

# **UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI**

## **ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**



**GAMIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE EN  
ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS EN EL IESTP  
"CATALINA BUENDÍA DE PECHO" ICA, 2021.**

**Tesis para obtener el grado académico de  
MAESTRO EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA UNIVERSITARIA.**

### **AUTORES**

Br. Yuri Stalin Chirinos Sánchez

Br. James Edson Caquiamarca Guerra

### **ASESOR**

Dr. Leyva Aguilar Nolberto Arnildo

### **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovación con tecnologías de la información y comunicación

**TRUJILLO, PERÚ  
2022**

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo  
Fundador y Gran Canciller de la Universidad  
Católica de Trujillo Benedicto XVI

R.P. Fray Dr. Juan José Lydon Mc Hugh, OSA  
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta  
Vicerrectora académica

Dr. Alfredo Rubén Saavedra Rodríguez  
Director de la Escuela de Posgrado

Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo  
Vicerrector de Investigación (e)

Mg. José Andrés Cruzado Albarrán  
Secretario General

## CONFORMIDAD DE ASESOR

Yo, Nolberto Leyva Aguilar con DNI 19032390, en mi calidad de asesor del trabajo de investigación sobre el tema “**Gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021**”, desarrollado por Br. Br. Yuri Stalin Chirinos Sánchez y Br. James Edson Caquiamarca Guerra, considero que dicho trabajo de investigación reúne todos los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden a las normas establecidas por el reglamento de graduación de maestría de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en el normativo para la presentación de trabajos de graduación de la facultad de Humanidades .

Por lo tanto, autorizo la presentación de esta ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por la comisión de la calificación designado por el decano de la facultad de humanidades.



Dr. Nolberto Leyva Aguilar

## **DEDICATORIA.**

Dedico este trabajo de manera muy  
Especial a mis padres quienes me supieron  
Comprender, guiar, apoyar con su cariño  
Para llegar a la culminación de mi carrera  
A mis hermanos, amigos que siempre me  
Acompañaron me ayudaron dándome  
Ánimo y su respaldo para alcanzar mis  
Metas.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios por habernos dado la Vida y el  
Tiempo para culminar nuestra carrera, a nuestros  
Maestros que supieron guiar nuestro estudio  
Con sus sabios conocimientos Y enseñanzas.

También queremos expresar nuestro sincero  
Agradecimiento a mi docente quien dedico su tiempo  
Incondicional y sus conocimientos para la realización  
De este trabajo.

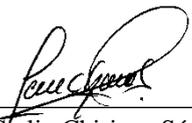
## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

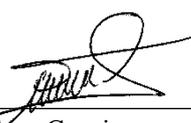
Nosotros, Br. Yuri Stalin Chirinos Sánchez con DNI 40765065 y Br. James Edson Caquiamarca Guerra con DNI 40634999 egresados del pre grado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad, para la elaboración, presentación y sustentación de la tesis: **“Gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP Catalina Buendía de Pecho” Ica, 2021**”, el que consta de un total de 88 páginas. en las que incluye tablas y anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Así mismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo los errores que pudieron reflejar como omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de mi entera responsabilidad.

Declaro también que el porcentaje de similitud o coincidencias respecto a otros trabajos académicos es de 19% dicho porcentaje, son los permitidos por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores

  
Yuri Stalin Chirinos Sánchez

  
James Edson Caquiamarca Guerra

## INDICE

<b>AUTORIDADES UNIVERSITARIAS</b> .....	ii
<b>CONFORMIDAD DE ASESOR</b> .....	iii
<b>DEDICATORIA</b> .....	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	v
<b>DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD</b> .....	vi
<b>RESUMEN</b> .....	9
<b>ABSTRACT</b> .....	10
<b>Capítulo I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	11
<b>1.1. Planteamiento del problema</b> .....	11
<b>1.2. Formulación del problema</b> .....	14
<b>1.2.1 Problema general</b> .....	14
<b>1.2.2. Problemas específicos</b> .....	14
<b>1.3. Formulación de objetivos</b> .....	14
<b>1.3.1 Objetivo general</b> .....	14
<b>1.3.2. Objetivos específicos</b> .....	15
<b>1.4. Justificación de la investigación</b> .....	15
<b>Capitulo II. MARCO TEORICO</b> .....	16
<b>2.1. Antecedentes de la investigación</b> .....	16
<b>2.2 Bases teórico científicas</b> .....	19
<b>2.2.1. Gamificación</b> .....	19
<b>A. Teoría de gamificación</b> .....	19
<b>2.2.2. Motivación del aprendizaje</b> .....	22
<b>A. Teoría de la motivación del aprendizaje</b> .....	22
<b>2.3. Definición de términos básicos</b> .....	28
<b>2.4. Identificación de dimensiones</b> .....	29
<b>2.4. Formulación de hipótesis</b> .....	29
<b>2.4.1 Hipótesis general</b> .....	29
<b>2.4.2. Hipótesis específicas</b> .....	29
<b>2.5. Operacionalización de variables</b> .....	30
<b>Capítulo III. METODOLOGIA</b> .....	32
<b>3.1. Tipo de investigación:</b> .....	32
<b>3.2. Método de investigación:</b> .....	32
<b>3.3. Diseño de investigación:</b> .....	32

<b>3.4. Población, muestra y muestreo</b> .....	33
<b>3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos</b> .....	34
<b>3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos</b> .....	35
<b>3.7. Ética investigativa</b> .....	35
<b>Capítulo IV RESULTADOS</b> .....	37
<b>4.1. Presentación y análisis de resultados</b> .....	37
<b>4.2. Prueba de hipótesis</b> .....	48
<b>4.3. Discusión de resultados.</b> .....	56
<b>CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	59
<b>5.2. Recomendaciones.</b> .....	60
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	61
<b>ANEXO</b> .....	68
<b>Anexo 1: Instrumentos de medición</b> .....	68
<b>Anexo 2: Fichas técnicas</b> .....	72
<b>Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos</b> .....	74
<b>Anexo 4: Matriz de consistencia</b> .....	85

## RESUMEN

La investigación tuvo como finalidad determinar el grado de relación entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021. Estudio es descriptiva correlacional, método hipotético deductivo, con diseño no experimental trasversal, correlacional-causal, con una muestra constituida por 61 estudiantes. Para la medición de la variable Gamificación el número de ítems 21. Las dimensiones a evaluar son tres: Estrategia de gamificación Kahoot con 7 ítems, Estrategia de gamificación Padlet con 7 ítems, Estrategia de gamificación Quizizz con 7 ítems.

En el caso del cuestionario de motivación del aprendizaje, el número de ítems 60, las dimensiones a evaluar son seis: Valoración para el aprendizaje con 10 ítems, Motivación intrínseca con 10 ítems, Motivación de trabajo grupal con 10 ítems, Necesidad de reconocimiento con 10 ítems, Autoeficacia con 10 ítems, Atribución interna del éxito con 10 ítems.

Se concluye que existe relación directa y significativa entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP, 2021.

Palabras clave: gamificación, motivación del aprendizaje, administración, estudiantes

## **ABSTRACT**

The purpose of the research was to determine the degree of relationship between gamification and learning motivation in business administration students at the IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021. Study It is descriptive correlational, hypothetical deductive method, with transverse non-experimental design, correlational-causal, with a sample consisting of 61 students. For the measurement of the variable Gamification the number of items 21. The dimensions to be evaluated are three: Kahoot gamification strategy with 7 items, Padlet gamification strategy with 7 items, Quizizz gamification strategy with 7 items. In the case of the learning motivation questionnaire, the number of items 60, the dimensions to be evaluated are six: Assessment for learning with 10 items, Intrinsic motivation with 10 items, Motivation of group work with 10 items, Need for recognition with 10 items, Self-efficacy with 10 items, Internal attribution of success with 10 items. It is concluded that there is a direct and significant relationship between gamification and learning motivation in business administration students at the IESTP, 2021.

Keywords: gamification, learning motivation, management, students

## Capítulo I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1.Planteamiento del problema

La tecnología evoluciona de manera exponencial a través del tiempo y ha influido de manera directa en la vida de cada ser humano en el mundo, convirtiéndonos en una sociedad en red. Lamentablemente, esto se ve de manera superficial o baja en la educación, ya que los docentes actuales prefieren permanecer en su zona de confort, haciendo uso solo de cosas tan básicas y cotidianas como lo son la pizarra, los cuadernos y los libros, provocando así que los estudiantes que están inmersos en la tecnología tiendan a aburrirse o estar siempre desmotivados. En el ámbito internacional, (Vassileva y Gerling, 2013) sostiene que son numerosos las aplicaciones que se dan a la gamificación en el ámbito educativo entre las que se pueden mencionar a I-Help que es una plataforma donde los estudiantes pueden realizar preguntas y otros estudiantes que conocen del tema las responden con la finalidad de obtener una recompensa. Usando esta metodología, muchas compañías importantes crearon sus propias plataformas muy parecidas a ésta como Yahoo con Yahoo Answers o Google con Google Answer. También la gamificación ha llevado a desarrollar habilidades de autocuidado en paciente con cáncer para esto se ha creado Re-Mission, quien usa un nanorobot llamado Roxxi donde los pacientes juegan presentando una mayor autoeficacia y conocimiento en relación con el tratamiento al cáncer.

Otro juego con forma de red social es Sistema Greenify donde el jugador adquiere conocimientos sobre el medioambiente también puede compartir artículos relacionados al tema, lo que le permite obtener puntos,

lo que le puede avanzar en el ranking. Sistema Greenify también permite a los jugadores tener una mascota representada por un oso polar que muestra distintos estados de ánimo según como el jugador supera las misiones y al mismo tiempo aprende más sobre el cuidado del medioambiente. La principal finalidad del juego según los autores es la de crear diversas experiencias virtuales que serán útiles en la vida cotidiana (Lee, Ceyhan, Jordan-Cooley y Sung, 2013)

En el Perú, Lobato (2019) en su estudio sostiene que la motivación en el aprendizaje es necesaria para que haya un aprendizaje significativo, y sucede cuando las ideas más importantes se van agregando a su estructura cognitiva. el aprendizaje se torna significativo cuando el estudiante se compromete con su aprendizaje y está motivado académicamente, a su vez la motivación para el aprendizaje se compone de el valor que se le da a una determinada tarea, cómo me servirá si aprendo dicha materia en el futuro, la expectativa, que suponga un reto para el estudiante, mas no que se torne inalcanzable para ellos, aquí desarrolla un papel clave del docente en guiarlos y animarlos para alcanzar el éxito, y cuando lo hayan alcanzado les generará emociones positivas, que enriquecerán su área afectiva. (pp. 4,5)

En el ámbito nacional, la gamificación está percibida como un reto que se precisa superar para poder disminuir la pobreza y agilizar el desarrollo del Perú. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos realizados aún se puede evidenciar la enorme brecha que existe en este aspecto sobre todo en las zonas alejadas del país. Al respecto, Currículo Nacional (2016) el servicio educativo debe garantizar la motivación del aprendizaje en los resultados

de los aprendizajes. Por otro lado, el estudiante es la razón de ser de la educación, al cual se le debe potenciar en el desarrollo de sus competencias y capacidades para que logre ser un ciudadano que cumpla sus deberes y que pueda ejercer a plenitud todos sus derechos, por otro lado, con el completo respeto a la diversidad de las identidades ambientales y socioculturales. En tal caso es un derecho que todos puedan acceder a la educación con una motivación del aprendizaje tan deseada.

En el ámbito institucional, esta realidad no es ajena a lo que sucede con los estudiantes de la carrera de administración en el IESTP 2021, Según los datos del ministerio de educación (MINEDU,2021) sostiene que la población con características diversas y diferentes niveles de demanda formativa, son los de suma importancia para que valoren la gamificación por medio de eso motivan el aprendizaje, logrando ofrecer nuevas aplicaciones que permitan una mejor enseñanza por ende necesitan que se implemente desde las instituciones educativas, por lo que las instituciones formadoras de docentes, deberían tener muy en cuenta en sus planes de estudio para dar una alta formación técnico pedagógica sustentado en sus planes de estudio y formación de los nuevos profesionales que ejercerán la docencia para que puedan implantar el chip a todos los estudiantes de las diferentes carreras y partes del país; ante esta realidad, es de fundamental importancia conocer el nivel de relación que existe entre el gamificación y motivación del aprendizaje de los estudiantes de administración en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021?
- ¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021?
- ¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión motivación del trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021?
- ¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021?
- ¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021?
- ¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021?

## **1.3. Formulación de objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar el grado de relación entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho " Ica, 2021.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.
- Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.
- Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.
- Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.
- Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.
- Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021

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

El presente proyecto o trabajo de investigación se realizará teniendo en cuenta una revisión bibliográfica de antecedentes, tanto a nivel internacional, nacional y local, mediante libros, así poder orientar teóricamente la investigación al planteamiento de reflexiones, aportes los cuales permitan aportar información que permite evidenciar un hecho suscitado en las instituciones educativas, donde las variables sirven de referencia para posteriores investigaciones en este ámbito, tanto en el plano local, regional y nacional.

Prevalece la importancia del análisis teórico esencial de las variables de estudio propuestas en el Instituto de "ICA", debido al fortalecimiento de la teoría constructivista y Malone comprobándose que existe un grado de relación entre gamificación y motivación del aprendizaje.

El presente trabajo de investigación será aplicado en otras instituciones educativas similares debido a que es trascendente e importante, así mismo servirá de guía a los directivos a mejorar su enfoque curricular y tener una mejor formación pedagógica

Además, el estudio desde el punto de vista educativo se justifica, dado que el mismo permite hacer referencia de manera certera a los aspectos de la organización que requieran ser revisados o en todo caso transformados para contribuir de manera íntegra con el tal cuestionado tema de la calidad y pertinencia de la educación básica regular.

La presente investigación está justificada en el aspecto metodológico por la presencia de diversos instrumentos elaborados mediante la operacionalización de variables que son validadas bajo el criterio de expertos, quienes determinaron su confiabilidad y coherencia. La información obtenida será procesada a nivel descriptivo estadístico con el Coeficiente de Alfa de Cronbach.

## Capítulo II. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes de la investigación

#### Antecedentes internacionales

García (2018), en su estudio titulado, *“La gamificación y la motivación del aprendizaje en la educación superior. Tecnologías emergentes que motivan al estudio y aumentan el rendimiento”*, donde se bosqueja la falta generalizada de la motivación y compromiso entre los estudiantes de derecho, así como su bajo rendimiento. Teniendo este trabajo de investigación como objetivo la innovación del docente al generar conocimientos sobre las metodologías alternas en la enseñanza universitaria. Este estudio presento 109 estudiantes donde realizaron actividades propias de juegos, donde fueron evaluados mediante rubricas de evaluación. La metodología que siguió esta investigación se basó en la investigación-acción participativa. Como resultado se logró que el 77% de los estudiantes afirma que su motivación por el estudio de cierto tema en específico ha aumentado gracias a la implementación de la gamificación en el aula y mejorando la interacción entre sus compañeros.

Vivas (2017), en su estudio titulado: *“La gamificación aplicada a la docencia en línea de cimentaciones en estructuras de edificación”*, el cual se pretendió emplear la gamificación en la educación con el objetivo de incentivar a que los docentes la usen e implementen en sus aulas. Dicho estudio se realizó en la Universidad Europea de Madrid, combinando ciertos métodos de investigación: cualitativo y cuantitativo, a partir de datos proveniente del estudio efectuado en el curso en línea de cimientos del grado de ingeniería en edificación, donde se realizó este estudio Delphi a docentes expertos en gamificación y entrevistas realizadas a estudiantes de diversos grados

Moreno (2018) donde se aplicó gamificación para el aprendizaje del curso de programación en el lenguaje C a los alumnos del 1er año de ingeniería en el ámbito universitario. El diseño de la experiencia gamificada tuvo como base la generación de puntaje a partir de la resolución de ejercicios de programación planteados en forma de desafíos con distintos grados de dificultad; estos ejercicios sirven como refuerzo opcional a la enseñanza del

curso y pueden ser resueltos a través de una plataforma web que está disponible para ser accesada desde distintos dispositivos y en cualquier momento. Los puntajes son generados de manera automática por la plataforma luego de resolver los ejercicios, y están articulados a los componentes de gamificación como rankings, niveles, desafíos bloqueados, premios, barras de progreso, redes sociales y avatares, los cuales buscan ayudar a motivar al alumno a superar los desafíos y generar una sana competencia. La aplicación de gamificación haciendo uso de la plataforma se inició en el año 2016 con la inclusión de algunos componentes de gamificación y ha continuado cada año implementando más componentes. Para el año 2018 se resaltan las siguientes estadísticas: 46% de los alumnos 10 usan la plataforma a pesar de ser una herramienta opcional y en el año 2017 se incorporaron todos los cursos de la materia para hacer uso de la plataforma.

### **Antecedentes Nacionales**

Chávez (2018), en su estudio titulado “Programa de gamificación y motivación del aprendizaje de adición y sustracción del primer grado de primaria del Callao”, con el objetivo de comprobar la mejora del aprendizaje de la adición y sustracción luego de aplicar el programa de gamificación auto constructiva en estudiantes de primaria. La muestra estuvo conformada por 31 alumnos entre 6 a 7 años de edad, el instrumento utilizado fue la Prueba de medición para el aprendizaje de la adición y sustracción – PMAAS (ad hoc), se concluyó en relación a la variable aprendizaje de la adición y sustracción, la hipótesis general del estudio, se estableció una diferencia significativa luego de aplicar el programa de gamificación auto constructiva lo cual fue determinante para aceptar la hipótesis alterna sobre el aprendizaje de la adición y sustracción. Llegando a la conclusión, que la dimensión más efectiva resultó ser la representación icónica posicionándose con un 64 % de logro y la dimensión menos efectiva fue la representación algorítmica con un 54% en los estudiantes.

Chávez (2018), en su estudio titulado: “Motivación del aprendizaje en la gamificación matemática no digital en niños de un complejo municipal asistencial infantil”; del tipo cuasi experimental, el cual su objetivo fue determinar la influencia de experiencias en una pequeña muestra de 75 niños

de una zona del rango de edad entre 6 a 7 años de un complejo asistencial infantil de Lima. En esta investigación se aplicaron didácticas diversas diferenciadas por grupos: uno de ellos era orientado a motivación del aprendizaje para el grupo experimental 1; el segundo para un grupo experimental 2 con gamificación no digital y el tercer grupo sería el grupo control. Una vez aplicada las didácticas se llegó a la conclusión que la gamificación digital influencio a nivel longitudinal, donde su efecto más importante fue a los 40 días de su aplicación. Para finalizar los autores recomiendan trabajar con técnicas de gamificación virtual de acuerdo al sexo. Diaz (2019), en su estudio titulado: “Una aplicación para dispositivos móviles basada en la gamificación y la motivación del aprendizaje en desastres naturales”, teniendo como objetivo principal aminorar la falta de bases teóricas, capacitando a jóvenes, la información necesaria para actuar en caso de algún sismo. La muestra de esta investigación fue de 55 estudiantes de secundaria de la Institución Pre Universitaria de Ciencias Marianistas. Las edades fluctúan entre 13 y 18 años, donde 3 estudiantes son hombres y 24 mujeres. El sistema se desarrolló en Unity, una plataforma tecnológica, donde se usó elementos del juego creando así la gamificación como retroalimentación, retos y demás indicadores de la gamificación donde los estudiantes eligen los niveles progresivos. Este diseño fue hecho en base a las recomendaciones de INDECI. Al implementar la gamificación se obtuvo resultados tanto para pretest y post-test de los tres métodos planteados, donde se logró alcanzar las siguientes conclusiones; los resultados fueron beneficiosos para el aprendizaje y la motivación a diferencia de una metodología tradicional, demostrando que la aplicación de la gamificación aumenta la capacidad conceptual de los jóvenes sobre los desastres naturales.

#### **Antecedente local**

Huamani (2017), en su estudio titulado: “La gamificación como motivación del aprendizaje”, donde tuvo como objetivo general promover la gamificación como motivación del aprendizaje en materia de prevención, sobre todo en las empresas agroexportadoras que realizan sus actividades en el departamento de ICA. Al aplicar la capacitación se logró identificar que los trabajadores participaron activamente en más del 90% a diferencia de una capacitación tradicional a través de charlas con un 43%. Para corroborar lo aprendido

mediante la gamificación se aplicó el test de conocimiento de los temas capacitados, en efecto, se llegó a obtener calificaciones de 18.4 de promedio a comparación del método tradicional donde su calificación fue de 14.7 en promedio, llegando a la conclusión que la técnica gamificación permitió optimizar los comportamientos de los colaboradores para alcanzar el objetivo inicialmente de la investigación.

## 2.2 Bases teórico científicas

### 2.2.1. Gamificación

#### A. Teoría de gamificación

- **Teoría Constructivismo:** El constructivismo se desarrolla en un contexto orientado al alumno, de tal forma que sea el estudiante quien construya su conocimiento y no se limite solo a la recepción por parte del docente.

En su libro, Diaz & Hernández (2015), enfatizan que, la postura constructivista está asociada a la psicología cognitiva: los cuales tenemos como principales enfoques al enfoque Piagetiano, la psicología de Vigotsky, y diversas teorías instruccionales que a pesar que estas teorías de diversos autores se situaron en contextos distintos, le dan importancia a la actividad constructiva del alumno a la hora de realizar la propia construcción del conocimiento.

- **Teoría Conectivismo:** El conectivismo nace por el año 2004, atribuido a Siemens (2010), a partir de una opción alternativa a las anteriores teorías del aprendizaje que no imaginaron la aparición ni la pronta evolución de las Tics desarrollando la conexión entre redes para obtener, construir y generar nuevo conocimiento. Al respecto, Siemens (2004) puntualiza que el conectivismo es la integración de teoría de caos, red, complejidad y auto organización.

#### B. Definición de la gamificación

Al respecto, Fernández (2015) percibe a la gamificación como el proceso de aplicar actividades y dinámicas relacionadas al juego en ámbitos educativos para fomentar la interacción entre el estudiante y el aprendizaje colaborativo.

Por otro lado, Ludgate (2013), indican que la gamificación está relacionada a la mecánica de los juegos y puede aplicarse a todo tipo de actividades educativas

Finalmente, Reyes (2014) sostiene que la gamificación es una estrategia que adiciona actividades de aprendizaje diarias fundamentalmente propias de los videojuegos, permitiendo modificar la conducta, mejora la participación y aumenta su interacción.

### **C. Dimensiones de la gamificación**

#### **▪ Dimensión 1: Estrategia de gamificación Kahoot**

Kahoot es uno de los recursos creados bajo el concepto de gamificación y cumple con todos los elementos: mecánicas, dinámicas y componentes. Es decir, se vale de puntuaciones, tabla de posiciones, mide el logro de cada participante lo que permite dar una retroalimentación. Todos estos elementos juntos, genera motivación y mayor interacción entre los estudiantes. Asimismo, Kahoot presenta cuatro tipos diferentes (quiz, jumble, discussion y survey) para realizar encuestas, debates o test que se pueden adecuar al logro de la actividad, a esto se le suma que es gratuito y es fácil de utilizar. Ello conlleva a que cualquier persona de todas las edades pueda hacer uso de Kahoot en diferentes situaciones (Álvarez, 2019, p.25).

#### **Indicador:**

- Interés por la investigación
- Proceso de evaluación
- Aprendizaje basado en juego

#### **▪ Dimensión 2: Estrategia de gamificación Padlet**

A nivel didáctico es un recurso útil para presentar una síntesis de materiales a emplear en una tarea dada a los estudiantes, puesto que Padlet es como un pizarrón en el que “pegamos” esos materiales. Puede utilizarse tanto para proponer actividades en el aula, si se dispone de una buena conexión a internet, compartiendo el enlace del muro creado; así como en educación virtual, ya que se puede incrustar el padlet en cualquier entorno virtual (aula virtual, blog, redes sociales). A su vez se puede trabajar colaborativamente entre varios compañeros en un mismo muro (Fundación Telefónica, 2016, p.43)

#### **Indicador:**

- Promueve el interés por el aprendizaje
- Tipo de uso de la estrategia
- Promoción de capacidades

### ▪ **Dimensión 3: Estrategia de gamificación Quizizz**

Quizizz es un sistema de gestión y creación de quizzes en línea que permite agregar elementos lúdicos transformando el ambiente de revisión de contenidos en una interfaz que agrega sonido, tiempo e imágenes con la finalidad de motivar a los alumnos en la ejecución de pruebas en la clase. ¡Esta plataforma tiene una gran similitud con la herramienta Kahoot!, pero se distingue por permitir a los creadores agregar en la retroalimentación (después de cada pregunta) imágenes de tipo meme (construcción multimedia de mensajes), término utilizado en la última década en medios digitales. Para poder ingresar a la plataforma se requiere un registro previo que implica la utilización de correo y contraseña para el acceso a las diferentes funciones; aunque, Quizizz posibilita su ingreso mediante una cuenta de Google sin necesidad de registro (Trejo, 2019, p.108-109).

#### **Indicador:**

- Motivación por el aprendizaje
- Proceso de retroalimentación en el aprendizaje
- Medio lúdico para el aprendizaje

### **D. Actitudes hacia herramientas de gamificación**

Con la incorporación de las tecnologías en la educación, es evidente que esta no es capaz de reemplazar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que debe considerarse como herramienta o complemento para la construcción de conocimiento a través de metodologías o estrategias de aprendizaje que permitan incorporarlas en el aula (González y Villalobos, 2012).

Una de las estrategias de aprendizaje que involucran el uso de las tecnologías, es la gamificación. Dentro de dicha estrategia surgen nuevas herramientas para que el docente pueda aplicarlas en el aula de acuerdo a los logros que desee alcanzar. En el mercado existen diversas herramientas, como: Kahoot, Socrative, Plickers, entre otras.

Para efectos del presente estudio se hará uso de la primera en mención. Dentro del contexto de la gamificación, Parente, Contreras & Eguia (2016) evidenciaron en su investigación que los estudiantes presentaron actitudes positivas hacia las herramientas de gamificación, respecto a la utilidad percibida, facilidad percibida de uso, actitud hacia el uso, uso real y comportamiento.

De la misma manera, Galbis, Martí & Currás (2017), señalaron que las herramientas de gamificación mejoran las actitudes de los 59 estudiantes de forma positiva y ayudaron a desarrollar sus competencias, pero para que ello tenga sentido, es necesario que los docentes apliquen las herramientas adecuadamente para que los estudiantes no distraigan su atención hacia otros elementos.

### **E. Estrategias de gamificación**

De acuerdo a McGonigal (2011) es considerada como una técnica basada en elementos que hacen atractivos a los juegos y permite que se involucre a los consumidores en un entorno en el cual el aprendizaje se transforma en divertido. Asimismo, Werbach y Hunter (2012) señalan que la gamificación es adherirse a técnicas y herramientas propias del desarrollo de los juegos a contextos que no fueron pensados para ser lúdicos.

La gamificación se implanta como una estrategia metodológica que posibilita al alumno aprender en un entorno lúdico que promueve la implicación, motivación y diversión. Se establece un diseño del entorno en el que el educando se involucra, toma decisiones, asume nuevos retos, es reconocido por sus logros, a su vez que logra los objetivos propios del proceso de aprendizaje (Villagrà, Compañía y Satorre, 2015).

## **2.2.2. Motivación del aprendizaje**

### **A) Teoría de la motivación del aprendizaje**

- **Teoría sociocultural:** Vygotsky, citado por Regalado (2012) dice: “el hombre es un ser eminentemente social, debido a que se desenvuelve dentro de un entorno social, sobre el cual ejerce y, a la vez, recibe influencia; el desarrollo y el aprendizaje se relacionan mutua y continuamente en este contexto cultural. En este sentido; ambos no son excluyentes: no puede haber desarrollo sin aprendizaje, ni aprendizaje sin desarrollo; es decir, el aprendizaje se vincula a su realidad. El aprendizaje es un proceso de construcción: interno, activo, individual e interactivo con el medio social y natural. Los estudiantes, para aprender, utilizan estructuras lógicas que dependen de variables como los aprendizajes adquiridos anteriormente y el contexto sociocultural, geográfico,

lingüístico y económico productivo” Esta teoría ayuda en el trabajo de investigación a conocer como el estudiante aprende de su realidad y del medio donde vive, ya que el desarrollo de las capacidades literarias es indispensable para su desarrollo personal y social, por tanto las capacidades literarias se desarrollan teniendo en cuenta el contexto y la realidad de cada estudiante para un mejor aprendizaje.

- **Teoría del aprendizaje significativo:** Ausubel citado por Regalado (2012) dice: “el aprendizaje significativo es aquel aprendizaje interno, activo, interesante que relaciona los nuevos conocimientos con los saberes previos que posee toda persona. El aprendizaje significativo es posible si se relacionan los nuevos conocimientos con los que ya se poseen, pero además si se tienen en cuenta los contextos, la realidad misma, la diversidad en la cual está inmerso el estudiante. Los aprendizajes deben estar interconectados con la vida real y las prácticas sociales de cada cultura.
- **Teoría del aprendizaje por descubrimiento:** Bruner citado por Regalado (2012) dice: “se aprende interactuando, experimentando por sí mismo se descubre los aprendizajes. Se reordena la información (saberes previos), se interpreta y se analiza para así alcanzar conocimientos más profundos”. Este aporte es de mucha ayuda para el trabajo de investigación porque da a conocer que los aprendizajes que descubren y logran los estudiantes por intermedio de la búsqueda de la información y de la interacción con su realidad y sus semejantes al desarrollar sus capacidades literarias, al producir cuentos.
- **La teoría de la Autodeterminación (Self-Determination Theory)** La Teoría de la Autodeterminación fue desarrollada por Ryan y Deci en el año 1985. En esta teoría se distinguen dos tipos de motivaciones basadas en las diferentes razones que llevan a una persona a realizar una acción: la motivación intrínseca, referida a hacer algo porque es inherentemente interesante y la motivación extrínseca, referida a hacer algo que conduce a un resultado separable (Ryan y Deci, 2000). No obstante, dentro de la motivación intrínseca se distinguen tres necesidades psicológicas fundamentales e innatas en el ser humano: competencia, relación y autonomía (Dicheva, Dichev & Irwin, 2018):
- **Teoría de Malone (Malone’s Theory)** La Teoría de instrucciones intrínsecamente motivadoras fue creada por Malone en el año 1980. La Teoría se base en tres categorías que causan que un entorno sea intrínsecamente

motivador, más agradable, divertido y atractivo para el estudiante. Las categorías son: desafío, fantasía y curiosidad (Malone, 1981):

## **B) Definición motivación del Aprendizaje**

Al respecto, (Romero y Pérez, 2009) sostiene que es un proceso de multi factores que abarca experiencias, metas e intereses personales y colectivos.

Por otro lado, (Woolfolk, 1999) sostiene que, la motivación es la fuerza del aprendizaje, que promueve el desarrollo de cualquier proceso académico. Según Woolfolk la motivación generalmente es la que energiza y dirige una conducta, y esta llega a formar parte activa de cualquier accionar del estudiante. Finalmente, (Rivera, 2014) sostiene que la motivación es un elemento esencial para el éxito de los estudiantes ya que la motivación es la clave que incitan el aprendizaje.

## **C) Dimensiones de la motivación del aprendizaje**

### **▪ Dimensión 1: Valoración para el aprendizaje**

La valoración para el aprendizaje representa una valoración elevada del estudio. El sujeto con alta puntuación en esta dimensión, se propone sacar adelante sus estudios y obtener buenas notas, considera que ello será importante en su profesión futura. El sujeto con puntuación baja considera que es mejor trabajar que seguir estudiando (Ayala, et al., 2004, p.12).

#### **Indicador:**

Valora el aprendizaje frente a otras actividades

### **▪ Dimensión 2: Motivación intrínseca**

Cuando la persona recibe información negativa sobre su propia capacidad, o tiene la idea de que es difícil mejorar, entonces la motivación interna como externa disminuyen (Gonzales y Valle, 1998). La motivación intrínseca es una motivación natural, espontánea que se basa en nuestros propios intereses, en el cual se busca dominar las situaciones desafiantes y va acompañado de gozo cuando se ha logrado resolver un problema. Esta motivación interna supone muchos beneficios para la persona, como son: la Persistencia, la creatividad, la comprensión conceptual y el bienestar objetivo (Reeve, 2010)

#### **Indicador**

Muestra motivación intrínseca frente al aprendizaje

- **Dimensión 3: Motivación de trabajo grupal**

La base del trabajo colectivo se puede encontrar en la teoría del aprendizaje sociocultural de Vygotsky (1979). Se aprende mucho mejor cuando hay socialización y enseñanza recíproca entre los estudiantes de un grupo, los que menos saben aprenden de otros que manejan mejores técnicas educativas. Sin embargo, las instituciones educativas no siempre priorizan el aprendizaje grupal: “De manera contradictoria, la institución educativa prioriza en una transmisión de conocimientos, el aprendizaje individual y la competitividad, donde no se valoran las actitudes ni las habilidades, ni la colaboración de trabajo grupal” (Díaz y Hernández, 2010, p.86).

**Indicador**

Muestra motivación para el trabajo grupal

- **Dimensión 4: Necesidad de reconocimiento**

En la teoría de Maslow, basada en el supuesto de que para todas las personas es necesario tener cierto prestigio dentro de su grupo social, el ser valorado por los demás. El estudiante con una fuerte necesidad de reconocimiento se esfuerza por alcanzar algo mejor para lograr el reconocimiento público, influyendo esta situación de manera positiva en el rendimiento académico (Elizalde, et al., 2006).

**Indicador:**

Necesita ser reconocido frente a los demás, ser valorado.

- **Dimensión 5: Autoeficacia**

La eficacia es el buen desempeño en cierta tarea (Reeve, 2010), en cambio la autoeficacia es la capacidad que tenemos para organizar nuestras habilidades para producir algo en circunstancias adversas y difíciles. La autoeficacia no se debe confundir con una habilidad, por ejemplo, un atleta tiene la habilidad de correr a grandes velocidades, pero que pasaría si en el camino encuentra con rocas, muros, etc., la autoeficacia es la forma en que el atleta improvisaría en este caso, de modo que mantenga una buena velocidad al terminar la carrera. Lo contrario a la autoeficacia es la duda, si dudamos de nuestras capacidades esto podría obstaculizar el buen pensamiento y llevarnos a un mal desempeño. Por supuesto que no siempre el mal pensamiento nos llevara

a mal pobre desempeño, así como la habilidad y el talento no siempre darán como resultado un desempeño excelente.

**Indicador:**

Valora la capacidad propia de realizar tareas.

▪ **Dimensión 6: Atribución interna del éxito (causal)**

Grzib (2002), explica que la motivación depende de las causas internas, de la estabilidad y la controlabilidad (el humor, la fatiga, el esfuerzo), basándose en Weiner (1986):

La primera dimensión es causal, a partir de una clasificación lógica: las causas internas versus las causas externas. Cuando el estudiante atribuye su éxito o fracaso a causas externas, él siente que no puede mejorar porque son variables externas que no depende de él, y en consecuencia se desmotiva. En cambio, si el estudiante atribuye las causas de éxito o fracaso a causas internas (tales como: habilidades propias, conocimientos, experiencias, etc.), entonces lucha y se esfuerza hasta superar esas deficiencias; por lo que se siente motivado a adquirir determinadas habilidades para sentirse competente.

**Indicador:**

Atribuye el éxito a factores internos.

**D) Factores influyentes en la motivación por el aprendizaje**

La motivación del estudiante por aprender puede verse influenciada por diversos factores, cuando éstos no les son de su agrado puede concluir en algo negativo, como es un estudiante desmotivado y sin deseo de aprender, o que solo lo hace por obligación o cumplimiento. Hutlock, citado por Herbert (1991) señaló los siguientes factores:

- La personalidad del docente: Es de gran influencia en una buena motivación características del docente como su presencia física, su naturaleza, su voz, la elegancia en su expresión, el buen humor, el entusiasmo o la cordialidad. La personalidad del educador se verá reflejada en sus cualidades, ya que no solo educa al realizar su labor como docente, sino también con su forma de ser o hacer, de esta forma motiva al estudiante.

- Los materiales utilizados: Son de gran influencia los recursos empleados para el aprendizaje, estos son los planos, mapas, gráficos, cuadros, láminas, proyecciones, entre otros; todo aquello funciona como fuente de motivación eficaz, puesto que hace el aprendizaje más intuitivo, interesante y concreto.
- La técnica del aprendizaje: Es importante la metodología de enseñanza que se utilice para dirigir el desarrollo de las actividades educativas, puesto que eso favorece el éxito de la motivación. La técnica de aprendizaje está relacionada con la manera de ejecutar la enseñanza, la forma en que se guían las actividades de los estudiantes.
- El interés y las necesidades: Los docentes son responsables de ayudar a los estudiantes a descubrir la relación que tiene la motivación para su aprendizaje. El estudiante que ha logrado comprender la importancia del aprendizaje se sentirá motivado para consagrarse a sus labores escolares. De faltarle la motivación, probablemente encontrara aburridas y sin sentido las actividades escolares. Si los estudiantes no tienen interés en aprender, el mayor esfuerzo didáctico puede conducir al fracaso, cuando los alumnos comienzan la clase sin un mínimo de motivación de aprender.
- El estímulo: Los estudiantes aprenden más rápidamente cuando se informan sobre sus adelantos, esta información se relaciona con el hecho de estimular el aprendizaje, como factor de motivación. Los profesores con experiencia saben que los estudiantes aprenden mejor cuando se reconocen sus esfuerzos.

#### **E) Aprendizajes basados en juegos**

Según Piaget (2001), en los procesos de aprendizaje el juego está inmerso desde que el individuo nace, no obstante, para las escuelas tradicionales, el juego es un distractor principal de importancia severa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Ya para el siglo XXI, se ve la influencia de las TICs en la educación y se genera un cambio importante con enfoque constructivista y conectivista que facilitan la conexión entre el aprendizaje y los juegos digitales. Debido a este evento, nace lo que hoy conocemos como Aprendizaje Basado en juegos (ProActive, 2011)

Padilla, Collazos, Gutierrez & Medina (2012) nos comentan que, en el mismo contexto del juego, tenemos a los llamados videojuegos, caracterizado por el entretenimiento para simular experiencias y aprender mediante actividades colaborativas en la interacción.

### **2.3. Definición de términos básicos**

- Competición. Según Cantador (2016), la competición es un evento en el que dos o más individuos contienden entre si aspirando alcanzar un objetivo o logro.
- Dinámica de juegos. Según Werbach & Hunter (2012), no indican que dinámica es la estructura general o elementos que provocan la inmersión del estudiante al aula gamificada; para ellos la dinámica viene a ser parte del modelo Dinámica, Mecánica y Componentes de la implementación de la gamificación. Asu vez Bautista & López (2002), mencionan que, la dinámica de juegos es la interacción activa en la dinámica de los acontecimientos en una actividad lúdica donde uno de los factores principales es el factor tiempo.
- Estrategia de gamificación Kahoot: Kahoot es uno de los recursos creados bajo el concepto de gamificación y cumple con todos los elementos: mecánicas, dinámicas y componentes.
- Gamificación: Como nos menciona Parente, Contreras & Eguia (2016), la gamificación se basa en utilizar técnicas en base al diseño de los videojuegos para sobrellevar al estudiante a través de actividades determinadas y manteniendo una alta motivación.
- Kahoot. Kahoot es una herramienta de uso libre que se usa para hacer dinámicas de trabajo activas en el aula, como menciona Carrera & Álvarez (2015), son sistemas de respuesta diseñados para interactuar con el estudiante mediante uso de dispositivos móviles.
- Motivación intrínseca: Cuando la persona recibe información negativa sobre su propia capacidad, o tiene la idea de que es difícil mejorar, entonces la motivación interna como externa disminuyen (Gonzales y Valle, 1998).
- Motivación del aprendizaje: Para Romero y Pérez (2009), sostiene que es un proceso de multi factores que abarca experiencias, metas e intereses personales y colectivos.
- Recompensa. Para Navarro (2017), la utilización de recompensas en la gamificación del aula, significa un elemento básico que componen los juegos para

convertir de manera lúdica los entornos que no son juegos como sería el caso de la educación y el aprendizaje.

- Solidaridad. Entendemos solidaridad como el apoyo a un objetivo, causa o interés de otros. La solidaridad es sinónimo de apoyo y respaldo cuando se persigue un objetivo en común.
- Tecnología de Información y Comunicación. Como nos indica Cabero (1998), las TICs involucran tres medios: La informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; a su vez se relacionan de manera interactiva e Interconexionadas.

#### 2.4. Identificación de dimensiones

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>
<b>Gamificación</b>	Estrategia de gamificación Kahoot Estrategia de gamificación Padlet Estrategia de gamificación Quizizz
<b>Motivación del aprendizaje</b>	Valoración para el aprendizaje Motivación intrínseca Motivación de trabajo grupal Necesidad de reconocimiento Autoeficacia Atribución interna del éxito (causal)

#### 2.4. Formulación de hipótesis

##### 2.4.1 Hipótesis general

Existe relación directa y significativa entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021

##### 2.4.2. Hipótesis específicas

- Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

- Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.
- Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.
- Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.
- Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.
- Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

## 2.5. Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Operacionalización de la variable “gamificación”*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala	
Gamificación	Es la utilización de elementos de un juego (virtual o no), en escenarios lúdicos, con el cual se despierta el interés y promueve un comportamiento determinado en el maestro dentro de un entorno que le resulte atractivo logrando dotarles una retroalimentación inmediata o feedback manteniendo la atención del maestro y desafiándolo de forma constante (Idrovo, 2018).	La variable gamificación se operacionalizo en tres dimensiones a las que se les planteo indicadores e ítems los cuales se organizaron en un cuestionario que tiene por finalidad medir de forma global y por dimensiones la variable.	Estrategia de gamificación Kahoot	Aprendizaje basado en juego		Cuestionario sobre gamificación	Ordinal	
				Interés por la investigación	1,2,3,4			
			Estrategia de gamificación Padlet	Proceso de evaluación	5,6,7			
				Promueve el interés por el aprendizaje	8,9,10,11 12,13,14			
			Estrategia de gamificación Quizizz	Tipo de uso de la estrategia				
				Promoción de capacidades				
				Motivación por el aprendizaje	15,16,17,18			
				Proceso de retroalimentación en el aprendizaje	19,20,21			
				Medio lúdico para el aprendizaje				Bueno Moderado Malo

**Tabla 2***Operacionalización de variables dependiente “motivación del aprendizaje”*

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala
Motivación por el aprendizaje	Ausubel, citado por Ospina (2006) explica que esta motivación para aprender no solo depende del sujeto, sino, de otros factores, entre los que se encuentra la relación con el docente, planteando de esta manera a la motivación hacia el aprendizaje como un interés que se cree por dedicarse a un aprendizaje, es decir que el docente pretenda dar sentido a lo que el estudiante aprende	La Operacionalización de la variable se realizó considerando seis dimensiones, para cada dimensión se ha formulado indicadores e ítems, se organizaron en el instrumento de recojo de datos, el cual será aplicado a los integrantes de la muestra.	Valoración para el aprendizaje	Valora el aprendizaje frente a otras actividades.	1,2,3,4	Cuestionario de Motivación para el Aprendizaje	Ordinal
				Valora el aprendizaje como esfuerzo para logros futuros.	5,6		
				Valora el aprendizaje como éxito del futuro.	7,8,9,10		
			Motivación intrínseca	Muestra motivación intrínseca frente al aprendizaje	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20		
			Motivación de trabajo grupal	Muestra motivación para el trabajo grupal	21,22,23,24,25,26,27,28,29,30		
			Necesidad de reconocimiento	Necesita ser reconocido frente a los demás, ser valorado.	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40		
	Autoeficacia	Valora la capacidad propia de realizar tareas.	41,42,43,44,45,46,47,48,49,50	Bajo Medio Alto			
	Atribución interna del éxito (causal)	Atribuye el éxito a factores internos.	51,52,53,54,55,56,57,58,59,60				

## Capítulo III. METODOLOGIA

### 3.1. Tipo de investigación:

Teniendo en cuenta el tipo de investigación y las características de las variables en estudio, se utilizó la descriptiva correlacional. En cuanto a ello, confirma Hernández, Fernández y Baptista (2010, p.80) “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”.

### 3.2. Método de investigación:

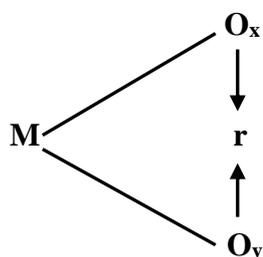
El método es Hipotético deductivo, se empleó en la caracterización de la problemática y el desarrollo de las bases teóricas de la investigación.  
(Fernández ,2014)

### 3.3. Diseño de investigación:

El diseño de este estudio según (Carrasco, 2015) sostiene que “el diseño tiene como objetivo describir relaciones entre dos o más variables en un momento determinado es correlacional -causal” (p.72).

En efecto el diseño del estudio es no experimental, transversal, correlacional-causal como lo afirma (Ñaupas et al., 2019).

Se esquematiza:



Donde:

M: Es la muestra conformada por 61 estudiantes en la IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, en la carrera de administración de empresas.

O<sub>x</sub>: Variable independiente gamificación

O<sub>y</sub>: Variable dependiente motivación del aprendizaje.

r: Es el coeficiente de correlación que existe entre las variables.

### 3.4. Población, muestra y muestreo

- a) **La población:** La población es una unidad de análisis, la cual se delimitará para ser estudiada y en base a ella se generaliza los resultados. (Hernández, et al. 2010 p.174.)

**Tabla 1**

*La población estuvo constituida por 90 estudiantes en la IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, en la carrera de administración de empresas.*

Administración de empresas	N° de estudiantes
Ciclo I	45
Ciclo II	30
Ciclo IV	25
Total	90

- b) **La muestra:** la muestra estuvo constituida por 61 estudiantes en la IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, en la carrera de administración de empresas.

**Tabla 2**

*la muestra estuvo constituida por 61 estudiantes en la IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, en la carrera de administración de empresas.*

Administración de empresas	N° de estudiantes
Ciclo I	30
Ciclo II	20
Ciclo IV	11
Total	61

- c) **El muestreo:** No probabilístico

### **3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

Las técnicas que se utilizó fue la encuesta y como instrumentos cuestionarios con la finalidad de comprobar si la gamificación y motivación del aprendizaje tiene relación.

Se utilizó un cuestionario y una escala valorativa: En el caso del cuestionario Gamificación, el número de ítems 21. Las dimensiones a evaluar son tres: Estrategia de gamificación Kahoot con 7 ítems, Estrategia de gamificación Padlet con 7 ítems, Estrategia de gamificación Quizizz con 7 ítems. Escala valorativa: Bueno (4), Moderado (2), Malo (1)

En el caso del cuestionario de la motivación del aprendizaje, el número de ítems 60, las dimensiones a evaluar son seis: Valoración para el aprendizaje con 10 ítems, Motivación intrínseca con 10 ítems, Motivación de trabajo grupal con 10 ítems, Necesidad de reconocimiento con 10 ítems, Autoeficacia con 10 ítems, Atribución interna del éxito (causal) con 10 ítems. La escala valorativa: Bajo (1), Medio (2), Alto (3)

#### **La validación.**

La validación se realizó a juicio de expertos, Tres expertos para cada instrumento.

#### **Confiabilidad.**

Se realizó con una muestra piloto para cada instrumento y se usa alfa de Cronbach. Siendo 0.789 de confiabilidad

En el caso de gamificación Se usó una muestra piloto y se utilizó Alfa de Cronbach

Para motivación del aprendizaje, La confiabilidad se llevó a cabo mediante la Alfa de Cronbach. Siendo 8.78 de confiabilidad.

### 3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se cumplirá los procedimientos siguientes:

Se comenzará con la elaboración y presentación de la investigación, solicitando la autorización al director general de la “Facultad”.

Se mejorará la propuesta de investigación la misma que fue presentada y aprobada por la “Universidad Católica de Trujillo” para su desarrollo, se validará los instrumentos de investigación para su aplicación y análisis correspondiente.

Se aplicará cuestionario gamificación y motivación del aprendizaje en los estudiantes de Administración de empresas seleccionada para la investigación, con el propósito de obtener información de la apreciación del desarrollo de la gamificación y motivación del aprendizaje dentro de la Institución en mención.

Se procederá a la clasificación y procesamiento de datos aplicados a los estudiantes objeto de estudio de la Institución mencionada. Se analizarán los resultados utilizando regresión logística ordinal, frecuencias y porcentajes, tablas y figuras para poder presentar los resultados. Usando Excel, con ayuda del paquete estadístico SPSS 20.0. Por último, se procederá a la redacción del informe final de la investigación con la orientación del asesor para su presentación, sustentación y defensa correspondiente.

### 3.7. Ética investigativa

Esta considera según las normas establecidas por la universidad para la realización de investigaciones y que involucra a sujetos humanos requiere de una detenida consideración de los procedimientos que habrán de aplicarse para proteger sus derechos:

**En relación a la ética, el consentimiento informado:** esto se utilizó en esta investigación antes de comenzar con cuestionario respectivo.

**La dignidad humana:** consistió en dejar que el participante exprese lo que siente, lo que piensa y lo que hace sin ningún tipo de coacción, así mismo se asegurará un ambiente tranquilo, cómodo y lejos de bullicio de la gente. Se usan las normas de Helsinki de trabajo con seres humanos.

**El principio de justicia:** incluye el derecho de sujeto a un trato justo y la privacidad, por lo cual el participante, en todo momento será considerado, en la investigación ante todo como ser humano.

**En relación al rigor científico,** la formalidad de los datos cualitativos se refiere a su estabilidad en el tiempo y frente a distintas condiciones.

**La credibilidad,** estuvo dada por la verdad establecida mutuamente entre el investigador y el informante, es la verdad conocida, sentida y experimentada por la gente que está siendo estudiada.

Se usó las normas APA 2020, para las citas y referencias y Turnitin para verificar la similitud y evitar plagio.

## Capítulo IV

### RESULTADOS

#### 4.1. Presentación y análisis de resultados

**Tabla 6**

*Distribución de frecuencias según gamificación y sus dimensiones en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

Nivel	Malo		Moderado		Bueno		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Gamificación	0	0	29	47,5	32	52,5	61	100
Estrategia de gamificación Kahoot	0	0	28	45,9	33	54,1	61	100
Estrategia de gamificación Padlet	0	0	33	54,1	28	45,9	61	100
Estrategia de gamificación Quizizz	1	1,6	31	50,8	19	47,5	61	100

*Nota.* Base de datos

#### **Interpretación:**

Del 100% de los estudiantes, de acuerdo la variable gamificación, se evidencia un 47,5% en un nivel moderado y a un 52,5% en un nivel bueno. Respecto, a la dimensión estrategia de gamificación Kahoot, el 45,9% en un nivel moderado y a un 54,1% en un nivel bueno. De la misma manera, en la dimensión estrategia de gamificación Padlet se ubica a un 54,1% en un nivel moderado y a un 45,9% en un nivel bueno. Finalmente, respecto a la dimensión estrategia de gamificación Quizizz, se evidencia a un 1,6% en un nivel malo, un 47,5% en un nivel moderado y a un 52,5% en un nivel bueno.

**Tabla 7**

*Distribución de frecuencias según motivación del aprendizaje y sus dimensiones en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

Nivel	Bajo		Medio		Alto		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Motivación por el aprendizaje	1	1,6	45	73,8	15	24,6	61	100
Valoración para el aprendizaje	1	1,6	49	80,3	11	18,0	61	100
Motivación intrínseca	0	0	49	80,3	12	19,7	61	100
Motivación de trabajo grupal	0	0	22	36,1	39	63,9	61	100
Necesidad de reconocimiento	8	13,1	41	67,2	12	19,7	61	100
Autoeficacia	1	1,6	42	68,9	18	29,5	61	100
Atribución interna del éxito	0	0	49	80,3	12	19,7	61	100

*Nota. Base de datos*

### **Interpretación:**

Del 100% de los estudiantes, de acuerdo la variable motivación por el aprendizaje, se evidencia a un 1,6% en un nivel bajo, un 73,8% en un nivel medio y a un 24,6% en un nivel alto. Respecto, a la dimensión valoración para el aprendizaje, se evidencia a un 1,6% en un nivel bajo, un 80,3% en un nivel medio y a un 18,0% en un nivel alto, en la dimensión motivación intrínseca se encuentra un 80,3% en un nivel medio y a un 19,7% en un nivel alto. De la misma manera, en la dimensión motivación de trabajo grupal se ubica a un 36,1% en un nivel medio y a un 63,9% en un nivel alto, en la dimensión necesidad de reconocimiento se evidencia a un 13,1% en un nivel bajo, un 67,2% en un nivel medio y a un 19,7% en un nivel alto, en la dimensión autoeficacia se encontró a un 1,6% en un nivel bajo, un 68,9% en un nivel medio y a un 29,5% en un nivel alto. Finalmente, respecto a la dimensión atribución interna del éxito, se evidencia a un 80,3% en un nivel moderado y a un 19,7% en un nivel bueno.

**Tabla 8**

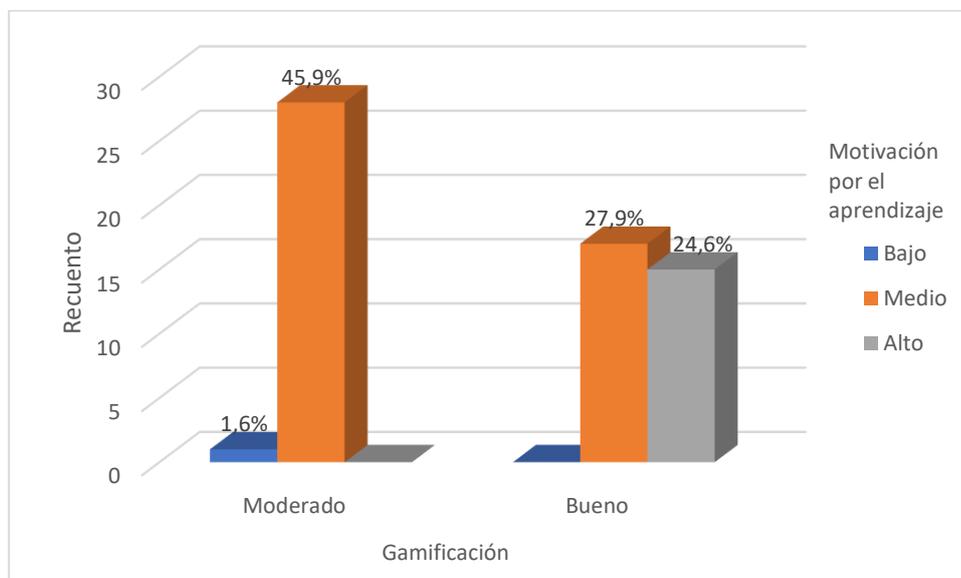
*Disposición de acuerdo a gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

		Motivación por el aprendizaje				
			Bajo	Medio	Alto	Total
Gamificación	Moderado	Recuento	1	28	0	29
		% del total	1,6%	45,9%	0,0%	47,5%
	Bueno	Recuento	0	17	15	32
		% del total	0,0%	27,9%	24,6%	52,5%
Total		Recuento	1	45	15	61
		% del total	1,6%	73,8%	24,6%	100,0%

*Nota.* Base de datos

**Figura 1**

*Disposición de acuerdo a gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*



*Nota.* Tabla 8

### **Interpretación:**

El 100% de estudiantes, respecto a la gamificación y a la motivación por el aprendizaje, se evidencio en un nivel moderado de la variable gamificación el 1,6% se ubica en un nivel bajo y un 45,9% se encuentra en un nivel medio de la variable motivación por el aprendizaje. Finalmente, en un nivel bueno de la variable gamificación se encontró a un 27,9% en un nivel medio y a un 24,6% en un nivel alto de la variable motivación por el aprendizaje.

**Tabla 9**

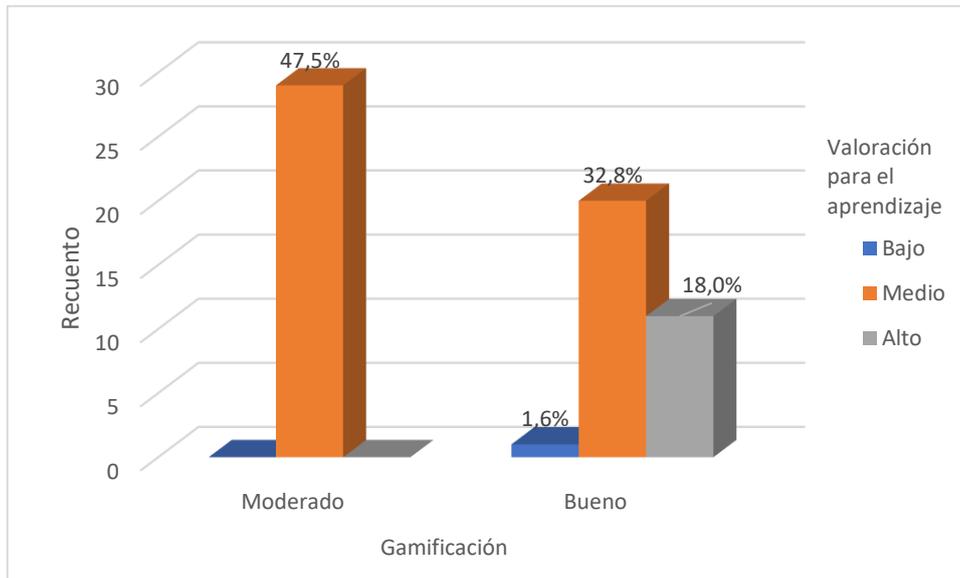
*Disposición de acuerdo a gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

			Valoración para el aprendizaje			
			Bajo	Medio	Alto	Total
Gamificación	Moderado	Recuento	0	29	0	29
		% del total	0,0%	47,5%	0,0%	47,5%
	Bueno	Recuento	1	20	11	32
		% del total	1,6%	32,8%	18,0%	52,5%
Total	Recuento	1	49	11	61	
	% del total	1,6%	80,3%	18,0%	100,0%	

**Nota.** Base de datos

**Figura 2**

*Disposición de acuerdo a gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*



**Nota:** tabla 9

**Interpretación:**

El 100% de estudiantes, respecto a la gamificación y valoración para el aprendizaje, se evidencio en un nivel moderado de la variable gamificación un 47,5% se encuentra en un nivel medio de la dimensión valoración para el aprendizaje. Finalmente, en un nivel bueno de la variable gamificación se encontró a un 1,6% en un nivel bajo, un 32,8% en un nivel medio y a un 18,0% en un nivel alto de la dimensión valoración para el aprendizaje.

**Tabla 10**

*Disposición de acuerdo a gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

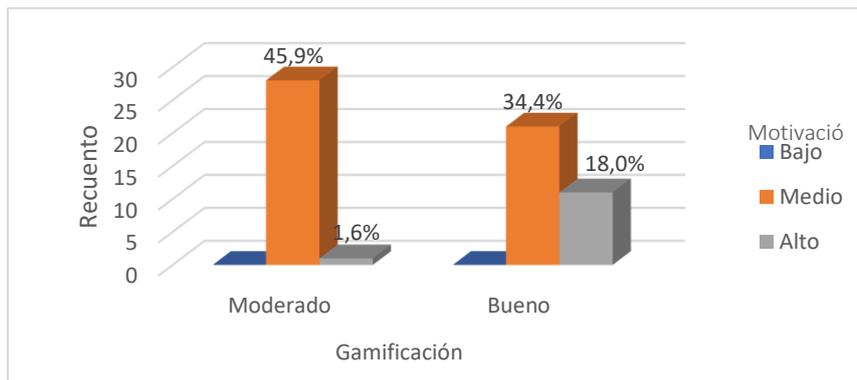
		Motivación intrínseca			
		Medio	Alto	Total	
Gamificación	Moderado	Recuento	28	1	29
		% del total	45,9%	1,6%	47,5%

	Bueno	Recuento	21	11	32
		% del total	34,4%	18,0%	52,5%
Total		Recuento	49	12	61
		% del total	80,3%	19,7%	100,0%

**Nota.** Base de datos

### Figura 3

*Disposición de acuerdo a gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*



**Nota:** Tabla 10

### Interpretación:

El 100% de estudiantes, respecto a la gamificación y a la dimensión motivación intrínseca, se evidenció en un nivel moderado de la variable gamificación un 45,9% se encuentra en un nivel medio y el 1,6% se ubica en un nivel alto de la dimensión motivación intrínseca. Finalmente, en un nivel bueno de la variable gamificación se encontró a un 34,4% en un nivel medio y a un 18,0% en un nivel alto de la dimensión motivación intrínseca.

**Tabla 11**

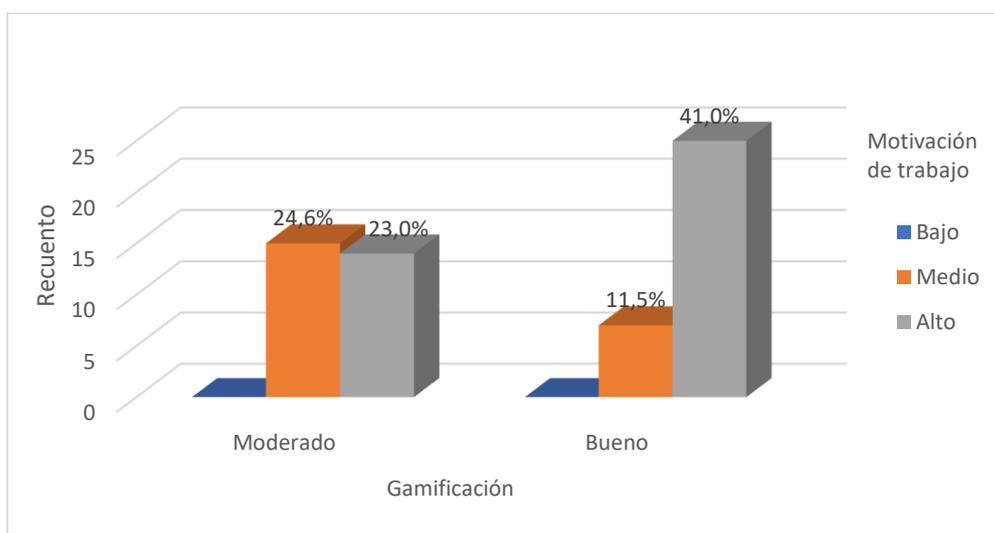
*Disposición de acuerdo a gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

			Motivación de trabajo grupal		
			Medio	Alto	Total
Gamificación	Moderado	Recuento	15	14	29
		% del total	24,6%	23,0%	47,5%
	Bueno	Recuento	7	25	32
		% del total	11,5%	41,0%	52,5%
Total	Recuento		22	39	61
	% del total		36,1%	63,9%	100,0%

*Nota.* Base de datos

**Figura 3**

*Disposición de acuerdo a gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*



*Nota:* Tabla 11

### **Interpretación:**

El 100% de estudiantes, respecto a la gamificación y a la dimensión motivación de trabajo, se evidencio en un nivel moderado de la variable gamificación un 24,6% se encuentra en un nivel medio y el 23,0% se ubica en un nivel alto de la dimensión motivación de trabajo. Finalmente, en un nivel bueno de la variable gamificación se encontró a un 11,5% en un nivel medio y a un 41,0% en un nivel alto de la dimensión motivación de trabajo.

**Tabla 12**

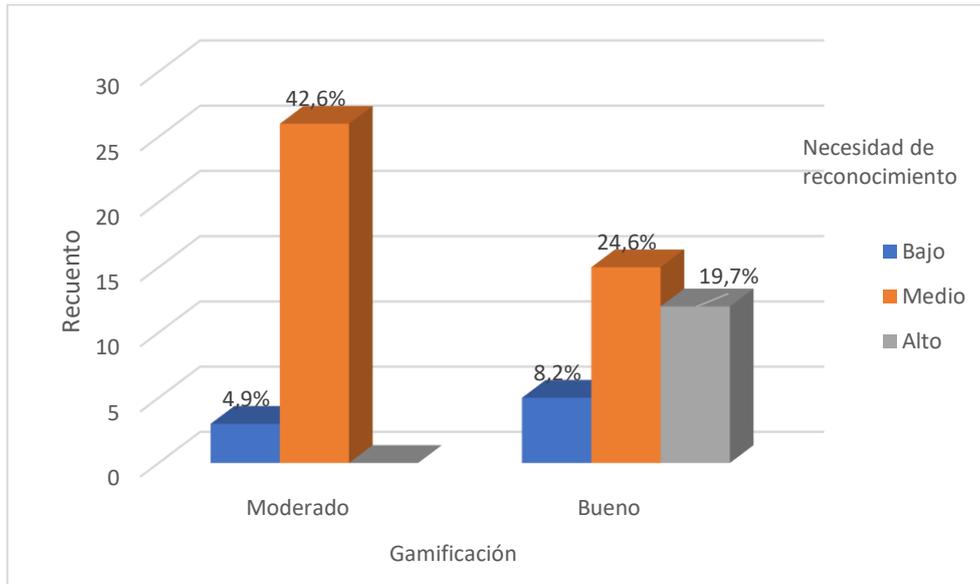
*Disposición de acuerdo a gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

			Necesidad de reconocimiento			
			Bajo	Medio	Alto	Total
Gamificación	Moderado	Recuento	3	26	0	29
		% del total	4,9%	42,6%	0,0%	47,5%
	Bueno	Recuento	5	15	12	32
		% del total	8,2%	24,6%	19,7%	52,5%
Total	Recuento	8	41	12	61	
	% del total	13,1%	67,2%	19,7%	100,0%	

**Nota.** Base de datos

**Figura 4**

Disposición de acuerdo a gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.



*Nota:* tabla 12

**Interpretación:**

El 100% de estudiantes, respecto a la gamificación y a la dimensión necesidad de reconocimiento, se evidencio en un nivel moderado de la variable gamificación un 4,9% se encuentra en un nivel bajo y el 42,6% se ubica en un nivel medio de la dimensión necesidad de reconocimiento. Finalmente, en un nivel bueno de la variable gamificación se encontró a un 8,2% en un nivel bajo, un 24,6% en un nivel medio y a un 19,7% en un nivel alto de la dimensión necesidad de reconocimiento.

**Tabla 13**

*Disposición de acuerdo a gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

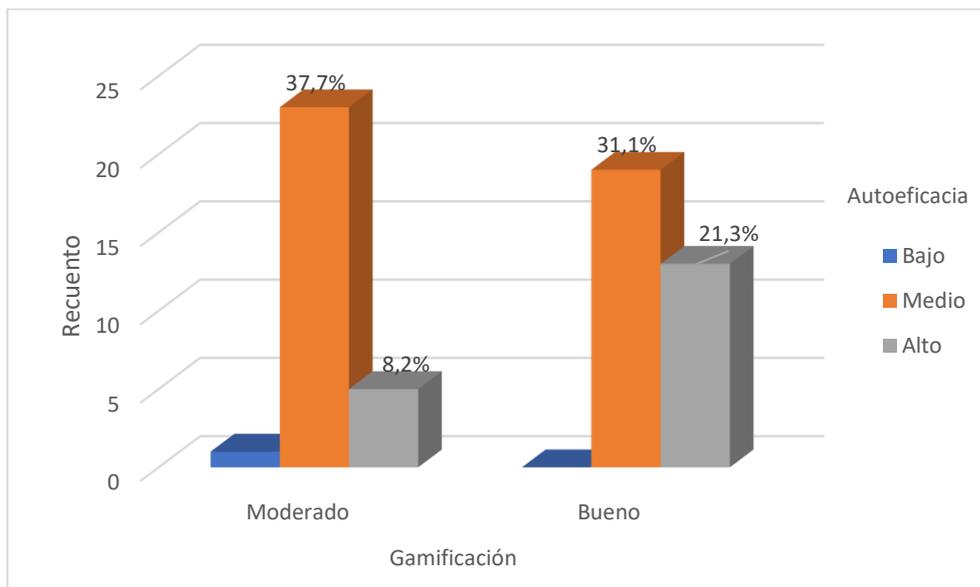
			Autoeficacia			
			Bajo	Medio	Alto	Total
Gamificación	Moderado	Recuento	1	23	5	29
		% del total	1,6%	37,7%	8,2%	47,5%
	Bueno	Recuento	0	19	13	32

	% del total	0,0%	31,1%	21,3%	52,5%
Total	Recuento	1	42	18	61
	% del total	1,6%	68,9%	29,5%	100,0%

*Nota.* Base de datos

**Figura 5**

*Disposición de acuerdo a gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*



**Nota: tabla 13**

**Interpretación:**

El 100% de estudiantes, respecto a la gamificación y a la dimensión autoeficacia, se evidencio en un nivel moderado de la variable gamificación un 37,7% se encuentra en un nivel medio y el 8,2% se ubica en un nivel alto de la dimensión autoeficacia. Finalmente, en un nivel bueno de la variable gamificación se encontró a un 31,1% en un nivel medio y a un 21,3% en un nivel alto de la dimensión autoeficacia.

**Tabla 14**

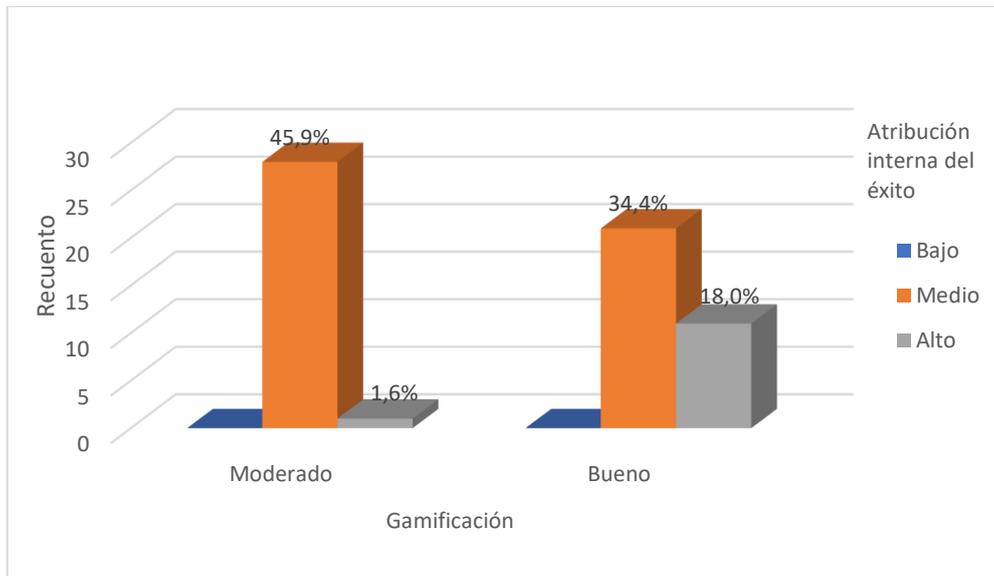
*Disposición de acuerdo a gamificación y la dimensión atribución interna del éxito estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

			Atribución interna del éxito		
			Medio	Alto	Total
Gamificación	Moderado	Recuento	28	1	29
		% del total	45,9%	1,6%	47,5%
	Bueno	Recuento	21	11	32
		% del total	34,4%	18,0%	52,5%
Total		Recuento	49	12	61
		% del total	80,3%	19,7%	100,0%

*Nota.* Base de datos

**Figura 6**

*Disposición de acuerdo a gamificación y la dimensión atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*



*Nota:* tabla 14

### Interpretación:

El 100% de estudiantes, respecto a la gamificación y a la dimensión atribución interna del éxito, se evidencio en un nivel moderado de la variable gamificación un 45,9% se encuentra en un nivel medio y el 1,6% se ubica en un nivel alto de la dimensión atribución interna del éxito. Finalmente, en un nivel bueno de la variable gamificación se encontró a un 34,4% en un nivel medio y a un 18,0% en un nivel alto de la dimensión atribución interna del éxito.

### Tabla 10

#### *Pruebas de normalidad.*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	,352	61	,000	,636	61	,000
Motivación por el aprendizaje	,445	61	,000	,607	61	,000

*Nota.* Base de datos

### Descripción:

El presente estudio, es necesario en este caso para determinar la normalidad, al observar la columna de la significancia muestra que se presenta valores de 0.00 es decir un valor inferior a 0.05, lo que se puede interpretar como que no se presenta distribución normal por consiguiente se considera que el estadístico de contraste adecuado para procesar los datos es el coeficiente de Rho de Spaerman (rs) al ser puntuaciones no paramétricas.

### 4.2.Prueba de hipótesis

#### **Prueba de Hipótesis general:**

##### **Hipótesis Nula.**

H<sub>0</sub>: No existe relación directa y significativa entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

##### **Hipótesis Alternativa:**

H<sub>a</sub>: Existe relación directa y significativa entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 0.05$

**Estadística de prueba:** Rho de Spearman

**Tabla 1**

*Correlaciones entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

			Gamificación	Motivación por el aprendizaje
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente de correlación	1,000	,551**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	61	61
Motivación por el aprendizaje	Motivación por el aprendizaje	Coeficiente de correlación	,551**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	61	61

**Nota.** Base de datos

**Conclusión:** Obteniendo como resultado el valor de  $Rho=0.551$ , implica una relación directa y significativa entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, con  $p=0.000$  considerablemente significativo.

**Decisión:**  $H_0$  se Rechaza, pues existe relación directa y significativa entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

### **Prueba de Hipótesis específica 1**

#### **Hipótesis nula.**

$H_0$ : No existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

**Hipótesis alternativa:**

H<sub>a</sub>: Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 0.05$

**Estadística de prueba:** Rho de Spearman

**Tabla 2**

*Correlaciones entre gamificación y la dimensión valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

			Gamificación	Valoración para el aprendizaje
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente de correlación	1,000	,392**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	61	61
Valoración para el aprendizaje	Valoración para el aprendizaje	Coeficiente de correlación	,392**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	61	61

*Nota.* Base de datos

**Conclusión:** Obteniendo como resultado el valor de Rho=0.392, implica una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, con p=0.002 considerablemente significativo.

**Decisión:** H<sub>0</sub> se Rechaza, pues existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

## Prueba de Hipótesis específica 2

### Hipótesis nula.

H<sub>0</sub>: No existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

### Hipótesis alternativa:

H<sub>a</sub>: Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

*Nivel de significancia:*  $\alpha = 0.05$

*Estadística de prueba:* Rho de Spearman

**Tabla 3**

*Correlaciones entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

			Gamificación	Motivación intrínseca
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1,000	,389**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	61	61
Motivación intrínseca	Motivación intrínseca	Coefficiente de correlación	,389**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	61	61

*Nota.* Base de datos

**Conclusión:** Obteniendo como resultado un Rho=0.389, lo cual indica una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, con p=0.002.

**Decisión:** H<sub>0</sub> se Rechaza, existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

### Prueba de Hipótesis específica 3

#### Hipótesis nula.

Ho: No existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

#### Hipótesis alternativa:

Ha: Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

*Nivel de significancia:*  $\alpha = 0.05$

*Estadística de prueba:* Rho de Spearman

**Tabla 4**

*Correlaciones entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

		Motivación de trabajo grupal	
		Gamificación	
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,310*
		N	61
Motivación de trabajo grupal	Motivación de trabajo grupal	Coeficiente de correlación	,310*
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,015

*Nota.* Base de datos

**Conclusión:** Obteniendo como resultado el Rho=0.310, lo evidencia la presencia de relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, con p=0.015, nivel significativo.

**Decisión:** Ho se Rechaza, pues existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

#### Prueba de Hipótesis específica 4

##### Hipótesis nula.

Ho: No existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

##### Hipótesis alternativa:

Ha: Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 0.05$

**Estadística de prueba:** Rho de Spearman

**Tabla 5**

*Correlaciones entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

			Gamificación	Necesidad de reconocimiento
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1,000	,296*
		Sig. (bilateral)	.	,021
		N	61	61
	Necesidad de reconocimiento	Coefficiente de correlación	,296*	1,000
		Sig. (bilateral)	,021	.
		N	61	61

*Nota.* Base de datos

**Conclusión:** Obteniendo como resultado un Rho=0.296, lo que indica una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión necesidad de

reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, con  $p=0.021$ .

**Decisión:** Ho se Rechaza, pues existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

### Prueba de Hipótesis específica 5

#### Hipótesis nula.

Ho: No existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

#### Hipótesis alternativa:

Ha: Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 0.05$

**Estadística de prueba:** Rho de Spearman

**Tabla 6.**

*Correlaciones entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

			Gamificación	Autoeficacia
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente de correlación	1,000	,273*
		Sig. (bilateral)	.	,033
		N	61	61
	Autoeficacia	Coeficiente de correlación	,273*	1,000
		Sig. (bilateral)	,033	.
		N	61	61

**Nota.** Base de datos

**Conclusión:** Obteniendo como resultado un  $Rho=0.273$ , lo que indica una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión autoeficacia en

estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, con  $p=0.033$ .

**Decisión:** Ho se Rechaza, pues existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

### Prueba de Hipótesis específica 6

#### Hipótesis nula.

Ho: No existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

#### Hipótesis alternativa:

Ha: Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 0.05$

**Estadística de prueba:** Rho de Spearman

**Tabla 7**

*Correlaciones entre gamificación y la dimensión Atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.*

		Atribución interna del éxito	
		Gamificación	
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,389**
	Sig. (bilateral)	.	,002
	N	61	61
Atribución interna del éxito	Coeficiente de correlación	,389**	1,000
	Sig. (bilateral)	,002	.
	N	61	61

**Nota.** Base de datos

**Conclusión:** Obteniendo como resultado un  $Rho=0.389$ , lo que indica una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, con  $p=0.002$ .

**Decisión:** Ho se Rechaza, pues existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021

#### **4.3.Discusión de resultados.**

Los resultados que se obtuvieron fueron, existe una relación directa y significativa entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, demostrado por  $Rho=0.551$  con  $p=0.000$  considerablemente significativo. Existe una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica 2021, demostrado por de  $Rho=0.392$ , con  $p=0.002$  considerablemente significativo. Existe una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, demostrado por  $Rho=0.389$  con  $p=0.002$ , siendo significativo. Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, demostrado por  $Rho=0.310$  con  $p=0.015$ , nivel significativo. Existe una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, demostrado por  $Rho=0.296$ , con  $p=0.021$  siendo significativo. Existe una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, demostrado por  $Rho=0.273$  con  $p=0.033$ , siendo significativo. Existe una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, demostrado por  $Rho=0.389$  con  $p=0.002$  siendo significativo. Siendo en la dimensión valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas, la que más relación obtuvo demostrado por de  $Rho=0.392$ , con  $p=0.002$

considerablemente significativo. Así mismo la dimensión que menos relación se identificó a la dimensión autoeficacia con  $Rho=0.273$  con  $p=0.033$ , siendo significativo menor de 0,005.

Con lo que respecta los antecedentes se puede determinar que los resultados son concordantes con García (2018), en su estudio titulado, “La gamificación y la motivación del aprendizaje en la educación superior. Tecnologías emergentes que motivan al estudio y aumentan el rendimiento”, Como resultado se logró que el 77% de los estudiantes afirma que su motivación por el estudio de cierto tema en específico ha aumentado gracias a la implementación de la gamificación en el aula y mejorando la interacción entre sus compañeros.

Así mismo los resultados son similares a los presentados Chávez (2018), en su estudio titulado “Programa de gamificación y motivación del aprendizaje de adición y sustracción del primer grado de primaria del Callao”, que concluyó en relación a la variable aprendizaje de la adición y sustracción, la hipótesis general del estudio, se estableció una diferencia significativa luego de aplicar el programa de gamificación auto constructiva lo cual fue determinante para aceptar la hipótesis alterna sobre el aprendizaje de la adición y sustracción. Llegando a la conclusión, que la dimensión más efectiva resultó ser la representación icónica posicionándose con un 64 % de logro y la dimensión menos efectiva fue la representación algorítmica con un 54% en los estudiantes.

De manera similar los resultados son similares a los presentados por Huamani (2017), en su estudio titulado: “La gamificación como motivación del aprendizaje”, donde logró identificar que los trabajadores participaron activamente en más del 90% a diferencia de una capacitación tradicional a través de charlas con un 43%. Para corroborar lo aprendido mediante la gamificación se aplicó el test de conocimiento de los temas capacitados, en efecto, se llegó a obtener calificaciones de 18.4 de promedio a comparación del método tradicional donde su calificación fue de 14.7 en promedio, llegando a la conclusión que la técnica gamificación permitió optimizar los comportamientos de los colaboradores para alcanzar el objetivo inicialmente de la investigación.

Los resultados son concordantes con la Teoría de gamificación que es la Teoría del Conectivismo. Al respecto, Siemens (2004) puntualiza que el conectivismo es la integración de teoría de caos, red, complejidad y auto organización.

Finalmente, los resultados concuerdan con la **Teoría de la motivación del aprendizaje que es la Teoría sociocultural** : Vygotsky, citado por Regalado (2012) dice: “El hombre es un ser eminentemente social, debido a que se desenvuelve dentro de un entorno social, sobre el cual ejerce y, a la vez, recibe influencia; el desarrollo y el aprendizaje se relacionan mutua y continuamente en este contexto cultural. **Con la La teoría de la Autodeterminación (Self-Determination Theory)** La Teoría de la Autodeterminación fue desarrollada por Ryan y Deci en el año 1985. En esta teoría se distinguen dos tipos de motivaciones basadas en las diferentes razones que llevan a una persona a realizar una acción: la motivación intrínseca, referida a hacer algo porque es inherentemente interesante y la motivación extrínseca, referida a hacer algo que conduce a un resultado separable (Ryan y Deci, 2000). No obstante, dentro de la motivación intrínseca se distinguen tres necesidades psicológicas fundamentales e innatas en el ser humano: competencia, relación y autonomía (Dicheva, Dichev & Irwin, 2018) y la **Teoría de Malone (Malone’s Theory)** La Teoría de instrucciones intrínsecamente motivadoras fue creada por Malone en el año 1980. La Teoría se base en tres categorías que causan que un entorno sea intrínsecamente motivador, más agradable, divertido y atractivo para el estudiante. Las categorías son: desafío, fantasía y curiosidad (Malone, 1981).

## CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1. Conclusiones

- Primera.** Existe una relación directa y significativa entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, demostrado por  $Rho=0.551$  con  $p=0.000$  considerablemente significativo.
- Segunda.** Existe una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica 2021, demostrado por de  $Rho=0.392$ , con  $p=0.002$  considerablemente significativo.
- Tercera.** Existe una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, demostrado por  $Rho=0.389$  con  $p=0.002$ , siendo significativo.
- Cuarta.** Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, demostrado por  $Rho=0.310$  con  $p=0.015$ , nivel significativo.
- Quinta.** Existe una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, demostrado por  $Rho=0.296$ , con  $p=0.021$  siendo significativo.
- Sexta.** Existe una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, demostrado por  $Rho=0.273$  con  $p=0.033$ , siendo significativo.
- Séptima.** Existe una relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, demostrado por  $Rho=0.389$  con  $p=0.002$  siendo significativo.

## 5.2. Recomendaciones.

Primera. Al director de la institución educativa debe implementar con herramientas virtuales para promover la motivación del aprendizaje de los estudiantes

Segunda. A los directivos deben promover para realizar un programa de capacitación a docentes y estudiantes para motivar su aprendizaje.

Tercera. A los docentes deben promover en los estudiantes planes de acción, talleres, programas para motivar el aprendizaje con herramientas virtuales.

Cuarta. A los padres de familia deben promover el uso de herramientas virtuales para motivar su aprendizaje de los estudiantes.

Quinta. Los estudiantes deben hacer buen uso de las herramientas virtuales para mejorar su aprendizaje.

Sexta. A los investigadores deben profundizar las investigaciones a otras realidades y niveles educativos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, P., Briones, J., y Córdova, R. (2019). *La gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios de una universidad privada de Lima, en 2018 II* (tesis de maestría). Universidad Tecnológica del Perú, Lima-Perú.
- Álvarez, G. (2019). *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima* (tesis de maestría), Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima-Perú.
- Anicama, J. (2020). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I* (tesis de maestría). Universidad de San Martín de Porres, Lima-Perú.
- Auria, B. (2017). *Clima de aula, motivación por el aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en la especialidad de Psicología Clínica de la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo, provincia de Los Ríos* (tesis de doctorado). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima-Perú.
- Ayala, F., Martínez, A. y Yuste, H. (2004). Cuestionario de Estrategias de Aprendizaje y Motivación CEAM. Instituto de Orientación Psicológica Asociados EOS. Madrid. España.
- Barrera, J., Curasma, A., Gonzales, A. (2014). *La motivación y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Manuel Gonzales Prada de Huaycán, Vitarte 2012* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima-Perú.
- Beltrán, J. (2017). *E-learning y gamificación como apoyo al aprendizaje de programación* (tesis de doctorado). Universidad de Extremadura, España.
- Bonwell, J., Eison, A. (1991), “Active Learning: Creating Excitement in the Classroom”, Higher Education Report, No. 1, pp. 1-121.
- Carrasco Díaz, (2009) Metodología de la investigación científica. Pautas mitológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. Edt San Marcos. Lima – Perú

- Casanova, M., Loli, R., Sandoval, M., Velásquez, R. (2017). Grado de motivación por el aprendizaje en estudiantes de enfermería de una universidad pública. *Rev enferm Herediana*, 10(1):49-53.
- Contreras, R. y Eguía, J. (2016). Gamificación en las aulas universitarias. Barcelona: Instituto de la Comunicación.
- Cortizo, J.; Carrero, F.; Monsalve, B.; Velasco, A.; Díaz del Dedo, L. & Pérez, J. (2011). Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos. En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria: Retos y Oportunidades del Desarrollo de los Nuevos Títulos en Educación Superior. <http://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/1750>
- Dagnino, J. (2014). Tipos de estudios. *Rev Chil Anest*; 43: 104-108. Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Dale H, S. (1997). *Teorías del aprendizaje*. Juárez: Prentice-Hall
- Deterding, S. (2012) Gamification: designing for motivation. *Interactions*, New York, v. 19, n. 4, p. 14-17.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. DF, México: Mc-Graw Hill/Interamericana editores.
- Elizalde, Martí y Martínez (2006). Una revisión crítica del debate sobre las necesidades humanas desde el Enfoque centrado en la persona. *Polis. Revista de la Universidad Bolivariana*, vol. 5, número 15. ISSN:0717- 6554. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/305/30517306006.pdf>
- Fundación Telefónica (2016). *Herramientas TIC para la creación de recursos didácticos*. Managua, Nicaragua. Recuperado de: [https://publiadmin.fundaciontelefonica.com/index.php/publicaciones/add\\_descargas?tipo\\_fichero=pdf&idioma\\_fichero=es\\_es&title=Herramientas+digitales+para+maestros&code=595&lang=es&file=HERRAMIENTAS\\_TIC.PDF](https://publiadmin.fundaciontelefonica.com/index.php/publicaciones/add_descargas?tipo_fichero=pdf&idioma_fichero=es_es&title=Herramientas+digitales+para+maestros&code=595&lang=es&file=HERRAMIENTAS_TIC.PDF)
- Gonzales, R. y Valle, A. (1998). Características afectivo-motivacionales de los estudiantes con dificultades de aprendizaje. En V.Santiuste y J.Beltrán (coords). *Dificultades de Aprendizaje*. Madrid: Síntesis, p261-266.

- Grzib, G. (2002). Bases cognitivas y conductuales de la motivación y emoción. Editorial Centro de Estudios Ramón Areces, S.A. Madrid, España.
- Guerra, J., y Guevara, C. (2017). Variables académicas, comprensión lectora, estrategias y motivación en estudiantes universitarios. *REDIE*, 19(2):78-90.
- Herbert, L. (1991). Motivación: Teoría Y Aplicación (5° Edición) España, Ed. sol y sombra.
- Hsin, W. Huang Y. Soman D. (2013). A Practitioner's Guide to Gamification Of Education, Research Report Series, University of Toronto, pp. 1-26.
- Idrovo, E. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la unidad educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018* (tesis de pregrado). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca-Ecuador.
- Iona, J. (2017). Kahoot! SLA Digital, 65(2), 84. Recuperado de [http://eprints.mdx.ac.uk/22040/1/Kahoot\\_Review\\_in\\_TSL-82-86%20Iona.pdf](http://eprints.mdx.ac.uk/22040/1/Kahoot_Review_in_TSL-82-86%20Iona.pdf)
- Iquise M y Rivera L (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima Perú.
- Kahoot! (2017). Library. Getting starting with Kahoot. Recuperado de <https://kahoot.com/library/>
- Kim, K. (2000). El papel de la gamificación en mejorar la motivación intrínseca usar un programa de lealtad. 7, 1, 41–51.
- Kultawanich, K., Koraneekij, P., Na-Songkhla, J. (2015). Development and validation of the information literacy assessment in connectivism learning environment for undergraduate studentis. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, vol. 174. Recuperado de <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1877042815008162?token=744BBDD2734BA988A2643BC669EF3FEBBCD0127DCD429C43907EA20210C4110992A0E11DE98CD28A424BDDC4F4720C66A>

- Labrador, E. (2016), “Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para Mejorar la Experiencia Docente”, RIED, Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, pp. 125-142.
- Lamas, H. (2008). Aprendizaje autorregulado, motivación y rendimiento académico. Obtenido de Scielo: <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v14n14/a03v14n14.pdf>
- Lobato (2019) Relación entre motivación para el aprendizaje y rendimiento académico de estudiantes de ingeniería y arquitectura del curso de nivelación de física de una universidad privada de Lima. Tesis para optar el grado de maestro en educación. Universidad peruana Cayetano Heredia. Lima – Perú.
- Lobato, L. (2019). *Relación entre motivación para el aprendizaje y rendimiento académico de estudiantes de ingeniería y arquitectura del curso de nivelación de física de una universidad privada de Lima* (tesis de maestría). Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima-Perú.
- Martínez, G. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*. Opción, 33 (83), 252-277. Recuperado de <http://www.produccioncientifica.luz.edu.ve/index.php/opcion/article/view/23116>
- McGonigal, J. (2011). Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.
- Morris, C. G., & Maisto, A. A. (2001). Psicología. Mexico: pearson educación.
- Ortiz A, Jordán J y Agreda M (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 44, e173773. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Ospina Rodríguez, Jackeline (2006). La motivación, motor del aprendizaje. Revista Ciencias de la Salud, 4 (), 158-160. [Fecha de Consulta 3 de Febrero de 2021]. ISSN: 1692-7273. en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=562/56209917>
- Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. Recuperado el 20 de agosto de 2015, de Redalyc.org: <http://www.redalyc.org/pdf/562/56209917.pdf>
- Reeve, J. (2009). Motivación y emoción. México: ¡Impresiones Editoriales! F.T.S.A. de C.V.

- Reeve, J. (2010). *Motivación y Emoción* (5a.ed). Editorial McGrawHill/Interamericana Distrito Federal, México.
- Rodríguez, L. (2010). *La Teoría del Aprendizaje significati*
- Robins, S (1994) *Teoría de la motivación en base a las necesidades*.
- Rodríguez, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8(1), 181-189. doi: 10.14198/MEDCOM2017.8.1.13
- Rojas, J. (1995). *Método Semiescolarizado*. (1ra ed.). Lima-Perú: Gráfica JRC.
- Romero, M., y Pérez, M. (2009). Como motivar a aprender en la Universidad: una estrategia fundamental contra el fracaso académico en los Nuevos Modelos Educativos. Obtenido de *Revista Iberoamericana de Educación*. N.º 5: <http://www.rieoei.org/rie51a04.pdf>
- Salazar, A. (2014). El aprendizaje por competencias y la formación del docente universitario. Un análisis desde la perspectiva teórica del conectivismo. *Innovación y Desarrollo tecnológico*, 6(4), 115-124. Recuperado de <https://iydt.files.wordpress.com/2015/01/01-el-aprendizajepor-competencias-y-la-formacion-del-docente-universitario-un-analisis-desde-laperspectiva-teorica-delconectivismo.pdf>
- Sánchez, H, Reyes,C y Mejia K. (2018) *Manual de términos en investigación científica, tecnología y humanística*. Editado por: ©Universidad Ricardo Palma. ISBN N° 978-612-47351-4-1.
- Sánchez, M. (2018). *Gamificación: Una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel pre-intermedio* (tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato-Ecuador.
- Siemens, G. (2004). *A Learning Theory for the Digital Age*. (Creative Commons License). Recuperado de <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.html>
- Siemens, G. (2010). *Conociendo el conocimiento* (Grupo Nodos Ele, trad.). Recuperado de <http://craig.com.ar/biblioteca/Conociendo%20el%20Conocimiento>.

- Simba, L. (2017). *Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la educación superior presencial* (tesis de maestría). Instituto Politécnico Leiria, Portugal.
- Solis, R. y Valdivia, M. (2018). Uso de las TIC y su relación con la motivación para el aprendizaje en los estudiantes de la I.E. Fizcalizada Orcopampa, 2018 (tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Perú.
- Solis, R. y Valdivia, M. (2018). *Uso de las TIC y su relación con la motivación para el aprendizaje en los estudiantes de la I.E. Fizcalizada Orcopampa, 2018* (tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Perú.
- Tamayo (2003) El proceso de la investigación científica. Cuarta edición. Editorial LIMUSA, S.A. DEC.V.
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula, *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75-117.
- Vara A. (2010) Desde la idea hasta la sustentación: 7 pasos para una tesis exitosa. Universidad San Martín de Porras.
- Vergara, A. (2020). *Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado* (tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito-Ecuador.
- Villagrà, C., Compañà, P., y Satorre, R. (2015). Lecciones aprendidas gamificando cuando aún no se llamaba gamificación. *Aprendizaje, Innovación y Competitividad*, 2014–2019.
- Villanueva y Córdoba (2018) Motivación en estudiantes de grado quinto de una institución educativa de la ciudad de Villavicencio. Universidad Cooperativa de Colombia. Facultad de ciencias sociales y humanas.
- Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Buenos Aires: Grijalbo.
- Wang, A. & Lieberoth, A. (2016). The Effect of Points and Audio on Concentration, Engagement, Enjoyment, Learning, Motivation, and Classroom Dynamics Using Kahoot! En: *European Conference on Games Based Learning* (pp. 738–746). Reading: Academic Conferences International Limited. Recuperado de

<https://search.proquest.com/openview/8a1755d985b35455abf54b0ec91976ed/1?q-origsite=gscholar&cbl=396495>

Weiner, B. (1986). *An attributional theory of motivation and emotion*. New York: SpringerVerlag.

Werbach, K. & Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit. Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Werbach, K., y Hunter, D. (2012). Pirámide de elementos de la gamificación.

Zapata, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16 (1), 69-102. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.14201/eks201516169102>

Zepeda S y Abascal R y López E (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12 (6), 315-325. [Fecha de Consulta 3 de Febrero de 2021]. ISSN: 1665-0441. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=461/46148194022>

Anexo 1: Instrumentos de medición

**Instrumentos de recojo de información**

**CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN**

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MED	ED	AV	DA	MDA	
<b>ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN KAHOOT</b>							
1	El juego del kahoot despierta tu motivación por aprender						
2	A través de este juego te permite conocer mejor lo aprendido.						
3	Los resultados del juego despiertan tu interés por investigar.						
4	Luego de los resultados buscas las respuestas para cerciorarte.						
5	La evaluación tipo test despierta tu interés por conocer otros tipos de evaluación						
6	El uso de figuras y colores te permite una mejor forma de evaluar más atrayente						
7	El puntaje obtenido frente a los demás hace que mejores en los próximos juegos.						
<b>ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN PADLET</b>							
8	El uso de la plataforma digital despierta tu interés						
9	Los murales colaborativos te motivan en tu aprendizaje.						
10	La presentación de recursos multimedia atrae tu atención						
11	El uso colaborativo incrementa la capacidad de formular nuevos aprendizajes.						
12	El uso interactivo de recursos multimedia te ayuda a exponer mejor tus conocimientos						
13	Tu capacidad creativa te permite expresar mejor los contenidos.						
14	La capacidad de trabajar de manera colaborativa mejorar tu interacción con tus compañeros						
<b>ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN QUIZZZ</b>							
15	Las preguntas personalizadas captan tu atención.						
16	Las tarjetas conocidas como memes te incentivan a subir tus puntos						
17	Los resultados de ganadores te incentivan a seguir aprendido						
18	Las respuestas incorrectas proponen una revisión de los contenidos						
19	El juego al final de los aprendizajes mejora la retroalimentación de los contenidos						
20	los puntajes obtenidos y las tarjetas captan tu interés por aprender						
21	La competencia originada en el juego te permite mejorar tus conocimientos						

## Cuestionario de Motivación para el Aprendizaje

### Datos del Participante:

Sexo: Femenino \_\_\_\_\_ Masculino \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Carrera: \_\_\_\_\_

Este cuestionario no es un examen, te servirá para que conozcas mejor tus motivaciones para aprender, no hay respuestas buenas o malas, por favor responde con sinceridad. No le tomará más de 15 minutos para responder.

Marca con una x o un check donde corresponda:

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MED	ED	AV	DA	MDA	
<b>VALORACIÓN PARA EL APRENDIZAJE</b>							
1	Sería mejor que me pusiese a trabajar dejando de estudiar por el momento.						
2	Me interesa más encontrar un trabajo que acabar los estudios						
3	Si mis padres me lo permitieran dejaría de estudiar.						
4	Sigo estudiando porque no puedo trabajar o no encuentro trabajo.						
5	Me esfuerzo en obtener buenas notas para luego poder elegir la profesión que más me interese.						
6	Difícilmente terminaré los estudios para poder elegir alguna de las profesiones que más me gustan.						
7	Estudiar ahora es lo más importante para tener éxito en mi profesión futura.						
8	Me he propuesto conseguir buenos resultados en mis estudios de administración.						
9	Aunque no me guste una asignatura, la estudio todo lo que puedo para sacar buenas notas.						
10	Asistir a la mayoría de clases suele ser una pérdida de tiempo.						
<b>MOTIVACIÓN INTRÍNSECA</b>							
11	Estudio porque me gusta aprender cosas nuevas						
12	Me gusta la mayoría de los temas de los cursos de arquitectura que estudio.						
13	Me aburro en las clases de administración.						
14	La mayoría de los temas vistos en clase consiguen captar mi atención						
15	Estudiar es una actividad sumamente aburrida.						
16	Empleo parte de mi tiempo libre en ampliar mis conocimientos de administración.						
17	Sólo estudio cuando tengo un examen.						
18	Me distraigo en clase pensando en otras cosas.						

19	Muchos de los temas de clase me parecen interesantes.						
20	Me gusta leer e indagar sobre temas nuevos de arquitectura para satisfacer mi curiosidad.						
<b>MOTIVACIÓN DE TRABAJO GRUPAL</b>							
21	Me gustan las tareas que me permiten relacionarme con los demás.						
22	Me gustan las actividades en las que puedo trabajar en equipo.						
23	Intento prestar ayuda cuando veo que un compañero tiene dificultades con los temas.						
24	Me gusta ayudar a los demás a hacer las tareas porque así yo también aprendo mejor.						
25	Intento colaborar con los demás cuando hay que hacer una tarea.						
26	Cuando trabajo en un tema me gusta compartir ideas y escuchar las opiniones de los demás.						
27	Aprendo mejor cuando trabajo junto con otros compañeros.						
28	Cuando no comprendo algo pido ayuda a un compañero.						
29	Cuando trabajamos en grupo procuro aportar ideas o sugerencias.						
30	Me gustan las actividades en las que el profesor nos permite elegir como trabajar.						
<b>NECESIDAD DE RECONOCIMIENTO</b>							
31	Intento que el profesor piense que soy inteligente.						
32	Para mí es importante sacar mejores notas que mis compañeros.						
33	Si a alguien le va bien en la Instituto es porque es inteligente.						
34	Mis padres me exigen demasiado en lo que se refiere a notas.						
35	Me gusta que mis compañeros piensen que soy inteligente.						
36	Las notas dependen sobre todo de lo inteligente que seas.						
37	Para mí es importante que los demás reconozcan que he trabajado mucho.						
38	Esperan que saquen notas más allá de mis posibilidades.						
39	Para mí es importante sacar la calificación más alta posible.						
40	Mis profesores me exigen demasiado para aprobar el curso.						
<b>AUTOEFICACIA</b>							
41	Me resulta difícil obtener las notas que yo quiero.						
42	Me pongo nervioso antes de los exámenes.						

43	Aunque estudio mucho para un examen, tengo miedo de no hacerlo bien.						
44	Me desanimo fácilmente cuando me va mal en los estudios.						
45	En la semana de exámenes pierdo el apetito.						
46	Me siento seguro antes de aprobar los exámenes.						
47	Pienso que no se hacer bien los trabajos en la universidad.						
48	Me desanimo cuando tengo demasiados temas por aprender.						
49	Considero que soy inteligente como mis compañeros.						
50	Tengo capacidad suficiente para realizar los trabajos en el instituto.						
<b>ATRIBUCIÓN INTERNA DEL ÉXITO (CAUSAL)</b>							
51	Si a mi compañero le va bien en los estudios es porque trabaja mucho.						
52	No importa lo que haga, los profesores me pondrán las notas que quieran						
53	Los profesores son los responsables de las malas notas de los alumnos.						
54	Las notas dependen del esfuerzo y ganas que le pongamos.						
55	Si a mi compañero le va bien es porque le cae bien al profesor.						
56	Si a alguien le va bien en los exámenes es porque tiene suerte.						
57	Si jalo una asignatura que me gusta, es porque el profesor es malo.						
58	Cuando a alguien le salen bien las cosas es porque sabe estudiar.						
59	Si alguien jala un examen es porque no se ha preparado.						
60	Si a alguien le va mal en los estudios es porque no atiende a las explicaciones.						
Total:							

Anexo 2: Ficha técnicas

**FICHA TECNICA DE GAMIFICACIÓN**

<b>Nombre Original del instrumento:</b>	Cuestionario Gamificación
<b>adaptado y año:</b>	Br. Yuri Stalin Chirinos Sánchez Br. James Edson Caquiamarca Guerra 2021
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Determinar el grado de relación entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.
<b>Usuarios:</b>	La población estuvo constituida por 90 estudiantes en la IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, en la carrera de administración de empresas.
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	Determina el nivel gamificación en los estudiantes de la institución, tanto de forma general como respecto a las dimensiones: Estrategia de gamificación Kahoot, Estrategia de gamificación Padlet, Estrategia de gamificación Quizizz
<b>Validez:</b> <b>(Presentar la constancia de validación de expertos)</b>	Se validó a por juicio de expertos, tres expertos.
<b>Confiabilidad:</b> <b>(Presentar los resultados estadísticos)</b>	Se realizó muestra piloto de 15 estudiantes saliendo una confiabilidad de 0.873, siendo el instrumento confiable para su aplicación a la muestra.

## FICHA TECNICA DE MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE

<b>Nombre Original del instrumento:</b>	Motivación del aprendizaje
<b>adaptado y año:</b>	Br. Yuri Stalin Chirinos Sánchez Br. James Edson Caquiamarca Guerra 2021
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Determinar el grado de relación entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.
<b>Usuarios:</b>	La población estuvo constituida por 90 estudiantes en la IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, en la carrera de administración de empresas.
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	Determina la motivación del aprendizaje en los estudiantes de la institución, tanto de forma general como respecto a las dimensiones: Valoración para el aprendizaje, Motivación intrínseca, Motivación de trabajo grupal, Necesidad de reconocimiento, Autoeficacia, Atribución interna del éxito (causal)
<b>Validez:</b>  (Presentar la constancia de validación de expertos)	Se validó a por juicio de expertos, tres expertos.
<b>Confiabilidad:</b>  (Presentar los resultados estadísticos)	Se realizó muestra piloto de 15 estudiantes saliendo una confiabilidad de 0.912, siendo el instrumento confiable para su aplicación a la muestra.

Anexo 3: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN KAHOOT</b>							
1	El juego del kahoot despierta tu motivación por aprender	X		X		X		
2	A través de este juego te permite conocer mejor lo aprendido.	X		X		X		
3	Los resultados del juego despiertan tu interés por investigar.	X		X		x		
4	Luego de los resultados buscas las respuestas para cerciorarte.	X		X		X		
5	La evaluación tipo test despierta tu interés por conocer otros tipos de evaluación	X		X		X		
6	El uso de figuras y colores te permite una mejor forma de evaluar más atrayente	X		X		x		
7	El puntaje obtenido frente a los demás hace que mejores en los próximos juegos.	X		X		X		
	<b>ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN PADLET</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
8	El uso de la plataforma digital despierta tu interés	X		X		X		
9	Los murales colaborativos te motivan en tu aprendizaje.	X		X		X		
10	La presentación de recursos multimedia atraen tu atención	X		X		x		
11	El uso colaborativo incrementa la capacidad de formular nuevos aprendizajes.	X		X		X		
12	El uso interactivo de recursos multimedia te ayuda a exponer mejor tus conocimientos	X		X		X		
13	Tu capacidad creativa te permite expresar mejor los contenidos.	X		X		x		
14	La capacidad de trabajar de manera colaborativa mejorar tu interacción con tus compañeros	X		X		X		

	<b>ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN QUIZZZ</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
15	Las preguntas personalizadas captan tu atención.	X		X		X		
16	Las tarjetas conocidas como memes te incentivan a subir tus puntos	X		X		X		
17	Los resultados de ganadores te incentivan a seguir aprendido	X		X		x		
18	Las respuestas incorrectas proponen una revisión de los contenidos	X		X		X		
19	el juego al final de los aprendizajes mejoran la retroalimentación de los contenidos	X		X		X		
20	los puntajes obtenidos y las tarjetas captan tu interés por aprender	X		X		x		
21	La competencia originada en el juego te permite mejorar tus conocimientos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):      si hay suficiencia \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ X ]**           **Aplicable después de corregir [ ]**           **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr/ Mg: Mg: RICHARD ASTOQUILLCA MAYHUIRE

**DNI:** 25816132

**Especialidad del validador: MAGÍSTER EN EDUCACIÓN**

**14 de diciembre del 2022**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MED	ED	AV	DA	MDA	
<b>ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN KAHOOT</b>							
1	El juego del kahoot despierta tu motivación por aprender	X		X		X	
2	A través de este juego te permite conocer mejor lo aprendido.	X		X		X	
3	Los resultados del juego despiertan tu interés por investigar.	X		X		x	
4	Luego de los resultados buscas las respuestas para cerciorarte.	X		X		X	
5	La evaluación tipo test despierta tu interés por conocer otros tipos de evaluación	X		X		X	
6	El uso de figuras y colores te permite una mejor forma de evaluar más atrayente	X		X		x	
7	El puntaje obtenido frente a los demás hace que mejores en los próximos juegos.	X		X		X	
<b>ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN PADLET</b>							
8	El uso de la plataforma digital despierta tu interés	X		X		X	
9	Los murales colaborativos te motivan en tu aprendizaje.	X		X		X	
10	La presentación de recursos multimedia atraen tu atención	X		X		x	
11	El uso colaborativo incrementa la capacidad de formular nuevos aprendizajes.	X		X		X	
12	El uso interactivo de recursos multimedia te ayuda a exponer mejor tus conocimientos	X		X		X	
13	Tu capacidad creativa te permite expresar mejor los contenidos.	X		X		x	
14	La capacidad de trabajar de manera colaborativa mejorar tu interacción con tus compañeros	X		X		X	
<b>ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN QUIZZZ</b>							
15	Las preguntas personalizadas captan tu atención.	X		X		X	
16	Las tarjetas conocidas como memes te incentivan a subir tus puntos	X		X		X	
17	Los resultados de ganadores te incentivan a seguir aprendido	X		X		x	
18	Las respuestas incorrectas proponen una revisión de los contenidos	X		X		X	
19	el juego al final de los aprendizajes mejoran la retroalimentación de los contenidos	X		X		X	
20	los puntajes obtenidos y las tarjetas captan tu interés por aprender	X		X		x	
21	La competencia originada en el juego te permite mejorar tus conocimientos	X		X		X	

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1</b>							
1	Sería mejor que me pusiese a trabajar dejando de estudiar por el momento.	X		X		X		
2	Me interesa más encontrar un trabajo que acabar los estudios	X		X		X		
3	Si mis padres me lo permitieran dejaría de estudiar.	X		X		x		
4	Sigo estudiando porque no puedo trabajar o no encuentro trabajo.	X		X		X		
5	Me esfuerzo en obtener buenas notas para luego poder elegir la profesión que más me interese.	X		X		X		
6	Difícilmente terminaré los estudios para poder elegir alguna de las profesiones que más me gustan.	X		X		x		
7	Estudiar ahora es lo más importante para tener éxito en mi profesión futura.	X		X		X		
8	Me he propuesto conseguir buenos resultados en mis estudios de administración.	X		X		x		
9	Aunque no me guste una asignatura, la estudio todo lo que puedo para sacar buenas notas.	X		X		x		
10	Asistir a la mayoría de clases suele ser una pérdida de tiempo.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
11	Estudio porque me gusta aprender cosas nuevas	X		X		X		
12	Me gusta la mayoría de los temas de los cursos de arquitectura que estudio.	X		X		X		
13	Me aburro en las clases de administración.	X		X		x		

14	La mayoría de los temas vistos en clase consiguen captar mi atención	X		X		X		
15	Estudiar es una actividad sumamente aburrida.	X		X		X		
16	Empleo parte de mi tiempo libre en ampliar mis conocimientos de administración.	X		X		x		
17	Sólo estudio cuando tengo un examen.	X		X		X		
18	Me distraigo en clase pensando en otras cosas.	X		X		X		
19	Muchos de los temas de clase me parecen interesantes.	X		X		X		
20	Me gusta leer e indagar sobre temas nuevos de arquitectura para satisfacer mi curiosidad.	X		X		X		
	<b>MOTIVACIÓN DE TRABAJO GRUPAL</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	Me gustan las tareas que me permiten relacionarme con los demás.	X		X		X		
22	Me gustan las actividades en las que puedo trabajar en equipo.	X		X		X		
23	Intento prestar ayuda cuando veo que un compañero tiene dificultades con los temas.	X		X		x		
24	Me gusta ayudar a los demás a hacer las tareas porque así yo también aprendo mejor.	X		X		X		
25	Intento colaborar con los demás cuando hay que hacer una tarea.	X		X		X		
26	Cuando trabajo en un tema me gusta compartir ideas y escuchar las opiniones de los demás.	X		X		x		
27	Aprendo mejor cuando trabajo junto con otros compañeros.	X		X		X		
28	Cuando no comprendo algo pido ayuda a un compañero.	X		X		X		
29	Cuando trabajamos en grupo procuro aportar ideas o sugerencias.	X		X		X		

30	Me gustan las actividades en las que el profesor nos permite elegir como trabajar.	X		X		X		
	<b>NECESIDAD DE RECONOCIMIENTO</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
31	Intento que el profesor piense que soy inteligente.	X		X		X		
32	Para mí es importante sacar mejores notas que mis compañeros.	X		X		X		
33	Si a alguien le va bien en el Instituto es porque es inteligente.	X		X		x		
34	Mis padres me exigen demasiado en lo que se refiere a notas.	X		X		X		
35	Me gusta que mis compañeros piensen que soy inteligente.	X		X		X		
36	Las notas dependen sobre todo de lo inteligente que seas.	X		X		x		
37	Para mí es importante que los demás reconozcan que he trabajado mucho.	X		X		X		
38	Esperan que saquen notas más allá de mis posibilidades.	X		X		X		
39	Para mí es importante sacar la calificación más alta posible.	X		X		X		
40	Mis profesores me exigen demasiado para aprobar el curso.	X		X		X		
	<b>AUTOEFICACIA</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
41	Me resulta difícil obtener las notas que yo quiero.	X		X		X		
42	Me pongo nervioso antes de los exámenes.	X		X		X		
43	Aunque estudio mucho para un examen, tengo miedo de no hacerlo bien.	X		X		x		
44	Me desanimo fácilmente cuando me va mal en los estudios.	X		X		X		

45	En la semana de exámenes pierdo el apetito.	X		X		X		
46	Me siento seguro antes de aprobar los exámenes.	X		X		x		
47	Pienso que no se hacer bien los trabajos en el Instituto.	X		X		X		
48	Me desanimo cuando tengo demasiados temas por aprender.	X		X		X		
49	Considero que soy inteligente como mis compañeros.	X		X		X		
50	Tengo capacidad suficiente para realizar los trabajos en el Instituto.	X		X		X		
	<b>ATRIBUCIÓN INTERNA DEL ÉXITO (CAUSAL)</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
51	Si a mi compañero le va bien en los estudios es porque trabaja mucho.			X		X		
52	No importa lo que haga, los profesores me pondrán las notas que quieran	X		X		X		
53	Los profesores son los responsables de las malas notas de los alumnos.	X		X		x		
54	Las notas dependen del esfuerzo y ganas que le pongamos.	X		X		X		
55	Si a mi compañero le va bien es porque le cae bien al profesor.	X		X		X		
56	Si a alguien le va bien en los exámenes es porque tiene suerte.	X		X		x		
57	Si jalo una asignatura que me gusta, es porque el profesor es malo.	X		X		X		
58	Cuando a alguien le salen bien las cosas es porque sabe estudiar.	X		X		X		
59	Si alguien jala un examen es porque no se ha preparado.	X		X		X		
60	Si a alguien le va mal en los estudios es porque no atiende a las explicaciones.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable** [ X ]        **Aplicable después de corregir** [ ]        **No aplicable** [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr/ Mg: Mg: RICHARD ASTOQUILLCA MAYHUIRE

**DNI:** 25816132

**Especialidad del validador:** Maestro en educación

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**14 de diciembre del 2022**



-----

**Firma del Experto Informante.**

## Cuestionario de Motivación para el Aprendizaje

### Datos del Participante:

Sexo: Femenino \_\_\_\_\_ Masculino \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Carrera: \_\_\_\_\_

Este cuestionario no es un examen, te servirá para que conozcas mejor tus motivaciones para aprender, no hay respuestas buenas o malas, por favor responde con sinceridad. No le tomará más de 15 minutos para responder.

Marca con una x o un check donde corresponda:

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MED	ED	AV	DA	MDA	
<b>VALORACIÓN PARA EL APRENDIZAJE</b>							
1	Sería mejor que me pusiese a trabajar dejando de estudiar por el momento.	X		X		X	
2	Me interesa más encontrar un trabajo que acabar los estudios	X		X		X	
3	Si mis padres me lo permitieran dejaría de estudiar.	X		X		x	
4	Sigo estudiando porque no puedo trabajar o no encuentro trabajo.	X		X		X	
5	Me esfuerzo en obtener buenas notas para luego poder elegir la profesión que más me interese.	X		X		X	
6	Difícilmente terminaré los estudios para poder elegir alguna de las profesiones que más me gustan.	X		X		x	
7	Estudiar ahora es lo más importante para tener éxito en mi profesión futura.	X		X		X	
8	Me he propuesto conseguir buenos resultados en mis estudios de administración.	X		X		X	
9	Aunque no me guste una asignatura, la estudio todo lo que puedo para sacar buenas notas.	X		X		X	
10	Asistir a la mayoría de clases suele ser una pérdida de tiempo.	X		X		X	
<b>MOTIVACIÓN INTRÍNSECA</b>							
11	Estudio porque me gusta aprender cosas nuevas	X		X		X	
12	Me gusta la mayoría de los temas de los cursos de arquitectura que estudio.	X		X		X	
13	Me aburro en las clases de administración.	X		X		x	
14	La mayoría de los temas vistos en clase consiguen captar mi atención	X		X		X	
15	Estudiar es una actividad sumamente aburrida.	X		X		X	
16	Empleo parte de mi tiempo libre en ampliar mis conocimientos de administración.	X		X		x	
17	Sólo estudio cuando tengo un examen.	X		X		X	
18	Me distraigo en clase pensando en otras cosas.	X		X		X	

19	Muchos de los temas de clase me parecen interesantes.	X		X		X	
20	Me gusta leer e indagar sobre temas nuevos de arquitectura para satisfacer mi curiosidad.	X		X		X	
<b>MOTIVACIÓN DE TRABAJO GRUPAL</b>							
21	Me gustan las tareas que me permiten relacionarme con los demás.	X		X		X	
22	Me gustan las actividades en las que puedo trabajar en equipo.	X		X		X	
23	Intento prestar ayuda cuando veo que un compañero tiene dificultades con los temas.	X		X		x	
24	Me gusta ayudar a los demás a hacer las tareas porque así yo también aprendo mejor.	X		X		X	
25	Intento colaborar con los demás cuando hay que hacer una tarea.	X		X		X	
26	Cuando trabajo en un tema me gusta compartir ideas y escuchar las opiniones de los demás.	X		X		x	
27	Aprendo mejor cuando trabajo junto con otros compañeros.	X		X		X	
28	Cuando no comprendo algo pido ayuda a un compañero.	X		X		X	
29	Cuando trabajamos en grupo procuro aportar ideas o sugerencias.	X		X		X	
30	Me gustan las actividades en las que el profesor nos permite elegir como trabajar.	X		X		X	
<b>NECESIDAD DE RECONOCIMIENTO</b>							
31	Intento que el profesor piense que soy inteligente.	X		X		X	
32	Para mí es importante sacar mejores notas que mis compañeros.	X		X		X	
33	Si a alguien le va bien en el Instituto es porque es inteligente.	X		X		x	
34	Mis padres me exigen demasiado en lo que se refiere a notas.	X		X		X	
35	Me gusta que mis compañeros piensen que soy inteligente.	X		X		X	
36	Las notas dependen sobre todo de lo inteligente que seas.	X		X		x	
37	Para mí es importante que los demás reconozcan que he trabajado mucho.	X		X		X	
38	Esperan que saquen notas más allá de mis posibilidades.	X		X		X	
39	Para mí es importante sacar la calificación más alta posible.	X		X		X	
40	Mis profesores me exigen demasiado para aprobar el curso.	X		X		X	
<b>AUTOEFICACIA</b>							
41	Me resulta difícil obtener las notas que yo quiero.	X		X		X	
42	Me pongo nervioso antes de los exámenes.	X		X		X	

43	Aunque estudio mucho para un examen, tengo miedo de no hacerlo bien.	X		X		x	
44	Me desanimo fácilmente cuando me va mal en los estudios.	X		X		X	
45	En la semana de exámenes pierdo el apetito.	X		X		X	
46	Me siento seguro antes de aprobar los exámenes.	X		X		x	
47	Pienso que no se hacer bien los trabajos en el Instituto	X		X		X	
48	Me desanimo cuando tengo demasiados temas por aprender.	X		X		X	
49	Considero que soy inteligente como mis compañeros.	X		X		X	
50	Tengo capacidad suficiente para realizar los trabajos en el Instituto	X		X		X	
<b>ATRIBUCIÓN INTERNA DEL ÉXITO (CAUSAL)</b>							
51	Si a mi compañero le va bien en los estudios es porque trabaja mucho.	X		X		X	
52	No importa lo que haga, los profesores me pondrán las notas que quieran	X		X		X	
53	Los profesores son los responsables de las malas notas de los alumnos.	X		X		x	
54	Las notas dependen del esfuerzo y ganas que le pongamos.	X		X		X	
55	Si a mi compañero le va bien es porque le cae bien al profesor.	X		X		X	
56	Si a alguien le va bien en los exámenes es porque tiene suerte.	X		X		x	
57	Si jalo una asignatura que me gusta, es porque el profesor es malo.	X		X		X	
58	Cuando a alguien le salen bien las cosas es porque sabe estudiar.	X		X		X	
59	Si alguien jala un examen es porque no se ha preparado.	X		X		X	
60	Si a alguien le va mal en los estudios es porque no atiende a las explicaciones.	X		X		X	
Total:							

Anexo 4. MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TITULO: Gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.**

TÍTULO	FORMULACION DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>GAMIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS EN EL IESTP "CATALINA BUENDÍA DE PECHO" ICA, 2021.</b></p>	<p><b>Problema general:</b></p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021</p>	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Determinar el grado de relación entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p>	<p><b>Variable 1</b></p> <p>GAMIFICACIÓN</p>	<p>Estrategia de gamificación Kahoot.</p> <p>Estrategia de gamificación Padlet.</p> <p>Estrategia de gamificación Quizizz</p>	<p><b>Tipo de investigación.</b> Descriptiva correlacional Método descriptivo.</p> <p><b>Diseño</b> descriptivo correlacional - causal Donde: M: Es la muestra</p>  <p>conformada por 90 estudiantes en la IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, en la carrera de administración de empresas. Ox: Variable independiente gamificación Oy: Variable dependiente motivación del aprendizaje r: Es el coeficiente de correlación que existe entre las variables. <b>Técnica de recolección de datos</b> <b>Encuesta</b> Instrumentos dos cuestionarios: de Motivación para el Aprendizaje y de estrategias de gamificación</p> <p><b>Métodos de análisis de investigación.</b> Se considera la estadística descriptiva y la estadística inferencial</p>
	<p><b>Problemas específicos:</b></p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p>	<p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p>	<p><b>Variable 2</b></p> <p>MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE</p>	<p>Valoración para el aprendizaje</p> <p>Motivación intrínseca</p> <p>Motivación de trabajo grupal</p> <p>Necesidad de reconocimiento</p> <p>Autoeficacia</p> <p>Atribución interna del éxito (causal)</p>	

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO: Gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021.**

TÍTULO	FORMULACION DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<b>GAMIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS EN EL IESTP "CATALINA BUENDÍA DE PECHO" ICA, 2021.</b>	<p><b>Problema general:</b></p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021</p>	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Determinar el grado de relación entre gamificación y motivación del aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p>	<p><b>Variable 1</b></p> <p style="text-align: center;">GAMIFICACIÓN</p>	<p>Estrategia de gamificación Kahoot.</p> <p>Estrategia de gamificación Padlet.</p> <p>Estrategia de gamificación Quizizz</p>	<p><b>Tipo de investigación.</b> Descriptiva correlacional Método descriptivo.</p> <p><b>Diseño</b> descriptivo correlacional - causal Donde: M: Es la muestra</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD     A[GAMIFICACIÓN] --&gt; B[MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE]             </pre> </div> <p>conformada por 90 estudiantes en la IESTP "Catalina Buendía de Pecho" Ica, 2021, en la carrera de administración de empresas. Ox: Variable independiente gamificación Oy: Variable dependiente motivación del aprendizaje r: Es el coeficiente de correlación que existe entre las variables.</p> <p><b>Técnica de recolección de datos</b> <b>Encuesta</b> Instrumentos dos cuestionarios: de Motivación para el Aprendizaje y de estrategias de gamificación</p> <p><b>Métodos de análisis de investigación.</b> Se considera la estadística descriptiva y la estadística inferencial</p>
	<p><b>Problemas específicos:</b></p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p> <p>¿Cuál es el grado de relación entre gamificación y la dimensión atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021?</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Existe relación directa y significativa entre gamificación y la dimensión atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p>	<p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión Valoración para el aprendizaje en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión motivación intrínseca en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión motivación de trabajo grupal en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión necesidad de reconocimiento en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión autoeficacia en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021.</p> <p>Identificar el grado de relación entre gamificación y la dimensión atribución interna del éxito en estudiantes de administración de empresas en el IESTP "catalina Buendía de pecho" Ica, 2021</p>	<p><b>Variable 2</b></p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE</p>	<p>Valoración para el aprendizaje</p> <p>Motivación intrínseca</p> <p>Motivación de trabajo grupal</p> <p>Necesidad de reconocimiento</p> <p>Autoeficacia</p> <p>Atribución interna del éxito (causal)</p>	

## CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala
Gamificación	Es la utilización de elementos de un juego (virtual o no), en escenarios lúdicos, con el cual se despierta el interés y promueve un comportamiento determinado en el maestro dentro de un entorno que le resulte atractivo logrando dotarles una retroalimentación inmediata o feedback manteniendo la atención del maestro y desafiándolo de forma constante (Idrovo, 2018).	La variable de gamificación se operacionalizo en tres dimensiones a las que se les planteo indicadores e ítems los cuales se organizaron en un cuestionario que tiene por finalidad medir de forma global y por dimensiones la variable.	Estrategia de gamificación Kahoot	Aprendizaje basado en juego Interés por la investigación Proceso de evaluación	1,2,3,4 5,6,7	Cuestionario sobre gamificación	Ordinal  Bueno Moderado Malo

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala
<b>Motivación por el aprendizaje</b>	Ausubel, citado por Ospina (2006) explica que esta motivación para aprender no solo depende del sujeto, sino, de otros factores, entre los que se encuentra la relación con el docente, planteando de esta manera a la motivación hacia el aprendizaje como un interés que se cree por dedicarse a un aprendizaje, es decir que el docente pretenda dar sentido a lo que el estudiante aprende	La Operacionalización de la variable se realizó considerando seis dimensiones, para cada dimensión se ha formulado indicadores e ítems, se organizaron en el instrumento de recojo de datos, el cual será aplicado a los integrantes de la muestra.	Valoración para el aprendizaje	Valora el aprendizaje frente a otras actividades. Valora el aprendizaje como esfuerzo para logros futuros. Valora el aprendizaje como éxito del futuro.	1,2,3,4 5,6 7,8,9,10	Cuestionario de Motivación para el Aprendizaje	Ordinal     Bajo Medio Alto
			Motivación intrínseca	Muestra motivación intrínseca frente al aprendizaje	11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20		
			Motivación de trabajo grupal	Muestra motivación para el trabajo grupal	21,22,23,24,25, 26,27,28,29,30		
			Necesidad de reconocimiento	Necesita ser reconocido frente a los demás, ser valorado.	31,32,33,34,35, 36,37,38,39,40		
			Autoeficacia	Valora la capacidad propia de realizar tareas.	41,42,43,44,45, 46,47,48,49,50		
			Atribución interna del éxito (causal)	Atribuye el éxito a factores internos.	51,52,53,54,55, 56,57,58,59,60		