico

1.5 Número de colegio profesional: 16684

1.6 Título del Proyecto de Tesis:

La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Se presentan los aspectos considerados para la validación del instrumento de este proyecto de investigación de la maestría de educación universitaria.

Aspecto de validación	Descripción
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.
2. Consistencia	Basado en aspectos teóricos, científicos de pedagogía
3. Coherencia	Entre las variables, categorías y dominios.
4. Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de la Investigación

Asimismo, los aspectos de validación serán calificadas considerando los siguientes criterios a continuación: Luego, se muestra a continuación los ítems y aspectos de validación para la entrevista a utilizar en la investigación:

III. RESULTADOS

A.- Valoración de preguntas de Entrevista: pertinentes

B.- Opinión de aplicabilidad: es aplicable



Maritza G. Callupe Becerra
MEDICO CIRUJANO
CMP. 098455

Firma

Fecha: 14 de enero de 2023

Nombres y Apellidos: Callupe Becerra Maritza

Carrera Profesional: Medico

Grado Académico: Magister en Educación

D.N.I: 41206316

Telf. 942881590

ANEXO N° 01

INFORME DE REVISION DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1 Nombre y apellidos del experto: MAG. MARITZA CALLUPE BECERRA

1.2 Nombre del instrumento: Entrevista de recursos de aprendizaje (trivial, tabú, Quizizz, Socrative)

1.3 Autor del instrumento: Juan Jose Pizarro Quispe.

1.4 Especialidad: Laboratorio Clínico

1.5 Número de colegio profesional: 16684

1.6 Título del Proyecto de Tesis:

La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Se presentan los aspectos considerados para la validación del instrumento de este proyecto de investigación de la maestría de educación universitaria.

Aspecto de validación	Descripción
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.
2. Consistencia	Basado en aspectos teóricos, científicos de pedagogía
3. Coherencia	Entre las variables, categorías y dominios.
4. Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de la Investigación

Asimismo, los aspectos de validación serán calificadas considerando los siguientes criterios a continuación:
Luego, se muestra a continuación los ítems y aspectos de validación para la entrevista a utilizar en la investigación:

.....

.....

III. RESULTADOS

A.- Valoración de preguntas de Entrevista: pertinentes

B.- Opinión de aplicabilidad: es aplicable



Maritza G. Callupe Becerra
MEDICO CIRUJANO
CMP. 098455

Firma

Fecha: 14 de enero de 2023

Nombres y Apellidos: Callupe Becerra Maritza

Carrera Profesional: Medico

Grado Académico: Magister en Educación

D.N.I: 41206316

Telf. 942881590

ANEXO N° 01

INFORME DE REVISION DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nombre y apellidos del experto: Julio Quenta Rojas
 1.2 Nombre del instrumento: Entrevista de gamificación, (herramientas de mesa y digitales).
 1.3 Autor del instrumento: Juan Jose Pizarro Quispe.
 1.4 Especialidad: Laboratorio Clínico
 1.5 Número de colegio profesional: 16684
 1.6 Título del Proyecto de Tesis:

La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Se presentan los aspectos considerados para la validación del instrumento de este proyecto de investigación de la maestría de educación universitaria.

Aspecto de validación	Descripción
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.
2. Consistencia	Basado en aspectos teóricos, científicos de pedagogía
3. Coherencia	Entre las variables, categorías y dominios.
4. Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de la Investigación

Asimismo, los aspectos de validación serán calificadas considerando los siguientes criterios a continuación: Luego, se muestra a continuación los ítems y aspectos de validación para la entrevista a utilizar en la investigación:

III. RESULTADOS

- A.- Valoración de preguntas de Entrevista: pertinentes
 B.- Opinión de aplicabilidad: es aplicable



Handwritten signature of Julio Quenta Rojas over a blue official stamp. The stamp contains the text: 'Mg Julio Quenta Rojas', 'LABORATORIO CLINICO Y MEDICINA FISIOLÓGICA', 'TECNOLOGO MEDICO', and 'CTMP 16684'.

Firma

Fecha: 05 de febrero de 2023

Nombres y Apellidos: Julio Quenta Rojas

Carrera Profesional: Tecnólogo Médico

Grado Académico: Magister en Docencia Universitaria

D.N.I: 29627360

Tel. 984148756

ANEXO N° 01

INFORME DE REVISION DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1 Nombre y apellidos del experto: Julio Quenta Rojas

1.2 Nombre del instrumento: Entrevista de recursos de aprendizaje (trivial, tabú, Quizizz, Socrative)

1.3 Autor del instrumento: Juan Jose Pizarro Quispe.

1.4 Especialidad: Laboratorio Clínico

1.5 Número de colegio profesional: 16684

1.6 Título del Proyecto de Tesis:

La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Se presentan los aspectos considerados para la validación del instrumento de este proyecto de investigación de la maestría de educación universitaria.

Aspecto de validación	Descripción
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.
2. Consistencia	Basado en aspectos teóricos, científicos de pedagogía
3. Coherencia	Entre las variables, categorías y dominios.
4. Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de la Investigación

Asimismo, los aspectos de validación serán calificadas considerando los siguientes criterios a continuación: Luego, se muestra a continuación los ítems y aspectos de validación para la entrevista a utilizar en la investigación:

III. RESULTADOS

A.- Valoración de preguntas de Entrevista: pertinentes

B.- Opinión de aplicabilidad: es aplicable

Firma

Fecha: 05 de febrero de 2023

Nombres y Apellidos: Julio Quenta Rojas

Carrera Profesional: Tecnólogo Médico

Grado Académico: Magister en Docencia Universitaria

D.N.I: 29627360

Telf. 984148756

ANEXO N° 01

INFORME DE REVISION DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nombre y apellidos del experto: Delsi Mariela Huaita Acha
 1.2 Nombre del instrumento: Entrevista de gamificación, (herramientas de mesa y digitales).
 1.3 Autor del instrumento: Juan Jose Pizarro Quispe.
 1.4 Especialidad: Laboratorio Clínico
 1.5 Número de colegio profesional: 16684
 1.6 Título del Proyecto de Tesis:

La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

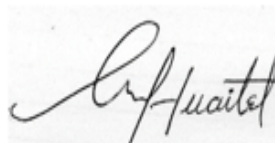
Se presentan los aspectos considerados para la validación del instrumento de este proyecto de investigación de la maestría de educación universitaria.

Aspecto de validación	Descripción
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.
2. Consistencia	Basado en aspectos teóricos, científicos de pedagogía
3. Coherencia	Entre las variables, categorías y dominios.
4. Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de la Investigación

Asimismo, los aspectos de validación serán calificadas considerando los siguientes criterios a continuación:
 Luego, se muestra a continuación los ítems y aspectos de validación para la entrevista a utilizar en la investigación:

III. RESULTADOS

- A.- Valoración de preguntas de Entrevista: pertinentes
 B.- Opinión de aplicabilidad: es aplicable



Firma

Fecha: 05 de febrero de 2023

Nombres y Apellidos: Delsi Mariela Huaita Acha

Carrera Profesional: Docente

Grado Académico: Doctora

D.N.I: 80649293

Telf. 989871152

ANEXO N° 01

INFORME DE REVISIÓN DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nombre y apellidos del experto: Delsi Mariela Huaita Acha
 1.2 Nombre del instrumento: Entrevista de recursos de aprendizaje (trivial, tabú, Quizizz, Socrative)
 1.3 Autor del instrumento: Juan Jose Pizarro Quispe.
 1.4 Especialidad: Laboratorio Clínico
 1.5 Número de colegio profesional: 16684
 1.6 Título del Proyecto de Tesis:

La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Se presentan los aspectos considerados para la validación del instrumento de este proyecto de investigación de la maestría de educación universitaria.

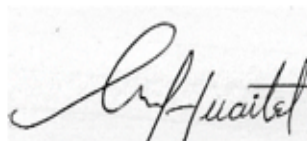
Aspecto de validación	Descripción
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.
2. Consistencia	Basado en aspectos teóricos, científicos de pedagogía
3. Coherencia	Entre las variables, categorías y dominios.
4. Pertinencia	Adecuado para tratar el tema de la Investigación

Asimismo, los aspectos de validación serán calificadas considerando los siguientes criterios a continuación: Luego, se muestra a continuación los ítems y aspectos de validación para la entrevista a utilizar en la investigación:

.....

III. RESULTADOS

- A.- Valoración de preguntas de Entrevista: pertinentes
 B.- Opinión de aplicabilidad: es aplicable



Firma

Fecha: 05 de febrero de 2023

Nombres y Apellidos: Delsi Mariela Huaita Acha

Carrera Profesional: Docente

Grado Académico: Doctora

D.N.I: 80649293

Tel. 989871152

Cuadro de expertos revisores

Tabla 6 Datos de expertos revisores

Datos del Experto	Conformidad de la Entrevista	Firma del Experto
Raúl E. Rodríguez Salazar Magister en Educacion DNI: 09892148 Telf. 991689240	APLICABLE Y PERTINENTE	
Callupe Becerra Maritza Gisele Magister en Salud Publica y Docencia Univesitaria DNI: 41206316 Telf. 942881590	APLICABLE Y PERTINENTE	
Lily Marisol Pizarro Arancibia Magister en Investigación y Docencia DNI: 09695468 Telf. 957652354	APLICABLE Y PERTINENTE	
Julio Quenta Rojas Magister en Docencia Universitaria DNI: 29627360 Telf. 984148756	APLICABLE Y PERTINENTE	
Delsi Mariela Huaita Acha Doctora en educación D.N.I: 80649293 Telf. 989871152	APLICABLE Y PERTINENTE	

Anexo 4. Consentimiento informado.

CONSENTIMIENTO INFORMADO EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Este documento de consentimiento informado contiene información que le ayudará a tomar la decisión de participar en este estudio de investigación en educación superior. Antes de decidir si participar o no, debe conocer y comprender cada uno de los siguientes apartados. Tómese el tiempo necesario y lea con detenimiento la información proporcionada líneas abajo. Si aún tiene dudas, comuníquese con el investigador al teléfono celular o al correo electrónico especificado en el documento. Hasta que entienda la información y pueda resolver todas sus dudas, no debe dar su consentimiento.

Título del proyecto: LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DE APRENDIZAJE EN LA MEJORA DE LA ENSEÑANZA EN ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA – 2023

Nombre del investigador principal: Juan Jose Pizarro Quispe.

Propósito del estudio: Analizar si la gamificación y los recursos de aprendizaje mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de una universidad privada de Lima.

Participantes: Estudiantes de la Escuela de Laboratorio Clínico perteneciente a la Facultad de Tecnología Médica de una Universidad Privada de Lima.

Procedimiento: Se solicitó que las entrevistas sobre gamificación y recursos de aprendizaje, realizadas tanto para docentes como para estudiantes, se respondieran de manera presencial. Si decides participar en esta investigación, debes hacer lo siguiente: Acepte la entrevista voluntariamente y brinde su consentimiento, que dura aproximadamente 45 minutos.

Los resultados de la encuesta se le entregarán a usted en forma individual o se almacenarán respetando la confidencialidad y el anonimato.

Participación voluntaria: La participación es voluntaria.

Beneficios por participar: Los participantes del presente estudio tienen la oportunidad de conocer las actividades relacionadas con Gamificación y recursos de aprendizaje. Así como obtener datos confiables y pertinentes que permitan mejorar la enseñanza-aprendizaje en la educación superior.

Inconvenientes y riesgos: Debido a que solo se recopilaban datos a través de una entrevista, la investigación no pone en peligro la integridad de los participantes.

Costo por participar: Durante su participación, no tendrá que gastar nada.

Remuneración por participar: Como no hay pago, la participación es voluntaria.

Confidencialidad: La información recopilada será confidencial y se almacenará en un archivo electrónico protegido por contraseña. Ninguna información que permita su identificación será revelada.

Renuncia: Ud. podrá retirarse en el momento que lo desee.

Consultas posteriores: De existir alguna duda adicional puede consultar con el investigador (jjpizarroq14@gmail.com o jjpizarro14@gmail.com) celular: 987185189.

Contacto con el Comité de Ética: Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, puede ponerse en contacto con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Privada Norbert Wiener en el teléfono 01-7065555, anexo 3286-3285-3236.

Juan jose Pizarro Quispe DNI N° 45442012

Investigador

Por favor, seleccione la opción de consentimiento electrónico que desee. Si hace clic en el botón "Doy mi consentimiento", demuestra que ha leído la información en la parte superior y desea participar voluntariamente en la investigación.

Doy mi consentimiento.

No doy mi consentimiento.

Anexo 5. Carta de aprobacion del comité de etica.



COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA PARA LA
INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE APROBACIÓN

Lima, 27 de abril de 2023

Investigador(a)
Juan Jose Pizarro Quispe
Exp. N°: 0377-2023

De mi consideración:

Es grato expresarle mi cordial saludo y a la vez informarle que el Comité Institucional de Ética para la investigación de la Universidad Privada Norbert Wiener (CIEI-UPNW) **evaluó y APROBÓ** los siguientes documentos:

- Protocolo titulado: **“La gamificación como recurso de aprendizaje en la mejora de la enseñanza en estudiantes de una universidad privada de Lima – 2023” Versión 02 con fecha 09/02/2023.**
- Formulario de Consentimiento Informado **Versión 01 con fecha (no indicó)**

El cual tiene como investigador principal al Sr(a) Juan Jose Pizarro Quispe y a los investigadores colaboradores (no aplica)


La APROBACIÓN comprende el cumplimiento de las buenas prácticas éticas, el balance riesgo/beneficio, la calificación del equipo de investigación y la confidencialidad de los datos, entre otros.

El investigador deberá considerar los siguientes puntos detallados a continuación:

1. **La vigencia** de la aprobación es de **dos años** (24 meses) a partir de la emisión de este documento.
2. **El Informe de Avances** se presentará cada 6 meses, y el informe final una vez concluido el estudio.
3. **Toda enmienda o adenda** se deberá presentar al CIEI-UPNW y no podrá implementarse sin la debida aprobación.
4. Si aplica, **la Renovación** de aprobación del proyecto de investigación deberá iniciarse treinta (30) días antes de la fecha de vencimiento, con su respectivo informe de avance.

Es cuanto informo a usted para su conocimiento y fines pertinentes.

Atentamente,


Yenny Marisol Bellido Fuente
Presidenta del CIEI- UPNW



Anexo 6. Informe de turniti

PAPER NAME	AUTHOR
JOTA 4.0_TESIS FINAL_-_JUAN_PIZARR O (3).docx	Juan Pizarro
<hr/>	
WORD COUNT	CHARACTER COUNT
20533 Words	117247 Characters
PAGE COUNT	FILE SIZE
122 Pages	8.4MB
SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Sep 30, 2024 8:16 PM GMT-5	Sep 30, 2024 8:18 PM GMT-5
<hr/>	

● **7% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 6% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 5% Submitted Works database

● **Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)
- Manually excluded text blocks

● 7% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 5% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Universidad Wiener on 2022-09-05 Submitted works	2%
2	Universidad Wiener on 2025-03-07 Submitted works	<1%
3	repositorio.uwiener.edu.pe Internet	<1%
4	uwiener on 2023-12-13 Submitted works	<1%
5	uwiener on 2023-10-10 Submitted works	<1%
6	coursehero.com Internet	<1%
7	researchgate.net Internet	<1%
8	uwiener on 2023-12-04 Submitted works	<1%