

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA



GAMIFICACIÓN Y LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS, JURISDICCIÓN UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN, 2022

**TESIS PARA PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN:
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

AUTORES

Br. Sánchez Gutiérrez, Julio César
Br. Vásquez Sagástegui, Elvis Erinaldo

ASESOR

Mg. Jorge Enrique Alva Diaz
<https://orcid.org/0000-0002-9483-2208>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Información, comunicación y cultura

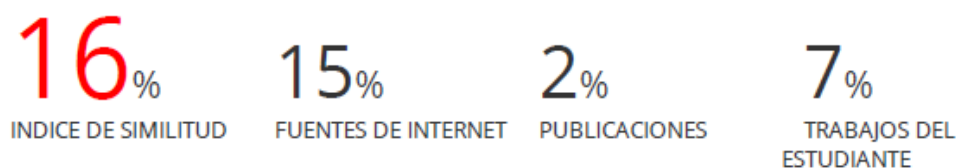
TRUJILLO - PERÚ

2023

ÍNDICE DE SIMILITUD

GAMIFICACIÓN Y LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS, JURISDICCIÓN UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
5	idoc.pub Fuente de Internet	1%

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Luis Orlando Miranda Díaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Teresa Sofía Reátegui Marín

Secretaria General

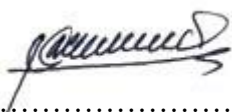
CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, Mg. Jorge Enrique Alva Diaz, identificado con DNI N° 27143357, asesor de la Tesis titulada: **“GAMIFICACIÓN Y LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS, JURISDICCIÓN UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN, 2022”**, presentado por los tesisistas **Br. Elvis Erinaldo Vásquez Sagástegui**, con DNI N° 44567327 y **Br. Julio Cesar Sánchez Gutiérrez**, con DNI N° 40937601, se informa lo siguiente:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Escuela de Pregrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor, me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la escuela de pregrado.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, 29 de diciembre de 2022



.....
Mg. Jorge Enrique Alva Diaz

Asesor

Dedicatoria

A mis amados Padres, Carlos y Rosa, a los motores de mi vida mis hijos Stefany, Piero y Kataleya, a mi esposa y compañera Erika, por su apoyo constante y ayudarme a cumplir mis retos.

Julio César Sánchez Gutiérrez

Dedico este trabajo a Dios, por la sanidad y oportunidad de vivir, permitiendo llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mis padres Mauro y María, siendo los pilares más importantes, demostrando cada momento su cariño y apoyo incondicional. A mi hermano único Santos Mauro y cuñada querida Noemí, por estar tan cerca de mí brindándome su apoyo.

Elvis Eraldo Vásquez Sagástegui

Agradecimiento

A mi querido Dios, por guiar mi camino, llenándome de fuerzas cuando más lo necesitaba y sobre todo por darme la oportunidad de estar al frente de mi familia.

Julio César Sánchez Gutiérrez

A mi padre Jehová por darme la vida y fuerzas de emprendimiento de estudio, a mis queridos padres y hermano por su incondicional apoyo moral.

A mi asesor, el Mg. Jorge Enrique Alva Diaz, por su paciencia, compromiso y apoyo en el desarrollo y realidad de mi tesis, para pronto lograr mi sueño de titulación.

Elvis Eraldo Vásquez Sagástegui

Declaratoria de autenticidad

Nosotros, Sánchez Gutiérrez Julio Cesar, identificado con DNI N° 40937601 y Vásquez Sagástegui Elvis Ernaldo, identificado con DNI N° 44567327, egresados del Programa de Estudios Complementación Pedagógica Universitaria, de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del Informe de Tesis titulado: “GAMIFICACIÓN Y LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS, JURISDICCIÓN UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN, 2022”, el cual consta de un total de 79 páginas en las que se incluye 15 tablas y 9 figuras, más un total de 35 páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 16%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores



.....

DNI N° 40937601



.....

DNI N° 44567327

Índice de contenidos

Autoridades universitarias	ii
Captura de reporte de similitud Turnitin	iii
Página de conformidad del asesor	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Declaratoria de autenticidad	vii
Índice de contenidos	viii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II. METODOLOGÍA	36
2.1. Objeto de estudio:	36
2.2. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	40
2.3. Análisis de la información	42
2.4. Aspectos éticos en investigación	43
III. RESULTADOS	44
IV. DISCUSIÓN	54
V. CONCLUSIONES	56
VI. RECOMENDACIONES	58
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS	62

Índice de tablas

Tabla 1. Calificación de las dimensiones de la variable gamificación	44
Tabla 2. Calificación de las dimensiones de la variable aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo	46
Tabla 3. Pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk	48
Tabla 4. Nivel de relación entre las variables gamificación y los aprendizajes en el área de educación para el trabajo	49
Tabla 5. Nivel de relación entre la gamificación y la dimensión crea propuesta de valor	50
Tabla 6. Nivel de relación entre la gamificación y la dimensión aplica habilidades técnicas	51
Tabla 7. Nivel de relación entre la gamificación y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	52
Tabla 8. Nivel de relación entre la gamificación y la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	53
Tabla 9. Calificación de los componentes de la dimensión dinámicas	85
Tabla 10. Calificación de los componentes de la dimensión mecánicas	87
Tabla 11. Calificación de los componentes de la dimensión componentes	89
Tabla 12. Calificación de los componentes de la dimensión crea propuesta de valor	91
Tabla 13. Calificación de los componentes de la dimensión aplica habilidades técnicas	93
Tabla 14. Calificación de los componentes de la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	95
Tabla 15. Calificación de los componentes de la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	97

Índice de figuras

Figura 1. Calificación de las dimensiones de la variable gamificación	45
Figura 2. Calificación de las dimensiones de la variable aprendizajes en el área de educación para el trabajo	47
Figura 3. Calificación de los componentes de la dimensión dinámicas	86
Figura 4. Calificación de los componentes de la dimensión mecánicas	88
Figura 5. Calificación de los componentes de la dimensión componentes	90
Figura 6. Calificación de los componentes de la dimensión crea propuesta de valor	92
Figura 7. Calificación de los componentes de la dimensión aplica habilidades técnicas	94
Figura 8. Calificación de los componentes de la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	96
Figura 9. Calificación de los componentes de la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	98

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022. Es de tipo básico, no experimental, transversal y correlacional, siendo la muestra de 30 docentes. La medición para ambas variables la gamificación y aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo, se efectuó a través de los instrumentos, las escalas. Los resultados mostraron que de manera general la variable “gamificación” alcanza en promedio 69% de calificación positiva promedio (suma de casi siempre y siempre) y la variable “aprendizajes en el área de educación para el trabajo” obtiene 49% de calificación positiva promedio (suma de casi siempre y siempre), lo cual significa que, sin lugar a duda hay muchos aspectos por mejorar. Asimismo, se demostró que sí existe relación significativa entre la gamificación y los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo, del mismo modo existe relación significativa entre la gamificación y las dimensiones crea propuesta de valor, aplica habilidades técnicas, trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, y evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. Se concluye el estudio determinando que sí existe relación significativa entre la gamificación y los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022, se sustenta en la prueba no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-valor es de 0.000 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.777. Señalando que, mientras mayor conocimiento y uso correcto de la gamificación en los docentes, mayor son los aprendizajes en las y los estudiantes.

Palabras clave: Gamificación, Aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo.

ABSTRACT

The objective of the study was to determine how gamification is related to learning in the area of Education for Work in educational institutions of the UGEL Sánchez Carrión, 2022. It is of a basic, non-experimental, transversal and correlational type, the sample being of 30 teachers. The measurement for both variables, gamification and learning in the area of Education for Work, was carried out through the instruments, the scales. The results showed that in general the variable "gamification" reaches an average of 69% of average positive rating (sum of almost always and always) and the variable "learning in the area of education for work" obtains 49% of average positive rating. (sum of almost always and always), which means that, without a doubt, there are many aspects to improve. Likewise, it was demonstrated that there is a significant relationship between gamification and learning in the area of Education for Work, in the same way there is a significant relationship between gamification and the dimensions create a value proposition, apply technical skills, work cooperatively to achieve objectives. and goals, and evaluates the results of the entrepreneurship project. The study is concluded by determining that there is a significant relationship between gamification and learning in the area of Education for Work in educational institutions of the UGEL Sánchez Carrión, 2022, it is based on the non-parametric test Spearman's Rho, where the p- value is 0.000 and the correlation coefficient Rho is 0.777. Pointing out that the greater knowledge and correct use of gamification in teachers, the greater the learning in students.

Keywords: Gamification, Learning in the area of Education for Work.

I. INTRODUCCIÓN

Si partimos reflexionando sobre las ciencias de la educación podremos recordar como por ejemplo la filosofía, la sociología, la antropología, o la historia han dado su aporte para el estudio de la educación. Pero a partir de la II Guerra Mundial la ciencia y la tecnología avanzó, esta se fue vinculando progresivamente al aprendizaje y a la enseñanza, es decir a la psicología del aprendizaje y a la didáctica. Históricamente se pasó del uso de los televisores y proyectores de películas fijas y en movimiento, la radio, hasta lo que conocemos actualmente con las denominadas redes sociales como soportes que mejoran la enseñanza y el aprendizaje.

Es en este contexto, apoyándonos en los referentes que hace sobre el rol de la tecnología educativa se va incluyendo progresivamente los avances científicos y tecnológicos al quehacer educativo, es así que desde una perspectiva general se puede afirmar que la gamificación se vincula “en usar los elementos y los diseños propios de los juegos en entornos que no son lúdicos” (Teixes, 2014, p. 16), hasta su aplicación a sectores más específicos como es el de la educación, considerada en ese contexto como: utilizar las mecánicas que se basa en juegos, por su belleza y pensamiento lúdicos, con el fin de conseguir fidelidad en las personas, atraerles a la acción, facilitar los aprendizajes y resolución de problemas (Teixes, 2014, p. 16). Se puede decir que la gamificación aumenta los aprendizajes de los estudiantes (Araya et al., 2019), A continuación, se mencionan relevantes literaturas sobre gamificación y los aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo que aportan a nuestra investigación.

En el contexto internacional, mediante un estudio realizado por Gil-Quintana & Prieto (2019) en cinco escuelas de educación primaria de diferentes ciudades de España, comprobaron que la gamificación es un campo muy novedoso en educación, donde de los ciento ochenta y dos estudiantes encuestados, el ochenta y ocho por ciento les interesa que sus profesores desarrollen dinámicas de juegos en sus aulas, el setenta por ciento dice entender mejor los contenidos de las diferentes áreas, el ochenta y uno se sienten comprometidos con el área a desarrollar; sin embargo, sucedió que los

docentes recién se están comprendiendo en que consiste la gamificación en comparación a otros tipos de metodologías que se relacionan con el juego, otros lo confunden por falta de visión en los planes curriculares del profesorado. Desde otra perspectiva, se persiste en la inclinación a la enseñanza tradicional, con la negativa aun de inclinarse al aprendizaje con un planteamiento claro de innovación educativa, permitiendo que el estudiante sea el principal protagonista (Gil-Quintana & Prieto, 2019). Existen centros educativos donde la mayoría de los docentes desconocen sobre la gamificación o no tienen realmente claro en qué consiste (González, 2017). De igual modo sucede en el país de Colombia, las instituciones educativas no emplean la gamificación como metodología en el proceso de enseñanza y aprendizaje apoyándose a la tecnología, no se hace uso de esta como una estrategia pedagógica y didáctica que permita a los estudiantes aprender de forma creativa los temas en sus aulas de clase, los que ayudan a mejorar sus aprendizajes (Hernandez et al., 2017).

En el contexto nacional, la gamificación está poco desarrollada debido a que no se utiliza en su totalidad las herramientas de gamificación en la enseñanza y aprendizaje, lo que reduce el nivel de logro de los aprendizajes, esto es objetivamente visible en el 2020, ya que los docentes se vieron obligados a enfrentar nuevas realidades educativas por motivo de declararse la emergencia de salud que fue originada por la pandemia Covid 19, los inmigrantes digitales no cuentan con los recursos tecnológicos necesarios para resolver estos desafíos en los aprendizajes virtuales, creando incomodidad cuando son empujados fuera de su zona de confort detrás del tablero. Por otro lado, para muchos docentes y estudiantes de instituciones educativas públicas, las realidades socioeconómicas significan que no cuentan con computadoras modernas o teléfonos móviles, no pueden realizar clases virtuales e implementar la gamificación en las sesiones de aprendizaje para aprender habilidades de programación. Por lo tanto, se recomienda que las escuelas inviertan en equipos tecnológicos y ofrezcan seminarios y charlas a los docentes, porque educa a los estudiantes y este modelo de educación se convierte en tendencia mundial en el sector educativo (Villaruel et al., 2021).

En el contexto regional, desde una visión general, falta promover en los docentes usar la gamificación como una estrategia de enseñanza a emplear en sus

aulas, a fin de despertar el interés en los educandos del nivel secundario durante la enseñanza presencial y virtual, a fin de mejorar los aprendizajes (Gutiérrez & Wong, 2021). La mayoría de los docentes no aplican la gamificación en su clases por carecer de competencias sobre un apropiado manejo de las diversas Tecnologías de la Información y de la Comunicación, están acostumbrados todavía a la enseñanza tradicional, donde los conocimientos son fundamentales durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, de esta masa docente son pocos los que manejan plataformas de enseñanza, siendo estas los medios y caminos para lograr mejorar su práctica pedagógica docente y los estudiantes obtengan mejores aprendizajes (TU Región Informa, 2022).

En el contexto local, las instituciones educativas de Educación Básica Regular (gestión pública) del nivel Secundario del área de Educación para el Trabajo de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión, cuentan con sus docentes de la especialidad en dicha área y, para facilitar los aprendizajes cada institución educativa posee en cierta manera con recursos tecnológicos transferidos por el Ministerio de Educación, mediante donación y por adquisición propia como: computadoras de escritorio, computadoras personal portátil, tabletas pad, computadora classmate, computadora XO, entre otros equipos computacionales y de telecomunicación; así como también, en algunas instituciones educativas de las zonas rurales cuentan con su sistema tecnológico con internet satelital que consiste la instalación de un servidor web y antenas VSAT para la conectividad a internet. Sin embargo, radica el problema del desconocimiento de la estrategia de aprendizaje, la Gamificación; es decir, no tienen en claro lo que realmente consiste y sobre su funcionalidad, conllevando a no usarlo de manera continua y correctamente en las actividades de aprendizaje. Entre las principales causas destacables que desencadenan el problema es la carencia de capacitaciones de cómo usar y aplicar la gamificación dentro o fuera del aula para la construcción de los aprendizajes; otra causal resaltante es que los docentes se sienten invisibilizados o considerados en segundo plano, debido a que partiendo desde la UGEL no existe un especialista a tiempo completo en mención al área de Educación para el Trabajo y en las instituciones educativas se toma al área como la menos importante, como simple complemento a las demás áreas propuestas en el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB); así como también existe la falta de

ambientes adecuados e insuficiente equipamiento educativo, donde parte de estos bienes existentes en la institución educativa se encuentran en estado malogrado y obsoletos. Todas estas causales conllevan a una serie de consecuencias como: la ausencia de la gamificación en las planificaciones curriculares, la desmotivación, ausencia de compromiso, la pérdida de interés en los estudiantes para la construcción de los aprendizajes convirtiéndose en algo aburrido por su monotonía; frustración al sentirse no empoderados por sus jerarquías en su práctica pedagógica. Todo ello refleja en los aprendizajes de los estudiantes, que el nivel de logro esperado; no fue consecuencia de la no participación en los concursos de crea y emprende promovidos por el Ministerio de Educación y otros concursos de emprendimiento promovidos por los gobiernos local, regional y nacional; así como también el estancamiento de los estudiantes de no continuar con sus estudios de educación superior y no haber logrado la competencia de generar su propios proyectos de emprendimiento o engancharse al mundo laboral.

De continuar con el ausentismo de la gamificación durante los procesos de enseñanza en el área emprendedora de Educación para el Trabajo, los docentes continuarán observando en sus estudiantes bajos niveles de logro respecto a sus aprendizajes. Sus clases seguirán siendo aburridas y monótonas. Además, se cree que los docentes se sorprenderán al ver a sus estudiantes al terminar su educación secundaria, aquellos que no tuvieron la posibilidad de continuar con sus estudios superiores y no están dedicados en cualquier oficio laboral, estos jóvenes al tener sus mentes desocupadas se convertirán en talleres del mal y del pandillaje, corriendo en riesgo para la sociedad como la violencia, el robo e inseguridad.

En ese sentido, se decidió realizar el presente estudio, justificando teóricamente porque sienta sus bases en la teoría constructivista y bajo un enfoque por competencias, realizándose estudios científicos y teorías afines al tema de investigación que permitió la recopilación de información, la demarcación de las dimensiones e indicadores; sirve como una fuente de información para otros estudios de investigación que se realizarán en adelante, por tratarse de una estrategia de enseñanza, la gamificación, que repercute significativamente en cualquier tipo de espacio para los aprendizajes de los estudiantes; además, el estudio está en concordancia con el cuarto Objetivo de

Desarrollo Sostenible (ODS), Educación de calidad, donde promueve oportunidades de aprendizaje permanente para todos; así como también en concordancia con los principios de la educación en Perú, en este caso, Calidad. De igual manera se considera una justificación práctica dado que la investigación cuenta con sus implicancias prácticas en las aulas de clase, fomentando en los docentes el uso de la gamificación en sus sesiones de aprendizaje y hacer que sus estudiantes no sean solamente receptores pasivos del conocimiento, sino que también sean investigadores y construyan sus propios aprendizajes, soliciten y participen activamente de las ramificaciones, haciendo uso y combinando los diversos recursos tecnológicos disponibles en la institución educativa, de esa manera ir saliendo gradualmente de la educación tradicional. En esa misma línea se encuadra la justificación metodológica, que propone a los docentes en usar la gamificación de manera continua como una estrategia de enseñanza dentro o fuera del aula, que ayuda a mejorar los aprendizajes de las y los estudiantes.

Teniendo en cuenta la realidad problemática descrita se puso a consideración el problema principal de investigación ¿Cuál será la relación existente de la gamificación con los aprendizajes del área curricular de Educación para el Trabajo en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022? En esa misma lógica, los problemas específicos son los siguientes: i) ¿Cuál será la relación existente de la gamificación con los aprendizajes del área curricular de Educación para el Trabajo en su dimensión Crea propuestas de valor, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022?; ii) ¿Cuál será la relación existente de la gamificación con los aprendizajes del área curricular de Educación para el Trabajo en su dimensión Aplica habilidades técnicas, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022?; iii) ¿Cuál será la relación existente de la gamificación con los aprendizajes del área curricular de Educación para el Trabajo en su dimensión trabajo cooperativo para lograr los objetivos y metas, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022? y iv) ¿Cuál será la relación existente de la gamificación con los aprendizajes del área curricular de Educación para el Trabajo en su dimensión Evalúa los resultados obtenidos del proyecto de emprendimiento, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022?

La presente investigación partiendo de la problemática considerada, mediante un estudio correlacional, se investigó la variable la gamificación como una de las estrategias de aprendizaje que, haciendo uso de los elementos de los juegos, despiertan el interés en los educandos para la construcción y mejora de los aprendizajes; por otro lado la variable aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo, siendo esta un área curricular muy importante para que los estudiantes desde su temprana edad puedan aprender a generar proyectos de emprendimiento e insertarse al mundo laboral.

Desde este aspecto, el objetivo general del estudio fue: Determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022. En esa misma lógica, los objetivos específicos son los siguientes: i) Determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo en su dimensión Crea propuestas de valor, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022; ii) Determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo en su dimensión Aplica habilidades técnicas, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022; iii) Determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo en su dimensión Trabajo cooperativo para lograr los objetivos y metas, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022 y iv) Determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo en su dimensión Evalúa los resultados obtenidos del proyecto de emprendimiento, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022.

Respecto a la hipótesis general que se formuló en el estudio se presume que: la gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022. Como hipótesis específicas formuladas son: i) La gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo en su dimensión Crea propuestas de valor, en instituciones educativas de la

UGEL Sánchez Carrión, 2022; ii) La gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo en su dimensión Aplica habilidades técnicas, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022; iii) La gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo en su dimensión Trabajo cooperativo para lograr los objetivos y metas, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022 y iv) La gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo en su dimensión Evalúa los resultados obtenidos del proyecto de emprendimiento, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022.

Dentro del marco teórico, se hace mención a las teorías que nos hemos incursionado y que sustentan a nuestra investigación, corresponden a teorías científicas y otras afines al tema de estudio que sirven como antecedentes en sus cuatro niveles desde lo internacional, nacional, regional y local, que en seguida se mencionan:

A nivel internacional, Navarro-mateos et al. (2021), a través de su revisión sistemática titulada: La gamificación en el sistema educativo español. Tuvo como objetivo comprender la irrupción de la gamificación en la educación de España mediante el análisis de todas las mediaciones realizadas hasta la actualidad, sin limitaciones de áreas ni niveles educativos. Teniendo en cuenta la falta de motivación e implicación de los alumnos, la gamificación aparece como una nueva estrategia metódica y cercana al proceso educativo, intereses y necesidades de los estudiantes del siglo XXI. El método utilizado es la referencia de artículos en bases de datos electrónicas como Web of Science (colección primaria), Eric y Scopus. Se revisaron 118 artículos por título y resumen y se leyeron en su totalidad, resultando que en solo quince artículos se identificaba la inclusión de la propuesta de gamificación en el sector educativo, donde el veinte por ciento corresponde a educación secundaria, el seis punto siete por ciento corresponde entre primaria y secundaria y los demás porcentajes corresponden a otros niveles educativos. Asimismo, como resultado obtenido, también se identificó que más de la mitad de las propuestas de gamificación, un sesenta por ciento inciden en variables motivacionales. Concluyen diciendo, que, en los últimos años a pesar del enorme crecimiento de la gamificación, Se ha

determinado que se necesita un enfoque más riguroso para evaluar y aplicar verdaderamente esto debido a su potencial en el país.

Se considera esta revisión sistemática ya que brinda un aporte a nuestra investigación, nos indica que la gamificación no tiene restricciones en ninguna área ni niveles educativos, entonces se valora la propuesta de gamificación para ser usada dentro del plan de estudios curricular del curso de Educación para el Trabajo, por incidir está también en la motivación de los educandos para los aprendizajes.

De igual manera Ortiz-Colón et al. (2018), en su artículo: Gamificación en educación. El objetivo fue también revisar teorías para comprender los beneficios al usar la gamificación y poder aplicar en el ámbito de la educación española. Usando un enfoque cualitativo, analizaron el contenido relevante de las publicaciones científicas encontradas en las bases de datos y repositorios disponibles y revisaron una variedad de experiencias de gamificación para comprender sus beneficios. Identificaron a la dinámica, mecánica y componentes como dimensiones de la gamificación. El resultado alcanzado es que, al desarrollarse la gamificación en el sistema educativo, se brindan importantes beneficios a los estudiantes que inevitablemente experimentan ciertas dificultades en determinadas actividades de aprendizaje. Concluyeron que la gamificación beneficia en la motivación, la persona está inmerso a participar y planificar de las situaciones, se compromete y se socializa a través de la comunicación y la interacción, y diversos elementos relacionados con la gamificación, lo que hace que las actividades de aprendizaje sean más motivadoras y motivadoras para los estudiantes.

Román (2021) en su proyecto titulado: La gamificación como metodología de enseñanza en las aulas, educación primaria. Tuvo como objetivo mostrar a la gamificación como un método novedoso e innovador en las aulas de clase, teniendo en cuenta sus ventajas y desventajas. En este trabajo explicó el concepto de gamificación como una técnica que los profesores pueden llevar a cabo en el aula. La metodología desarrollada fue indagando (diagnóstico) sobre la opinión que tienen los profesores acerca de la gamificación, a través de una encuesta cualitativa. El estudio

fue realizado a varios profesores de diferentes edades que ejercen la docencia en varios Centros Educativos de Utrera (Sevilla), como públicos, privados y concertados. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario y la observación directa para observar la actitud de los profesores ante el cuestionario aplicado. Los resultados obtenidos fueron que, en conocimientos de la gamificación, existe una total diferencia entre los profesores jóvenes recién egresados con los profesores con mayor experiencia laboral en la enseñanza; así como también mayoría de profesores mostraron actitud de aceptación a la gamificación, solicitando charlas sobre este tipo de prácticas y así pueda tener más aceptación en las escuelas a futuro.

Por otro lado, García (2019), en su artículo titulado referente a una propuesta de gamificación en el sector educativo, el Escape room. El objetivo fue estudiar a profundidad, y explorar los beneficios que trae la gamificación al sistema educativo, ilusionando la necesidad en presentar contenidos atractivos y divertidos. Presenta al Escape Room como un modelo de gamificación grupal. La metodología empleada consistió en analizar fuentes secundarias relacionadas con el Escape Room, revisando publicaciones científicas influyentes. Los resultados obtenidos revelan una comprensión de la gamificación y los múltiples beneficios derivados de su uso. También se mencionó la necesidad de enfoques innovadores adaptados a la situación de los estudiantes, obligando a los profesores a explorar herramientas nuevas a fin de aumentar en los estudiantes la motivación, la responsabilidad compromiso. Concluye que el Escape Room es un buen recurso para los aprendizajes. Últimamente, el escape Room es un ejemplo de gamificación educativo, una forma de que los alumnos participen activamente en las tareas diseñadas por los profesores.

Consideramos importante este estudio, ya que aporta a nuestra investigación, mostrando a los docentes que para hacer gamificación no es solo depender de los recursos y herramientas digitales, sino que también, se puede hacer gamificación a través de la metodología Escape Room para los aprendizajes del área de Educación para el Trabajo, trabajando con recursos propios y materiales existentes en cada institución educativa.

A nivel nacional, en el Perú, encontramos un trabajo de investigación de Iquise y Rivera (2020), sobre la importancia de la gamificación durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. El objetivo fue analizar lo importante que es gamificar haciendo de esta una estrategia en el proceso de aprendizaje. El estudio parte del problema, a pesar del desarrollo exponencial de la tecnología, lamentablemente el nivel educativo aún es bajo. Este es un método cualitativo de investigación y documentación. Como resultado, descubrieron la importancia de la gamificación al brindar grandes beneficios en los aprendizajes por motivar a los estudiantes. Concluyeron que la gamificación es una herramienta educativa trascendental porque tiene un efecto positivo en los estudiantes y es altamente aplicable.

Esta investigación ha sido considerada en nuestra investigación, para que tengan en cuenta los profesores a cargo del área de Educación para el Trabajo, que la gamificación es una herramienta muy importante para la enseñanza y aprendizaje, de igual manera ayuda conseguir la motivación y obviamente mejora los aprendizajes de los estudiantes.

Trillo (2022) mediante su tesis sobre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria. El objetivo fue determinar la relación de la gamificación con el aprendizaje significativo. El estudio fue de enfoque cuantitativo, es de carácter básico, con un diseño no experimental para medir las peculiaridades de las variables y utilizando un diseño transversal porque la información se recopiló en un único período de tiempo. Se utilizan las encuestas como técnica y los cuestionarios como herramienta. Su muestra fue de cien estudiantes de secundaria. La herramienta fue validada por calificación de expertos y la fiabilidad se obtuvo mediante el alfa de Cronbach arrojando un puntaje de 0.911 para la primera variable gamificación y 0.880 para la segunda variable aprendizaje significativo. La prueba de correlación mediante Rho de Spearman arrojó que Sig. = 0,000 es menor a 0,05 ya que el Rho de Spearman era igual a 0,898, rechazando la Ho y aceptando la Hg. Concluyó confirmando que si existe relación significativa de la gamificación con el aprendizaje significativo estudiantil.

La educación del siglo XXI demanda a que los docentes se deben capacitar para estar preparados al avance tecnológico que muchas veces requiere de conocer y manejar las nuevas herramientas virtuales, dado que hoy en día nuestros estudiantes considerados nativos digitales quieren y están dispuestos de aprender de una forma diferente como es la gamificación siendo así un reto para los maestros el tener que aprender a manejar diversas herramientas digitales para gamificar de esa manera mejorar la educación en el Perú (p. 1).

Se considera este estudio ya que aporta a nuestra investigación al resaltar el aprendizaje significativo de los educandos, justo lo que el Ministerio de Educación hoy en día viene impulsando en las instituciones educativas, a fin que los estudiantes obtengan aprendizajes mejores y significativos para la vida, y esto se logra usando una de las estrategias de enseñanza, la gamificación.

Se considera también el estudio de Hilario (2019) sobre la Gamificación en las competencias de los docentes de una institución privada de Lima. Tuvo como objetivo determinar la influencia de la gamificación en las competencias de los docentes. Su metodología consistió en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, de nivel explicativo-causal y un diseño no experimental-transversal. La población estuvo constituida por treinta y cinco docentes de la misma institución educativa, su muestra fue la misma población. El instrumento usado fue el cuestionario de tipo escala Likert y como técnica usada la encuesta compuesta por veinticuatro ítems. Los datos recogidos a través de los instrumentos se sometieron al SPSS Statistics versión 24 teniendo como resultado ser una medición no paramétrica que se realizó por la prueba de Shapiro-Wilk, que alcanzó un valor de $p = \text{sig} < 0,05$ para las dos variables, eligiendo el estadístico inferencial que mejor se ajusta a la Tau-b de Kendall, el resultado fue de 0,811, mostrando una fuerte correlación positiva entre las dos variables estudiadas y un nivel de significancia de 0,000 tanto para las pruebas de hipótesis generales como específicas. Se concluyó que la gamificación afecta las competencias de los docentes en las instituciones educativas estudiadas.

Es resaltante este estudio, ya que aporta a nuestra investigación en el sentido de que los docentes deben ser competentes digitales, y así poder impartir una mejor

formación académica a sus dirigidos en el área de Educación para el Trabajo, haciendo uso de la gamificación.

Sosa (2021), en su tesis que propone la gamificación para motivar y mejorar el los niveles logro en el aprendizaje de ecuaciones lineales para estudiantes de 1° y 2° grado de secundaria en la región Piura, presenta una propuesta de gamificación para los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la plataforma Classcraft. El objetivo del estudio fue mostrar que la propuesta planteada aumenta el nivel de motivación y los aprendizajes de los estudiantes en el contexto de la educación virtual. Esta experiencia consistió en el diseño sesiones de aprendizaje gamificadas para e-learning, para desarrollar los propósitos de aprendizaje del área de matemática, articulando y adaptando las herramientas de gamificación de la plataforma Classcraft con el fin de desarrollar la motivación interna y externa de los alumnos. El estudio se realizó en grupo separado, incluyendo pre-tests y post-tests, para probar el efecto directo de la propuesta sobre el nivel de motivación y desempeño, integrando estudios sobre 105 niñas de 11 a 14 años de edad. Los resultados del estudio mostraron que las recomendaciones de gamificación de Classcraft juegan un papel importante para despertar la motivación, el nivel de rendimiento y la intervención de los estudiantes en las clases. Con base en estos resultados positivos, argumentan que el aprendizaje gamificado puede transformar la educación como estrategia de enseñanza en una variedad de materias.

Es importante este estudio para nuestra investigación, ya que nos indica que la gamificación puede ser utilizada como una de las estrategias pedagógicas de aprendizaje en cualquier de las áreas curriculares, en nuestro caso, la asignatura de Educación para el Trabajo.

Por su parte, Guizado & Cruzata (2017) publicaron en su artículo titulado: Diagnósticos del uso de las TIC durante la instrucción de la electrónica en la educación laboral de secundaria. El propósito de este estudio fue diagnosticar el uso de las TIC durante la enseñanza y el aprendizaje en Institución Educativa República de Colombia en Lima. Este es un estudio que utiliza métodos cualitativos. La población estuvo constituida por 13 estudiantes del 3°, 4° y 5° grado

de Educación Básica Regular, seleccionados mediante métodos de muestreo no probabilístico intencional. Los resultados mostraron que los estudiantes se motivan al utilizar diferentes recursos tecnológicos durante su aprendizaje. Concluyen diciendo que cuando los profesores utilizan recursos tecnológicos en sus sesiones de enseñanza, los estudiantes se sienten motivados a aprender nuevos conocimientos utilizando un enfoque basado en proyectos, “aprender haciendo”, incorporando diferentes tecnologías.

Se considera este estudio, ya que nos hace saber que cuando los docentes utilizan diversos recursos tecnológicos en sus actividades de aprendizaje, los estudiantes se sienten motivados y cómodos para obtener nuevos conocimientos.

A nivel regional, López (2021), en sus tesis que hace mención sobre las herramientas de gamificación o juego y el rendimiento académico de los estudiantes de un Centro de Idiomas, Trujillo, 2021. Estudio que pretendió determinar si existe relación al usar herramientas de gamificación con el rendimiento académico del curso de inglés en los estudiantes del nivel básico. El estudio partió de un problema que los estudiantes cuando terminan la educación secundaria pública, casi ningún se encuentran en un nivel destacado, sino más del ochenta por ciento se encuentran en niveles bajos en su rendimiento. Fue un estudio de enfoque cuantitativo, de diseño correlacional, no experimental y transversal. La población fue de 110 estudiantes y 25 estudiantes de la muestra escogidos por conveniencia. Los resultados obtenidos mostraron que el uso de herramientas de juego es alto 60%, medio - 28% y bajo - 12%; el rendimiento académico también se establece como alto en 40% y moderado en 40%. 36, un mínimo de veinticuatro por ciento. Concluyó que las herramientas de juego con el rendimiento académico están altamente correlacionadas, con correlación de Spearman ($Rho=0,945$).

Existen diversas herramientas que se pueden utilizar para hacer gamificación, las herramientas digitales gratuitas, entre las más comunes tenemos el Kahoot, ClassDojo, Quizizz, WordWall, entre otras, donde con la aplicación de las mismas, se busca a que el estudiante tenga acceso y los disfrute en sus aprendizajes (p. 7).

Esta investigación es considerada ya que aporta a nuestra investigación, mostrándonos diversas herramientas de gamificación, para que los docentes a cargo del área curricular de Educación para el Trabajo de las instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, puedan usarlo en las aulas de clases a fin de mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

Cruzado y Delgao (2019) en su monografía que describen la importancia y contribución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la asignatura de Educación para el Trabajo nivel secundaria. Mencionan la gran necesidad de utilizar las TIC para potenciar los aprendizajes, donde la plana docente de las instituciones educativas ahora debe aprender a hacer un buen uso de las tecnologías disponibles. Llegaron a la conclusión de que integrar las TIC en educación para el trabajo permiten a los estudiantes aprender de manera más efectiva, mejorando así sus aprendizajes.

Tomamos en cuenta este trabajo de investigación ya que aporta a nuestra investigación en la manera que los profesores de las instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, deben aprovechar los diversos tipos de TIC que se encuentran disponibles en la institución para hacer gamificación y por ende elevar los aprendizajes de la asignatura Educación para el Trabajo, dado que estas no reemplazan la formación educativa, sino que la enriquecen.

A nivel local, no se han encontrado estudios de investigación con similitudes o relacionados a nuestras variables de estudio, la gamificación y los aprendizajes en el área curricular de Educación para el Trabajo.

Dentro de nuestro marco conceptual, consideramos a teorías definidas por autores profesionales consistente a las variables que se investigan, gamifican y aprenden en el área de Educación para el Trabajo, cada una de ellas con las dimensiones correspondientes.

La gamificación se está convirtiendo en la primera variable, donde según Teixes (2014), consiste en utilizar las mecánicas que se basa en juegos, por su belleza

y pensamiento lúdicos, con el fin de conseguir fidelidad en las personas, atraerles a la acción, facilitar los aprendizajes y resolución de problemas.

Por otra parte, según Contreras & Eguía (2017) la gamificación es un concepto derivado del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollo, afrontamiento y cómo las personas son satisfechas cuando se les proporciona recompensas y/o incentivos por completar tareas de un modo u otro ámbito no necesariamente relacionados con el juego. La estimulación cerebral vale la pena para obtener algo a cambio, aprendizaje obtenido mediante la diversión, un aprendizaje práctico y funcional, extrapolable y transversal al aprendizaje teórico establecido o de reciente creación.

Dichos autores mencionan a la vez que la gamificación utiliza técnicas de los juegos, aunque no existe una tipología que clasifique las dinámicas de juego según sus elementos. Los estudiantes pueden utilizar diferentes elementos y materiales mientras juegan. La gamificación en sí implica un enfoque sistemático de cómo se estructuran los juegos, cómo existen y cómo las personas se involucran en esta actividad. La estimulación es fundamental para jugar, el individuo debe tener total libertad para hacerlo, y por tanto la actividad debe comprometer los intereses de los participantes. Con este entendimiento, la gamificación se vuelve atractiva para la meta deseada.

Por su parte el Ministerio de Educación (2016) en el Programa Curricular de Educación Secundaria, indica que la gamificación es participar en jugar juegos en un entorno virtual, manipular aplicaciones y ejecutar procesos que apuntan a los comportamientos deseados, utilizando las condiciones psicológicas previas de los juegos para desarrollar la perseverancia, la expectativa de resultados, capacidad de atender a detalle y resolver problemas.

A partir de las definiciones realizadas a nuestra primera variable, se presentan algunas de las herramientas exitosas de gamificación para aumenta el nivel de logro y desarrollo de la competencia de trabajo en los estudiantes, como: Kahhot, Socrative, Quizizz y WordWall.

Asimismo, a partir de las definiciones realizadas se aprecia que la gamificación usa los elementos derivados del juego (Teixes, 2014), como son: mecánicas, dinámicas y componentes (Chaves, 2019), los mismos que están íntimamente ligados, los tres juntos interactúan para generar la actividad gamificada (Ortiz-Colón et al., 2018). Por lo que, en esta oportunidad para nuestro estudio se ha considerado estos tres elementos como dimensiones de la primera variable.

A continuación, se mencionan las dimensiones de la primera variable, empezando por Dinámicas. Conforme a García-Casaus et al., (2020) en concordancia con Chaves (2019), las dinámicas son los elementos más abstractos. Son como experiencias o historias que hacen que el jugador quiera participar. Estas son las dinámicas más populares relacionadas con los deseos humanos básicos : narrativas (aquel marco estructural que proporcionan para desarrollar las diferentes actividades), las emociones (como la curiosidad, la satisfacción al conseguir o no ciertos objetivos propuestos), progresión (ayuda visualizar el avance de los participantes en las diferentes actividades), restricciones (realización de ciertas actividades), y relaciones sociales (muestran cómo los jugadores interactúan, su cohesión como grupo y la competitividad entre ellos mismos).

Las principales dinámicas empleadas en gamificación se dividen en: a) Recompensa, que se relaciona con el beneficio que obtendrá el participante por su esfuerzo al superar el reto, intentando a que este repita su conducta más veces. Las recompensas pueden ser fijas, aleatorias, inesperadas y sociales, b) Estatus, el jugador está motivado de haber conseguido un posicionamiento mayor a los que lo rodean. Está motivado al ser reconocido y respetado. Para ello, se utiliza un sistema de niveles o clasificaciones (mecánicas), c) Logros, el participante se siente satisfecho por resolver un problema, de superar un reto. Por tanto, es importante que el input de gamificación desarrollado por el profesor sea ligeramente superior al input de los estudiantes, para que al momento de resolver no sea tan fácil, pero sí asequible, d) Expresa o auto expresa, el participante expresa autonomía, originalidad y personalidad. e) Competencia, él o un estudiante que quiere trabajar duro y ser mejor que sus compañeros es buena, pero se debe definir una competencia sana donde todos

sean recompensados de acuerdo con su desempeño, f) Altruismo, ayudar al compañero sin esperar nada a cambio.

En esta misma recta contamos la segunda dimensión de la primera variable, Mecánicas. De igual manera, conforme a García-Casaus et al., (2020) en concordancia con Chaves (2019), las mecánicas son los componentes básicos del juego. Estas son las que estimulan a las dinámicas. Es como si fueran las reglas, el motor y el funcionamiento. Motivan a los jugadores y ayudan para lograr los propósitos establecidos. Se consideran varios tipos de mecánicas: competición, colección, cooperación, equilibrio, feedback y desafío. En cada una de estas mecánicas mencionadas, se tienen las principales: a) Puntos, puntos ganados canjeables por premios, estado o nuevos mundos, lo que permite a los jugadores esforzarse más en los desafíos, b) Niveles, aumentan en dificultad y estado en función del conocimiento adquirido, c) Premios, el profesor diseña un distintivo (virtual o físico) que puede ser: 1 trofeo, 1 diploma o 1 medalla, el objetivo es que el jugador se sienta reconocido por su trabajo y más motivado para continuar, d) Clasificaciones o rango, el deseo de un jugador de sobresalir y verse a sí mismo en la cima, requerirá que trabaje más duro para lograrlo, e) Feedback (retroalimentación), f) Retos y misiones, juegos donde varios grupos compiten entre sí para resolver el mismo reto. Al finalizar cada reto se recomienda diseñar recompensas como medallas o insignias para ser entregadas durante el recorrido. Cada una de las mecánicas mencionadas está destinada a satisfacer alguna de las necesidades que se generan en las dinámicas, así por ejemplo la mecánica acumulación de puntos, responde a la dinámica de recompensa. Otro ejemplo, dentro de una misma dinámica: para ver la progresión de los estudiantes, se podrían utilizar varias mecánicas como: usar feedback (retroalimentación) y sistema de puntos.

Por último, tenemos la tercera dimensión de la primera variable, Componentes. Según García-Casaus et al., (2020) en concordancia con Chaves (2019), Los componentes son herramientas para desarrollar tareas de gamificación, son acciones muy específicas. Son elementos necesarios para que funcionen las mecánicas del juego. A continuación se mencionan los componentes más notables: a) Logros, objetivos logrados, b) Avatares, los jugadores se caracterizan virtualmente con su

personaje que los represente, c) Lucha codo a codo con los líderes y lleva el desafío al siguiente nivel, d) Colecciones, objetos acumulados por los participantes, e) Bienes virtuales, objetos que se ganan virtualmente, f) Combate, conflicto pacífico entre los jugadores, g) Niveles, conforme vaya alcanzando los niveles el jugador, mayor será el nivel de complejidad, h) Desbloquear contenidos, el participante cuando supera un nivel, desbloquea el siguiente contenido, i) Tablas de clasificación, posicionar al estudiante según su logro obtenido. Es importante tener en cuenta a lo que indica Gaspar (2021), al momento de diseñar una actividad de gamificación, no es necesario tomar todos los elementos que se han mostrado, sino que los docentes deben elegir de acuerdo a las necesidades y a las prioridades de sus alumnos, tener en cuenta el contexto o la realidad de cada institución educativa y el aprendizaje que se quiere alcanzar.

De igual forma se presenta la segunda variable: los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo, que para nuestro estudio al Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), la denominamos como instrumento base política del sistema educativo o también como marco curricular educativo peruano. Así que, según a lo indicado por el Ministerio de Educación (2016a), los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo es necesario observar cuando los estudiantes ponen ideas en acción, movilizar de manera efectiva los recursos y acciones necesarios para lograr metas y objetivos individuales o colectivos, para hacer frente a necesidades insatisfechas o problemas económicos o sociales (p. 148).

En esa misma línea, los aprendizajes comprenden a que el estudiante aprenda trabajar de manera colaborativa para generar propuestas de valor, dando opciones de solución a necesidades o problemas de su contexto de uso de productos o servicios, validar sus opiniones con usuarios potenciales y optar en función de si son relevantes y factibles; recursos y tareas para implementar estrategias, aplicar sus destrezas técnicas para producir o entregar bienes o servicios diseñados, y evaluar procesos y resultados para tomar decisiones sobre mejoras o innovaciones. Tiene en cuenta siempre los principios éticos, demuestra iniciativa, se adapta y es perseverante.

De acuerdo con el plan de estudios de la educación secundaria, el programa educativo del área de trabajo, tiene como propósito en lograr los aprendizajes que ayuden a los estudiantes en ingresar al mundo del trabajo o a generar autoempleos, aplicando sus capacidades y actitudes para proponer alternativas de solución ante las problemáticas de su contexto, diagnosticando necesidades económicas o sociales de su localidad, de esa manera convertirse en un gestor de proyectos de emprendimiento (Ministerio de Educación, 2016b).

Conforme al marco curricular educativo peruano, el aprendizaje está comprendido en que el estudiante alcance la competencia del área de trabajo, que consiste en que el estudiante sea capaz solucionar una problemática o atender una necesidad no complacida con objetivo económico, social o ambiental. Debe plantear una idea novedosa a través de un proyecto de emprendimiento demostrando capacidad y productividad para lograr su sueño anhelado emprendedor de forma individual o en equipo (Ministerio de Educación, 2016a).

En seguida, se sustentan las dimensiones de la segunda variable, lo cual para el respectivo estudio se ha tenido en cuenta las capacidades de la competencia del área curricular de Educación para el Trabajo, consistente en gestionar proyectos de emprendimiento ya sea económico o social, todas ellas establecidas en el marco curricular educativo peruano brindado por el Ministerio de Educación (2016^a, p. 148). Empezamos por la dimensión Crea propuestas de valor, consiste a que el estudiante debe ser capaz de crear o innovar un producto o servicio en su entorno que pueda darle solución a un problema o atender una necesidad no satisfecha de índole económica, social o ambiental. Así mismo utilizar criterios que le permitan seleccionar una idea viable y oportuna teniendo como materia de investigación el segmento al cual pretende atender; proyectará habilidades que le permita iniciar su proyecto estableciendo objetivos y metas.

Teniendo en cuenta a los estándares de aprendizaje de los ciclos VI y VII que determinan el nivel que los estudiantes deben alcanzar al culminar los ciclos respectivos respecto a la competencia en niveles de creciente complejidad, se especifican los siguientes desempeños: a) Ejecuta entrevistas cara a cara para descubrir

las carencias o dificultades de un segmento de personas para conocerlos o solucionarlos en sus intereses. b) Presenta opciones de propuesta de valor innovadoras y las presenta mediante prototipos para su aprobación de posibles clientes. Elige una de sus propuestas de valor basada en sus implicaciones éticas, ambientales y sociales, así como en sus resultados económicos. c) Escoge los insumos y materiales indispensables y estructurar las tareas para lograrlos. Planear los pasos a seguir para desarrollar una propuesta de valor y anticipar opciones de solución ante circunstancias o eventos imprevistos. d) Lleva a cabo percepciones o entrevistas organizadas y así explorar los elementos que pueden conducir a múltiples carencias o dificultades de los usuarios a satisfacer o resolver en sus áreas de interés. e) Desarrolla opciones creativas de propuesta de valor y demostrarlas a través de muestras para su aprobación por consumidores potenciales. f) Elige los insumos y materiales indispensables y organiza tareas para lograrlos. Planifica los pasos a seguir para desarrollar una propuesta de valor y anticipar opciones de solución ante circunstancias o eventos imprevistos. g) En equipo, selecciona un grupo de carencias o dificultades de los usuarios en su entorno para mejorar o resolver de acuerdo con sus áreas de interés. Identifica los primordiales elementos detrás de ellos utilizando la información recopilada por medio de la observación y entrevistas grupales organizadas. h) Desarrolla propuestas de valor innovadoras y creativas representándolas a través de muestras y trabaja con consumidores potenciales para validarlas y sugerir mejoras. Define propuestas de valor en base a su impacto ético, social, ambiental y económico. i) Identifica los recursos necesarios para desarrollar sus ideas de valor y actuar para obtenerlos. Crea un procedimiento de acción para desarrollar su idea de valor que considere alternativas de solución ante emergencias o contingencias. j) Como equipo, para recopilar información sobre las carencias o dificultades de un grupo de consumidores en su entorno en función de sus áreas de interés, utiliza entrevistas entre otras técnicas grupales organizadas. La información se organiza e integra para sacar las conclusiones respectivas. k) Desarrolla sus ideas de valor creativas e innovadoras representando a través de prototipos, luego probándose con usuarios potenciales. Define uno de ellos incluyendo las propuestas de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas. l) Toma medidas para obtener los recursos que necesita para desarrollar su idea de valor. Planifica las tareas a realizar para desarrollar una idea de valor e integra opciones de solución en caso de circunstancias inesperadas o imprevistas. m)

En equipo usan entrevistas grupales estructuradas como metodologías para recoger información acerca de las necesidades de un grupo de personas o problemas en su entorno en función de las áreas de interés del usuario. Organiza e integra la información mediante la identificación de patrones entre los impulsores de estas carencias o dificultades. n) Desarrolla ideas de valor alternativas creativas e innovadoras. Los representa creando muestras y validando a través de los posibles consumidores. Define uno de ellos e integra propuestas de prosperidad y su implicación ética, social, ambiental y económica. o) Toma medidas para obtener los elementos que necesita para desarrollar su idea de valor. Planifica las tareas a realizar para desarrollar una idea de valor e integrar opciones de solución en caso de circunstancias inesperadas o imprevistas.

Seguidamente se hace mención a la segunda dimensión de la segunda variable, que consiste en aplicar habilidades técnicas. De acuerdo al marco curricular educativo peruano elaborado por el Ministerio de Educación (2016a), aplicar habilidades técnicas consiste en que el estudiante debe ser capaz de optimizar los procesos productivos de un producto o servicio usando habilidades y métodos, utilizando para ello herramientas, maquinas, software y principios técnicos.

Entre algunos de los desempeños por grado de lo que hacen los estudiantes teniendo en cuenta su nivel de dificultad, se especifican los siguientes desempeños: a) Usa habilidades técnicas para elaborar productos o prestar servicios cumpliendo con las normas del cuidado del medio ambiente y de seguridad laboral. b) Usa habilidades técnicas para elaborar productos o prestar servicios demostrando responsabilidad con el medio ambiente, utilizando los recursos naturales de manera sostenible y aplicando estándares de seguridad ocupacional. c) Elige métodos para producir bienes o servicios, utilizar habilidades técnicas adecuadas e implementar estos métodos con responsabilidad ambiental, utilizando los recursos naturales de forma razonable y poner en práctica las normas de seguridad en el trabajo. d) Elige procesos de producción para bienes o servicios relacionados, use habilidades técnicas hábilmente, sea ambientalmente responsable, use los recursos naturales de manera sostenible y cumpla con los estándares de seguridad ocupacional. e) Elige procesos de producción para bienes o servicios relacionados y aplica hábilmente las habilidades técnicas. Es

ambientalmente responsable, utiliza los recursos naturales de manera sostenible y se adhiere a las normas de seguridad en su trabajo.

De igual manera como tercera dimensión de la segunda variable es: Trabajo cooperativo para lograr los objetivos y metas. En acorde al marco curricular educativo peruano, Ministerio de Educación (2016a), Trabajar de manera cooperativa para el logro de los objetivos y metas, consiste en que el estudiante debe ser capaz de crear un ambiente favorable donde cada integrante se encuentre cómodo e identificado y pueda asumir con responsabilidad sus funciones de acuerdo a sus habilidades en el cargo que se le asigne; integrando de esa manera sus esfuerzos para alcanzar el objetivo de todos. Se debe compartir experiencias de trabajo, aceptar ideas de los integrantes del equipo que nos permita mejorar y así superar las debilidades presentadas durante el desarrollo del proyecto.

Entre algunos de los desempeños por grado de lo que hacen los estudiantes teniendo en cuenta su nivel de complejidad, se especifican los siguientes desempeños:

- a) Recomienda acciones al equipo, explica su punto de vista y define roles. Aboga por la perseverancia para lograr objetivos comunes, a pesar de las contradicciones, y realiza responsablemente las tareas que se le asignan.
- b) Recomienda acciones que el equipo debe tomar, explica cómo integra diferentes perspectivas y define los roles asociados con su propuesta. Aboga por la perseverancia en el logro de objetivos comunes, a pesar de las contradicciones, y realiza responsablemente las tareas que se le asignan.
- c) Lidera a su equipo en todas las actividades en un ambiente de diálogo, respetando las ideas y opiniones de todos. Admite su rol con responsablemente y apoya a sus colegas para lograr objetivos comunes compartiendo información, estrategias y recursos.
- d) Dirige a su equipo en todas las actividades, haciéndolos que elaboren sus roles, su prioridad y objetivos. Orienta y entrena a sus colegas para mejorar el desempeño asumiendo responsablemente varios roles en el equipo y ofreciendo soluciones alternativas a los conflictos que puedan surgir.
- e) Dirige las actividades del equipo, haciendo a cada uno elabore sus tareas, sus prioridades y objetivos. Él guía y entrena a sus colegas para mejorar el desempeño asumiendo la responsabilidad de varios roles en el equipo y sugiere soluciones alternativas a conflictos inesperados.

Finalmente hacemos mención la cuarta dimensión de la segunda variable, que consiste en evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento. Conforme al marco curricular educativo peruano, Ministerio de Educación (2016a), Evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento, consiste en que las y los estudiantes deben ser capaces de evaluar si se han logrado los resultados. en el proyecto de emprendimiento educativo se ha conseguido, dar solución al problema o necesidad que se determinó atender; así mismo haciendo usos de los datos tomar decisiones para ir innovando la idea principal teniendo en cuenta siempre la responsabilidad social, creando estrategias para establecer un proyecto sostenible.

Entre algunos de los desempeños por grado de lo que hacen los estudiantes teniendo en cuenta su nivel de complejidad, se especifican los siguientes desempeños:

- a) Desarrollar métricas que permitan validar los procesos del proyecto y tomar decisiones oportunas sobre las acciones correctivas adecuadas.
- b) Desarrolla indicadores para medir los impactos sociales, ambientales y económicos generados para mejorar al proyecto.
- c) Desarrollar métricas que le permitan medir el progreso de su proyecto y tomar decisiones oportunas para tomar las acciones correctivas adecuadas.
- d) Desarrolla indicadores para medir los impactos sociales, ambientales y económicos generados para incorporar mejoras al proyecto.
- e) Preparar y utilizar herramientas para recopilar información basada en métricas para incrementar calidad del bien o servicio y la eficacia del proceso.
- f) Prepara y utiliza herramientas de recopilación de datos para identificar ganancias o pérdidas económicas e impactos sociales y ambientales de los proyectos para incorporar mejoras.
- g) Prepara herramientas de recopilación de información para calificar el proceso y los resultados del proyecto. Categoriza los datos recopilados. Analiza la relación existente entre insumos y beneficios, la complacencia del usuario y los beneficios sociales y ambientales resultantes, e incorpora medidas de mejora en la calidad del producto o servicio y la eficacia de los procesos.
- h) Preparar herramientas de recopilación de información para la evaluación del proceso y los resultados del proyecto. Categoriza los datos recopilados, analiza la relación existente entre inversión y retorno, la satisfacción del usuario y los beneficios sociales y ambientales resultantes, e incluye mejoras para asegurar que su proyecto sea sostenible en el tiempo.

II. METODOLOGÍA

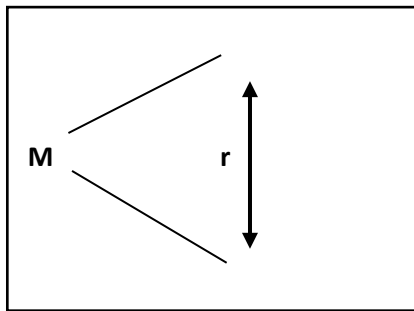
2.1. Objeto de estudio

La presente investigación consistió en determinar de qué manera la gamificación se relaciona con el aprendizaje en el área curricular de Educación para el Trabajo. Nace este estudio a causa de la situación problemática planteada sobre el desconocimiento y uso correcto de la gamificación como parte de las actividades de aprendizaje en las instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, con el propósito de ampliar la información y la comprensión de dicho estudio.

El presente estudio fue de tipo básico, definiéndolo como aquel que no tiene un propósito práctico, sino que se enmarca en la parte teórica, que describe fenómenos o variables con la aplicación de instrumentos, proporcionando información como una guía básica para realizar otras investigaciones (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Una investigación básica porque sirve de base a la investigación aplicada. Es por ello, que nos acogimos a este tipo de estudio, con el propósito de ampliar la información y la comprensión del objeto de estudio, no teniendo el propósito de proporcionar solución al problema investigado ya que en este caso se realiza en la investigación aplicada. Por otro lado, el presente estudio fue de enfoque cuantitativo ya que define como el cálculo de datos numéricos sobre las variables en estudio, analizándolos y luego comparándolos con las hipótesis que se han planteado (Arroyo, 2020). Se puede decir, el estudio describe el fenómeno de la relación cambiante existente de la gamificación y los aprendizajes en la asignatura de Educación para el Trabajo, medido con los instrumentos pertinentes, y a partir de los resultados obtenidos son calculados y analizados los datos numéricos, que se compararon con las hipótesis propuestas.

En cuanto al diseño del estudio, no fue experimental porque no cambió intencionalmente la variable independiente para observar el efecto en la variable dependiente (Hernández et al., 2014). Lo que se realizó es solamente la observación de los fenómenos para analizarlos tal como ocurren en el entorno natural. Las observaciones sistemáticas de las variables en estudio se realizaron midiendo a través de escalas valorativas en lugar de manipularlas o perturbar su entorno. Según su alcance temporal, es transversal o transeccional porque en un mismo tiempo determinado se recopiló información para el análisis propio de los resultados de las variables (Hernández et al.,

2014), queriendo decir que la medición de las variables en estudio se realizó estratégicamente en un fijado día, fecha y hora. En cuanto al nivel de estudio es correlacional, que se tiene como objetivo determinar el nivel de correlación estadística y asociación existente entre ambas variables en estudio (Sánchez et al., 2018). En ese sentido, el estudio buscó determinar la concomitancia entre gamificación y el aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo. A continuación, se muestra la fórmula del nivel de estudio:



Donde:

M= Muestra a docentes de instituciones educativas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión.

x, y= Variables

O_x = Gamificación

O_y = Aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo.

r= Relación entre variables.

Como primera variable en nuestra investigación es la Gamificación, que en su definición conceptual consiste utilizar las mecánicas que se basa en juegos, por su belleza y pensamiento lúdicos, con el fin de conseguir fidelidad en las personas, atraerles a la acción, facilitar los aprendizajes y resolución de problemas (Teixes, 2014, p. 16). Como definición operacional, consiste en la medición de dicha variable con el instrumento elaborado, en este caso una escala Likert con 15 ítems que mide las dimensiones dinámicas, mecánicas y componentes. La dimensión dinámica, contiene 6 ítems; las mecánicas, 6 ítems; y componentes, 3 ítems. Los indicadores tomados en cuenta en la dimensión dinámica son: Interactúa positivamente, Requiere incentivos, Adquiere puestos, Obtiene logros, Desarrolla autonomía y Logra ser competitivo. En la dimensión mecánica son: Controla su equilibrio emocional asertivamente, Brinda retroalimentación

oportunamente, Obtiene calificativos positivos, Logra niveles superiores, Obtiene reconocimientos, Resuelve retos correctamente. Por último, en la dimensión componentes son: Utiliza recursos virtuales apropiadamente, Debate su propuesta pacíficamente y Logra niveles de complejidad. En cuanto al instrumento de medición, la escala es politómica de tipo Likert y ordinal, compuesta por 15 ítems, con las opciones de respuesta fijado en el orden siguiente: nunca = 1, casi nunca = 2, a veces = 3, casi siempre =4 y siempre = 5.

La segunda variable de estudio es el aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo, que de acuerdo marco curricular educativo peruano, implica movilizar recursos y acciones para lograr objetivos individuales o colectivos, ya que los estudiantes convierten ideas en acciones para abordar necesidades no satisfechas o problemas económicos o sociales (Ministerio de Educación, 2016^a, p. 148). Como definición operacional, es la medición del aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo a través de un instrumento escala Likert con 15 ítems para medir sus dimensiones: crea propuestas de valor, aplica habilidades técnicas, trabajo cooperativo para lograr los objetivos y metas, y evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. Las dimensiones: crea propuestas de valor, contiene 4 ítems (1 al 4); aplica habilidades técnicas, 4 ítems (5 al 8); trabajo cooperativo para lograr los objetivos y metas, 4 ítems (9 al 12); por último, el evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, 3 ítems (13 al 15). Los indicadores tomados en cuenta en la dimensión crean propuestas de valor son: Selecciona insumos y materiales, Planifica actividades, Ejecuta actividades y Presenta alternativas de solución. En la dimensión aplica habilidades técnicas, los indicadores son: Selecciona habilidades técnicas, Combina habilidades técnicas, Demuestra responsabilidad y Emplea normas de seguridad. En su dimensión trabajo cooperativo para lograr los objetivos y metas, los indicadores son: Demuestra reciprocidad, Investiga en grupo, Genera conclusiones y Asume tareas asignadas. Por último, la dimensión que es evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento, los indicadores son: Elabora instrumentos, Analiza información y Propone mejoras. Su instrumento de medición, es la escala ordinal y politómica tipo Likert, contenida por 15 ítems, con opciones de respuesta estipulados en el

orden siguiente: nunca = 1, casi nunca = 2, a veces = 3, casi siempre =4 y siempre = 5.

La población de estudio, es un conjunto de personas que se deseó conocer en la investigación (Mendoza & Ramírez, 2020). En este caso para la presente investigación se ha considerado a 121 profesores a cargo del área Educación para el Trabajo de las instituciones educativas de Educación Básica Regular nivel Secundario de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión, región la Libertad, que se muestra a continuación:

DISTRITOS	SEXO		N° DE DOCENTES
	M	F	
Bambamarca	1	4	5
Chugay	9	13	22
Cochorco	5	6	11
Condormarca	4	0	4
Curgos	4	1	5
Huamachuco	10	7	17
Marcabal	11	6	17
Pataz	1	0	1
Sanagorán	4	9	13
Sarín	7	4	11
Sartimbamba	5	6	11
Sitabamba	2	2	4
Total	63	58	121

Fuente: Sistema de adjudicación docente 2022 de la UGEL Sánchez Carrión.

Dentro de los criterios de inclusión de la población, en el estudio se incluyeron aquellos docentes en calidad de nombrados y contratados que aceptaron su participación en responder los ítems de los instrumentos realizado en formularios de Google del consentimiento informado. De igual modo se incluyeron a los profesores que dictan el área de Educación para el Trabajo en las variantes existentes en las instituciones educativas como son: Computación e Informática, gastronomía y agropecuaria. Por otro lado, como criterios de

exclusión, se excluyeron aquellos profesores que no aceptaron participar del estudio, otros que se encuentran con licencias diversas, los que no cuentan con señal de telefonía móvil y los que cuentan con problemas de conectividad a internet.

En cuanto a la muestra, definiéndose como el conjunto de personas que fueron seleccionadas de forma no probabilística que son parte de la población (Sánchez et al., 2018). En este estudio, la muestra seleccionada fue de 30 docentes.

En el contexto del estudio, el muestreo es un tipo de muestreo no probabilístico intencional o estándar, entendido como un método de muestreo que selecciona a los participantes según el criterio del investigador (Sánchez et al., 2018). En base a este tipo de muestreo intencional o estándar, se excluyeron aquellos docentes que decidieron no participar del estudio, otros que se encuentran con licencias diversas, los que no cuentan con señal de telefonía móvil y los que cuentan con problemas de conectividad a internet; siendo un total de 91 los excluidos. En ese sentido, 30 docentes entre nombrados y contratados aceptaron participar del estudio.

2.2. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

En el estudio se utilizó la técnica de la encuesta, que se define como un método de obtención de datos de los participantes sobre las variables que se estudia para la pregunta formulada (Sánchez et al., 2018). Con este método, los participantes respondieron e informaron mediante los instrumentos que miden la gamificación y el aprendizaje en la educación basada en el trabajo.

El instrumento utilizado en el estudio fue el cuestionario, siendo este un instrumento de investigación empleado para recoger datos, obtener información acerca de las variables en estudio. El instrumento puede aplicarse en persona o indirectamente a través del internet (Sánchez et al., 2018). En este caso se usó el cuestionario de tipo escala Likert (politómica) para medir las actitudes y opiniones de los participantes frente a cada ítem, donde estos reaccionaron eligiendo una de

las cinco alternativas planteadas en la escala, conteniendo cada alternativa un valor numérico, permitiendo de esta manera al final realizar las sumatorias y obtener las afirmaciones de los encuestados.

Como primer instrumento tenemos al cuestionario, la escala, que sirvió para evaluar la gamificación, siendo de elaboración propia para evaluar la gamificación en las instituciones educativas públicas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión. Su diseño consiste en preguntas cerradas realizadas en base a tres dimensiones y a indicadores de la variable en estudio, conteniendo 15 ítems que permite responder una serie cerrada de alternativas. Su administración es individual, siendo el tiempo de duración de la aplicación aproximadamente de 15 minutos a través de formularios Google. Asimismo, el cuestionario se caracteriza por estar contemplando a alternativas de respuesta de escala Likert, organizado en el orden siguiente: nunca (1), casi nunca (2), a veces (3), casi siempre (4) y siempre (5), pudiéndose hacer su cuantificación y fácil de hacer su tabulación para que los resultados sean más concretos y exactos. La puntuación máxima es de 75 y la mínima de 15 puntos. Obtuvo validez de contenido mediante criterio de tres expertos con grados académicos de magister, estableciendo cada uno de ellos que el instrumento presenta suficiencia y es aplicable, teniendo los ítems pertinencia, relevancia y claridad. Se probó la confiabilidad del instrumento para ver su consistencia interna, realizando una prueba piloto a 15 docentes, obteniendo como resultado un valor de 0.938 coeficiente Alfa de Crombach, demostrando el instrumento poseer un alto coeficiente de fiabilidad.

El segundo instrumento, siendo también un cuestionario de tipo escala, que sirvió para evaluar el aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo, es de elaboración propia. Su diseño consiste en preguntas cerradas realizadas en base a tres dimensiones y a indicadores de la variable en estudio, conteniendo 15 ítems que permite responder una serie cerrada de alternativas. Su administración es individual, siendo el tiempo de duración de la aplicación aproximadamente de 15 minutos a través de formularios Google. Asimismo, el cuestionario se caracteriza por estar contemplando a alternativas de respuesta de escala Likert, organizado en el orden siguiente: nunca (1), casi nunca (2), a veces (3), casi siempre (4) y

siempre (5), pudiéndose hacer su cuantificación y fácil de hacer su tabulación para que los resultados sean más concretos y exactos. La puntuación máxima es de 75 y la mínima de 15 puntos; obtuvo validez de contenido mediante criterio de tres expertos con grados académicos de magister, estableciendo cada uno de ellos que el instrumento presenta suficiencia y es aplicable, teniendo los ítems pertinencia, relevancia y claridad. Se probó la confiabilidad del instrumento para ver su consistencia interna, realizando una prueba piloto a 15 docentes, arrojando como resultado un valor de 0.959 coeficiente Alfa de Cronbach, demostrando el instrumento contar un alto coeficiente de fiabilidad.

Para hacer posible efectiva la investigación, se hizo el siguiente procedimiento: según a la cantidad de la muestra determinada en el estudio, a través de una carta enviada de manera virtual a un grupo de WhatsApp, dirigida a los docentes de educación secundaria a cargo de la asignatura de Educación para el Trabajo de las instituciones educativas públicas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión, nos presentamos los investigadores, dando a conocer lo que venimos realizando presentando el título y objetivo de nuestra investigación y, finalmente solicitamos la participación de ellos (as) en dicho estudio. Los docentes aceptaron su participación en dicho estudio enviando mensajes y likes de aceptación. Logrado todo ello, a la muestra de docentes de manera virtual se aplicó los cuestionarios (escalas). Para ello, los instrumentos fueron elaborados en un formulario de Google, los cuales fueron enviados a un grupo de WhatsApp. Los datos recogidos fueron exportados al programa Excel, para que en seguida ser tratados estadísticamente.

2.3. Análisis de la información

Al concluir con el recojo de la información resultado del trabajo de campo virtual, se procedió a procesar la información tabulando los datos en el programa Excel considerando las puntuaciones obtenidas en ambas escalas. Con los datos obtenidos se trató estadísticamente, iniciando en primer lugar por el descriptivo, que consiste en la distribución de frecuencias y porcentajes de cada variable en estudio, para ello los datos cuantitativos se trasladaron al software estadístico

SPSS (Statistical Package for the Social Sciences - Paquete estadístico para ciencias sociales), presentándolo luego en tablas y figuras con valores porcentuales llevándolos al programa Excel para un mejor entendimiento y análisis de las mismas. En cuanto a la estadística inferencial, se consiguió la prueba de normalidad de Kolmogorov – Smirnov, conllevando su resultado a emplear un estadístico no paramétrico Rho Spearman a fin de realizar la correlación entre ambas variables materia de investigación y comprobar las hipótesis planteadas.

2.4. Aspectos éticos en investigación

Concerniente a los aspectos éticos, en primer lugar, los investigadores actuaron con responsabilidad solicitando la participación (consentimiento informado) para que los docentes de forma voluntaria acepten participar, haciéndoles saber que el estudio es con fines académicos (American Psychological Association, 2017). Asimismo, la información obtenida se consideró confidencialidad y el anonimato personal (Colegio de Psicólogos del Perú, 2018). En cuanto a los principios bioéticos, la ética profesional así como la ética del investigador conducen al principio de autonomía, respeto profesional a los juicios y conductas de los participantes; los investigadores también consideramos el principio de la caridad, la obligación de ejercer el honor en la conducción del trabajo, así como también en la actitud hacia los participantes; finalmente, el principio de mala fe, que significa cuidar la integridad del estudio y de las personas parte del estudio, bajo el manto ético y moral del investigador (Asociación Médica Mundial, 2017). Los datos recopilados son utilizados únicamente para discusiones académicas, rechazando por completo la modificación de los resultados con el fin de obtener un producto real que facilite futuras investigaciones e intervenciones.

III. RESULTADOS

Como parte de la estadística descriptiva, se muestran los resultados de las variables en estudio, iniciando por la gamificación:

Tabla 1

Calificación de las dimensiones de la variable gamificación

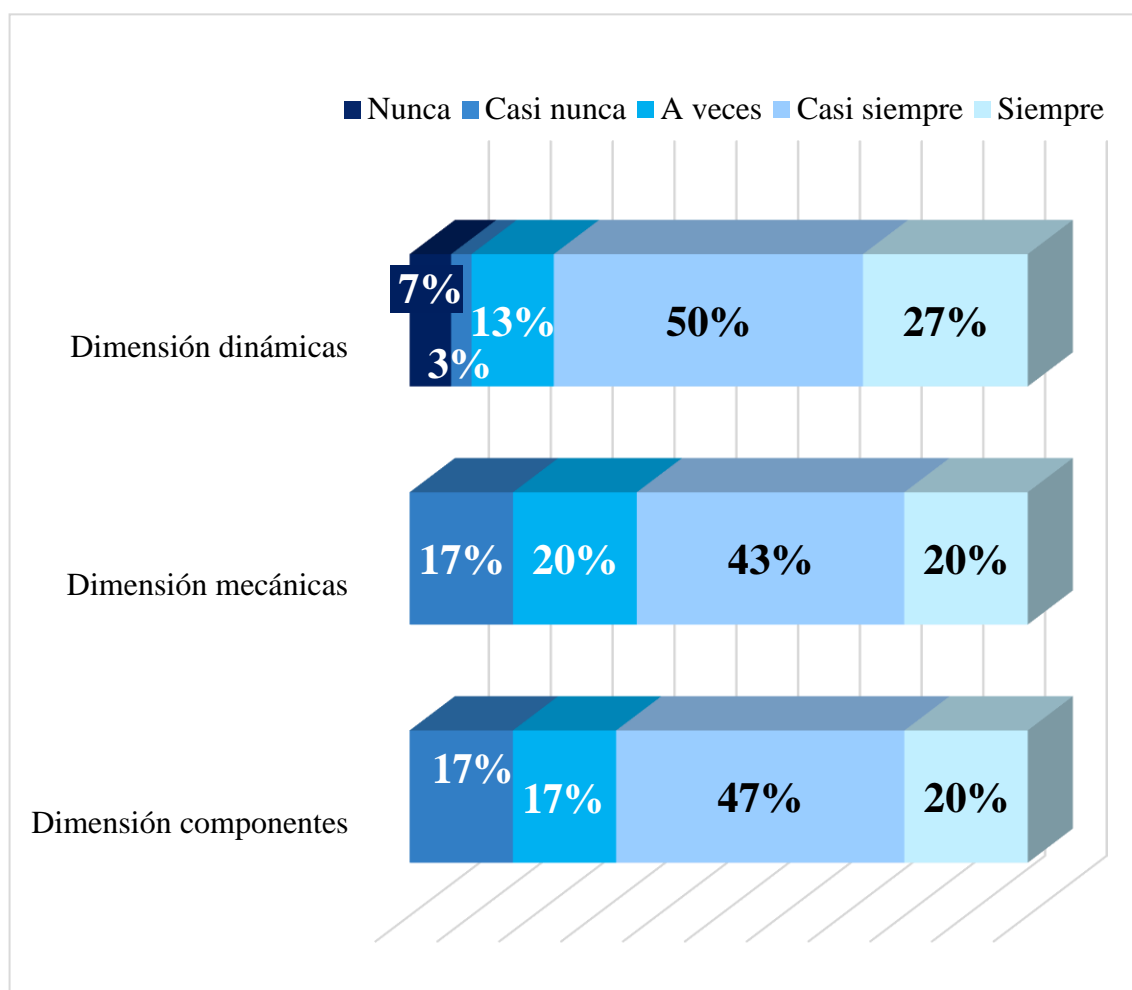
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Dimensión dinámicas	7%	3%	13%	50%	27%
Dimensión mecánicas		17%	20%	43%	20%
Dimensión componentes		17%	17%	47%	20%
Promedio de la gamificación	2%	12%	17%	47%	22%

Fuente: Estudio sobre la gamificación y aprendizajes en la asignatura de Educación para el Trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

La Tabla 1 y la Figura 1 muestran que la variable “Gamificación” en general logra un promedio del 69% de calificación positivas promedio (casi siempre y siempre la suma); también se puede observar que la dimensión “Dinámico” a diferencia de las demás dimensiones, alcanzó una mayor calificación positiva el 77%. También se observó que los porcentajes de aprobación en el nivel escalar más alto (siempre) son relativamente bajos, entre 20% y 27%, por lo que se tiene que identificar aspectos específicos para mejorar los indicadores.

Figura 1

Calificación de las dimensiones de la variable gamificación



Fuente: Estudio sobre la gamificación y aprendizajes en la asignatura de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión – 2022

Resultados de la segunda variable aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo:

Tabla 2

Calificación de las dimensiones de la variable aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo

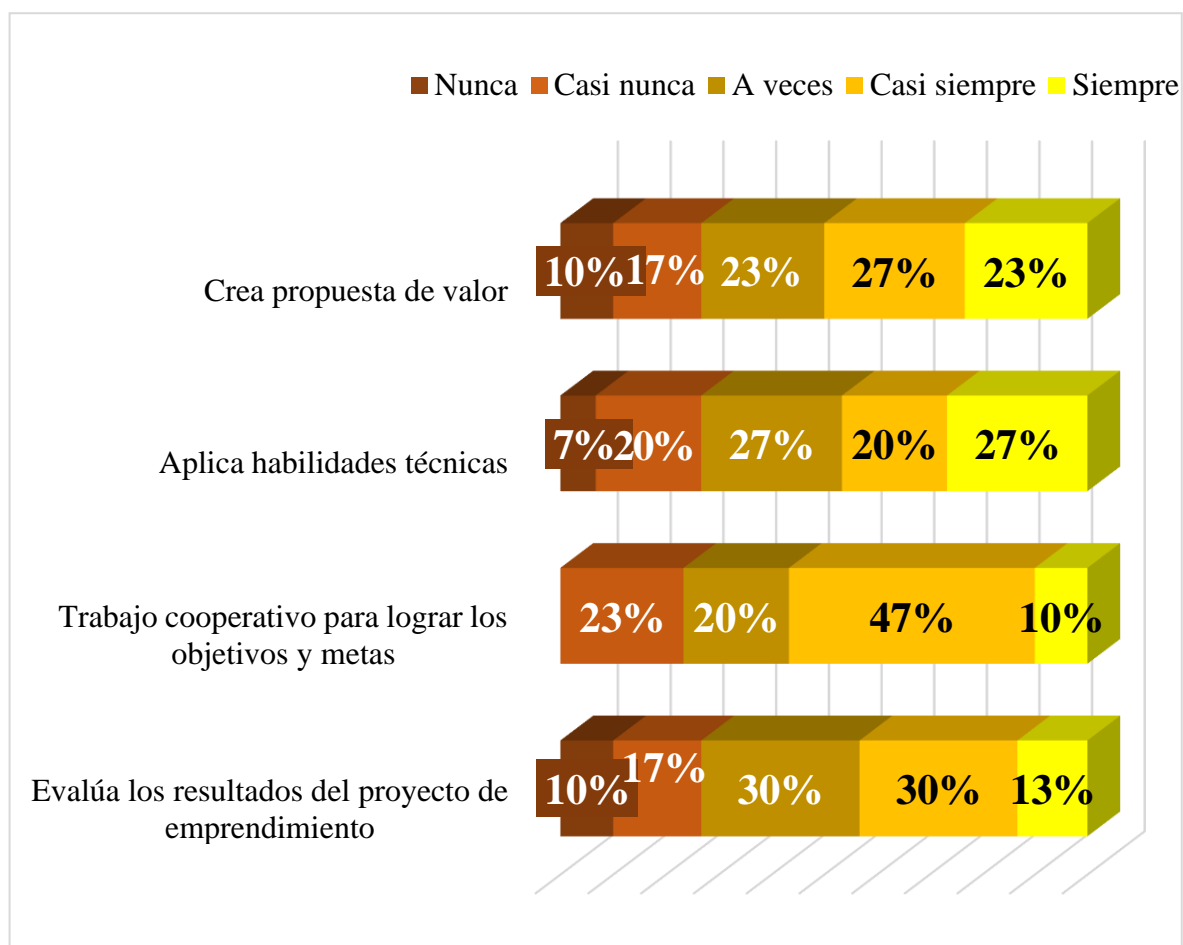
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Dimensión crea propuestas de valor	10%	17%	23%	27%	23%
Dimensión aplica habilidades técnicas	7%	20%	27%	20%	27%
Dimensión trabajo cooperativo para lograr los objetivos y metas		23%	20%	47%	10%
Dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	10%	17%	30%	30%	13%
Promedio aprendizajes en el área de educación para el trabajo	7%	19%	25%	31%	18%

Fuente: Estudio sobre la gamificación y aprendizajes en la asignatura de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión – 2022

La Tabla 2 y la Figura 2 muestran que la variable "Aprendizaje en el área de educación para el trabajo" recibió una calificación positiva promedio del 49% (casi siempre y siempre en general), lo que significa que, sin duda, hay muchos aspectos para mejorar. Asimismo, las calificaciones negativas (cantidad nunca y casi nunca) fueron relativamente altas, oscilando entre 23% y 27%; mientras que las calificaciones en el máximo nivel escalar (siempre) son bajas que oscilan entre 10% y 27%.

Figura 2

Calificación de las dimensiones de la variable aprendizajes en el área de educación para el trabajo



Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes de la asignatura de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

Elaboración de las pruebas de normalidad

La estadística inferencial nos permitió evaluar si existe una relación entre las variables, por lo que primero se probó el supuesto de normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk debido a que es una muestra considerada pequeña $n \leq 30$

Tabla 3

Pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	.336	30	.000	.813	30	.000
Aprendizajes educación para el trabajo	.201	30	.003	.907	30	.012

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Estudio de la gamificación y aprendizajes de la asignatura de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

En la tabla 3 se ve que de acuerdo a la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para las dos variables de estudio, el nivel de significancia bilateral para la variable “gamificación es de 0.000, mientras que para la segunda variable “aprendizajes área de educación para el trabajo” es 0.012; como es evidente en ambos casos, es menor a 0,05 señalando que los resultados de las variables **su comportamiento no es de manera normal**, por lo cual, la técnica estadística adecuada determinada para realizar la evaluación de la relación entre ambas variables es la prueba no paramétrica de **Rho de Spearman**.

Prueba de la hipótesis general

H₁: La gamificación está muy relacionada con el aprendizaje del área formación en el puesto de trabajo en la institución educativa UGEL Sánchez Carrión 2022.

H₀: La gamificación no está relacionada con el aprendizaje del área formación en el puesto de trabajo en la institución educativa UGEL Sánchez Carrión 2022.

Tabla 4

Nivel de relación entre las variables gamificación y los aprendizajes en el área de educación para el trabajo

			Gamificación	Aprendizajes educación para el trabajo
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1.000	,777**
		Significancia (bilateral)		.000
		N	30	30
Aprendizajes educación para el trabajo		Coefficiente de correlación	,777**	1.000
		Significancia (bilateral)	.000	
		N	30	30

** . Es significancia la correlación al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Estudio sobre la gamificación y aprendizajes en la asignatura de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

La prueba de correlación Rho de Spearman que se muestra en la Tabla 4 muestra que el valor p (significación bilateral) es igual a 0.000, que es menor que el valor mínimo esperado de 0.05, rechazando así la hipótesis H₀, lo que nos permite concluir que existe una relación importante entre la gamificación y los aprendizajes del área emprendedora de trabajo.

Esto es confirmado por el coeficiente de correlación Rho igual a 0,777, lo que se interpreta como una alta correlación entre las variables anteriores.

Pruebas de hipótesis específicas

HE1₁: La gamificación está muy relacionada con el aprendizaje en la educación para el trabajo en su dimensión que crea una propuesta de valor en las instituciones educativas, UGEL Sánchez Carrión, 2022.

HE10: La gamificación no está relacionada con el aprendizaje en la educación para el trabajo en su dimensión que crea una propuesta de valor en las instituciones educativas, UGEL Sánchez Carrión, 2022.

Tabla 5

Nivel de relación entre la gamificación y la dimensión crea propuesta de valor

			Gamificación	Crea propuesta de valor
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1.000	,763**
		Significancia bilateral		.000
		N	30	30
Crea propuesta de valor		Coefficiente de correlación	,763**	1.000
		Significancia bilateral	.000	
		N	30	30

** . Es significativa la correlación al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Estudio sobre la gamificación y aprendizajes de la asignatura de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

La Tabla 5 muestra que el valor p (significación de dos colas) de la prueba de correlación Rho de Spearman es igual a 0,000, que es menor que el valor mínimo esperado de 0,05, por lo que se rechaza H0. Esto nos lleva a concluir que existe una correlación entre la gamificación destacada y la dimensión que crean propuestas de valor.

Esto fue confirmado por el coeficiente de correlación Rho igual a 0,763, lo que se interpretó como una alta correlación entre las variables analizadas.

HE21: La gamificación está íntimamente relacionada con el aprendizaje en la formación en el puesto de trabajo en su dimensión habilidades técnicas aplicadas en instituciones educativas UGEL Sánchez Carrión, 2022.

HE2₀: La gamificación no está relacionada con el aprendizaje en la formación en el puesto de trabajo en su dimensión habilidades técnicas aplicadas en instituciones educativas UGEL Sánchez Carrión, 2022.

Tabla 6

Nivel de relación entre la gamificación y la dimensión aplica habilidades técnicas

			Gamificación	Aplica habilidades técnicas
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1.000	,725**
		Significancia bilateral		.000
		N	30	30
	Aplica habilidades técnicas	Coefficiente de correlación	,725**	1.000
		Significancia bilateral	.000	
		N	30	30

** . Es significativa la correlación al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes en la asignatura de educación para el trabajo, Sánchez Carrión - 2022

De acuerdo con la prueba de correlación Rho de Spearman que se muestra en la Tabla 6, el valor p (significación bilateral) es igual a 0,000, que es menor que el valor mínimo esperado de 0,05, por lo que se rechaza H₀, lo que lleva a la conclusión de que la gamificación y la dimensión habilidades técnicas aplicadas, existe una relación importante entre sí.

Esto es confirmado por el coeficiente de correlación Rho igual a 0,725, lo que se interpreta como una alta correlación entre las variables anteriores.

HE3₁: La gamificación está muy relacionada con el aprendizaje en la formación laboral para el trabajo en su dimensión de colaboración para lograr las metas y objetivos de la institución educativa UGEL Sánchez Carrión en el 2022.

HE30: La gamificación no está relacionada con el aprendizaje en la formación laboral para el trabajo en su dimensión de colaboración para lograr las metas y objetivos de la institución educativa UGEL Sánchez Carrión en el 2022.

Tabla 7

Nivel de relación entre la gamificación y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

			Gamificación	Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1.000	,701**
		Significancia (bilateral)		.000
		N	30	30
	Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas	Coefficiente de correlación	,701**	1.000
		Significancia (bilateral)	.000	
		N	30	30

** . Es significativa la correlación al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes de la asignatura de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

De acuerdo con la prueba de correlación Rho de Spearman que se muestra en la Tabla 7, se obtiene un valor p (significación bilateral) igual a 0,000, que es menor que el valor mínimo esperado de 0,05, rechazando así H0, lo que lleva a la conclusión de que la gamificación coopera con la dimensión para lograr un objetivo, habiendo relaciones importantes entre sí.

Esto fue confirmado por el coeficiente de correlación Rho igual a 0,701, lo que se interpretó como una alta correlación entre las variables anteriores.

HE41: La gamificación está íntimamente relacionada con el aprendizaje en la formación en el puesto de trabajo, en su dimensión evaluación de resultados de proyectos empresariales en instituciones educativas UGEL Sánchez Carrión, 2022.

HE40: La gamificación no está relacionada con el aprendizaje en la formación en el puesto de trabajo, en su dimensión evaluación de resultados de proyectos empresariales en instituciones educativas UGEL Sánchez Carrión, 2022.

Tabla 8

Nivel de relación entre la gamificación y la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

		Gamificación		Evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento	
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1.000	.752**	
		Significancia (bilateral)		.000	
		N	30	30	
	Evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento	Coefficiente de correlación	.752**	1.000	
		Significancia (bilateral)	.000		
		N	30	30	

** Es significativa la correlación al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes de la asignatura de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

De acuerdo con la prueba de correlación Rho de Spearman que se muestra en la Tabla 8, el valor p (significación bilateral) es igual a 0,000, que es menor que el valor mínimo esperado de 0,05, por lo que se rechaza H0, lo que lleva a la conclusión de que la gamificación y la dimensión evaluación de resultados de un proyecto empresarial, existe una correlación significativa.

Esto fue confirmado por el coeficiente de correlación Rho igual a 0,752, lo que se interpretó como una alta correlación entre las variables anteriores.

IV. DISCUSIÓN

El presente estudio tuvo como objetivo general, determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes en el área emprendedora de trabajo en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022; respecto a la variable “gamificación”, Teixes (2014) señala que es utilizar las mecánicas que se basa en juegos, por su belleza y pensamiento lúdicos, con el fin de conseguir fidelidad en las personas, atraerles a la acción, facilitar los aprendizajes y resolución de problemas; de manera similar, Contreras & Eguia (2017) precisan que la gamificación es un concepto derivado del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollo, afrontamiento y como las personas son satisfechas cuando se les proporciona recompensas y/o incentivos por completar tareas de un modo u otro ámbito no necesariamente relacionados con el juego. En tal sentido, el ente rector de educación peruano a través del Programa Curricular de Educación Secundaria, señala que la gamificación es participar en jugar juegos en un entorno virtual, manipular aplicaciones y ejecutar procesos que apuntan a los comportamientos deseados, utilizando las condiciones psicológicas previas de los juegos para desarrollar persistencia.

En cuanto a la variable “Aprendizaje en el área de educación para el trabajo”, el MINEDU (2016), señala que es movilizar los recursos y acciones necesarios para lograr metas y objetivos individuales o colectivos a medida que los estudiantes traducen ideas en acción para abordar necesidades no satisfechas o problemas económicos o sociales.

Los resultados de la presente investigación demuestran que la gamificación está muy relacionada con el aprendizaje del área formación en el puesto de trabajo en la institución educativa UGEL Sánchez Carrión, 2022. Se fundamenta la afirmación en los resultados de la prueba no paramétrica Rho Spearman siendo que el p-valor es de 0.000 y el coeficiente de correlación Rho es de 0.777 lo cual se interpreta como una relación alta. Tales resultados coinciden con los presentados por Iquise y Rivera (2020), en su estudio sobre lo importante que es la gamificación durante el proceso de enseñanza y aprendizaje; en la que concluyeron que la gamificación es una herramienta

trascendente en educación por su positiva influencia y de gran utilidad para los estudiantes. Asimismo, nuestra investigación coincide con la de Trillo (2022) denominada “El juego o Gamificación y aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de una institución privada” concluye que hay una relación significativa entre juego y aprendizaje significativo en los estudiantes, lo cual se confirma mediante la prueba de correlación de Spearman con un valor p de 0.000) y el coeficiente de correlación Rho es igual a 0.898

Por consiguiente, los resultados de nuestra investigación al ser contrastado con los de otras investigaciones similares, podemos afirmar que la gamificación como estrategia educativa es muy recomendable para ser aplicada en los procesos de enseñanza en las diversas instituciones educativas de la jurisdicción tomada como unidad de análisis, de esta manera se tendrá excelentes resultados sobre todo en la emprendedora área educativa de trabajo, donde las y los educandos aprenden básicamente a través de diversas formas lúdicas y divertidas.

V. CONCLUSIONES

Se concluye que existe una correlación significativa entre jugar (gamificación) y aprender en la labor docente del área educativa para el trabajo en la institución educativa UGEL Sánchez Carrión en el año 2022, con base en la prueba no paramétrica Rho de Spearman con un p-valor de 0.000 y un coeficiente de correlación de Rho de 0.777. Señalando que, mientras mayor conocimiento y uso correcto de la gamificación en los docentes, mayor son los aprendizajes en las y los estudiantes.

También se concluyó que existe una correlación significativa entre la gamificación y la dimensión que crean sugerencias de propuestas valorativas para el aprendizaje en la labor educativa de las instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión en el año 2022, ya que el p-valor de Rho de Spearman en las no prueba paramétrica fue 0.000 y el coeficiente de correlación de Rho es 0.736. Indicando que, mientras mayor conocimiento y uso correcto de la gamificación en los docentes, mayores propuestas de valor creativas e innovadoras de productos o servicios se darán en las y los estudiantes.

También se concluyó que existe una relación significativa entre la gamificación y la aplicación de las habilidades técnicas para los aprendizajes en la institución educativa UGEL Sánchez Carrión en el año 2022, como lo demuestra la prueba no paramétrica Rho de Spearman con un p-valor de 0,000 y un coeficiente de correlación Rho de 0,725. Es decir, cuanto más entiendan los docentes y utilicen correctamente la gamificación, mayor será el desarrollo de las habilidades técnicas de los estudiantes.

De igual forma se concluyó que existe una relación significativa entre la gamificación y la dimensión colaborativa para lograr las metas y objetivos educativos de las instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión en el 2022; se basa en la prueba Rho de Spearman no paramétrica, donde el valor p fue 0,000 y el coeficiente de correlación fue 0,701. Cabe mencionar que cuanto más entiendan los docentes y utilicen correctamente la gamificación, más integrado trabajarán los estudiantes para lograr sus objetivos.

Finalmente, se concluyó que existe una relación significativa entre la gamificación y la dimensión que evalúan los proyectos emprendedores en el quehacer de las instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión 2022 en los resultados de aprendizaje del campo educación para el trabajo; se basa en la prueba Rho de Spearman no paramétrica con un valor p de 0,000 y un coeficiente de correlación de 0,752. Por supuesto, cuanto más comprendan y utilizan correctamente los profesores la gamificación, mejor valoran los estudiantes los resultados de sus proyectos emprendedores.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a las direcciones de las instituciones educativas públicas de gestionar cursos de capacitación en el uso correcto de la gamificación aplicada a todas las áreas curriculares de aprendizaje, destinado a los docentes para que estén informados sobre conocimientos, habilidades y destrezas para procesos de enseñanza innovadores y de alta calidad.

Es recomendable que las direcciones de las instituciones educativas, en coordinación con los profesores del área de Educación para el Trabajo en la especialidad de Computación e Informática, con el Coordinador de Innovación y Soporte Tecnológico (CIST) y el docente del Aula de Innovación Pedagógica (AIP) (estos dos últimos si las instituciones educativas lo cuentan), planifiquen y realicen sesiones de capacitación en gamificación apoyándose de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) de manera bimestral, donde se involucre a todo el personal docente y administrativo con el objetivo de fortalecer las competencias digitales y optimizar el uso correcto de la gamificación con recursos propios y existentes en la zona, para lograr mejores aprendizajes y alcanzar los objetivos presentados a nivel pedagógico y organizacional.

Dado que la gamificación y los aprendizajes son componentes funcionales del proceso educativo, se recomienda que las direcciones de las instituciones educativas presenten un plan evaluativo de docentes a la UGEL Sánchez Carrión para ampliar la investigación actual, que además sirva como diagnóstico, cuyos resultados pueden generalizarse. También beneficia a los sectores público y privado que quieran implementar programas de formación de docentes en temas de gamificación.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Psychological Association. (2017). Ethical principles de Psychologists and code of conduct. *Heroes of Empire Five Charismatic Men and the Conquest of Africa*, 1–20. <https://doi.org/10.1525/california/9780520234277.003.0001>
- Araya, R., Arias Ortiz, E., Bottan, N., & Cristia, J. (2019). ¿Funciona la gamificación en la educación? Evidencia experimental de Chile. *Banco Interamericano de Desarrollo, IDB-WP-982*, 48. <http://www.iadb.org>
- Arroyo Morales, A. (2020). *Metodología de la investigación en las ciencias empresariales*. <https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/5402>
- Asociación Médica Mundial. (2017). *Declaración de Helsinki de la AMM - Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos*. 1–4. <https://www.wma.net/es/policias-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos/>
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea: Revista Electrónica de Investigación Docencia Creativa*, 2014, 422–430. <https://doi.org/10.30827/digibug.58021>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2018). *Código de Ética y Deontología* (p. 13). https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Contreras Espinosa, R. S., & Eguía, J. L. (2017). Experiencia de gamificación en las aulas. In *Universitat Autònoma de Barcelona*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5932>
- Cruzado Carlos, R. I., & Delgado Alfaró, M. E. (2019). *Las tecnologías de la información y la comunicación en el área curricular de educación para el trabajo*. 32. http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/346/1/0061220211_0001193711_T_2018.pdf
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16–24. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf>
- García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta pedagógica de gamificación en educación. *Hekademos*, 27, 71–79.
- Gaspar Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2019). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Artículo*.
- González Alonso, D. (2017). La Gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una Segunda Lengua en Educación Primaria. *Universidad de Burgos*, 1–59. https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonz%Ellez_Alonso.pdf;jsessionid=6D648DB659D282058CD34437B84E3CBF?sequence=1
- Guizado Carmona, F. É., & Cruzata Martínez, A. (2017). *Diagnóstico del empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la electrónica en el área de la educación para el trabajo en la secundaria*.

- Gutiérrez Cáceres, J. C., & Wong Huamaní, L. R. (2021). *La gamificación en los entornos virtuales en educación secundaria*.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación. In *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. shorturl.at/mwS39
- Hernandez Rojas, L. L., Suárez Castrillón, S. A., & Rico Bautista, D. (2017). La gamificación y arquitectura funcional: estrategia práctica en el proceso de enseñanza/aprendizaje usando la tecnología. *Revista Ingenio*, 14(1), 123–136. <https://doi.org/10.22463/2011642x.2201>
- Hernández Sampiere, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). Metodología de la investigación. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Hilario Luis, J. A. (2019). *Gamificación en las competencias del personal docente de la I.E.P. “Fray Pedro Urraca”*, *Puente Piedra*, 2019. 59.
- Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. 89. [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9802/1/2020_Marchena Martinez.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9802/1/2020_Marchena%20Martinez.pdf)
- López Rodríguez, R. M. (2021). *Herramientas de Gamificación y Rendimiento Académico en Estudiantes de un Centro de Idiomas, Trujillo, 2021*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79217>
- Mendoza Vincés, Á. O., & Ramírez Franco, J. M. (2020). Aprendiendo metodología de la investigación. In *Editorial Grupo Compás*. <http://142.93.18.15:8080/jspui/handle/123456789/523>
- Ministerio de Educación. (2016a). Currículo Nacional de la Educación Básica. *Libro Currículo Nacional de La Educación Basica*, 224. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016b). Educación Básica Regular: Programa Curricular de Educación Secundaria. *Ministerio de Educación Del Perú*, 229.
- Navarro-mateos, C., Pérez-lópez, I. J., & Femia Marzo, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática Gamification in the Spanish educational field: a systematic review. *Retos*, 2041(2017), 507–516.
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0), 1–17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Román Valladares, F. J. (2021). *La gamificación como metodología de enseñanza en las aulas*.
- Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., & Mejía Sáenz, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*.
- Sosa Tocto, R. A. (2021). *Propuesta de gamificación para motivar y mejorar el nivel de logro en el aprendizaje de ecuaciones lineales con estudiantes de 1° y 2° de secundaria*.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (UOC).
- Trillo Martínez, L. (2022). La gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021. In *Psikologi Perkembangan* (Issue October 2013). [http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/Silva Acosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046](http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/Silva%20Acosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046)

TU Región Informa. (2022). *Docentes de La Libertad sistematizan información de Aprendo en casa y lo convierten en material audiovisual*. <https://www.regionlalibertad.gob.pe/noticias/locales/12020-docentes-de-la-libertad-sistematizan-informacion-de-aprendo-en-casa-y-lo-convierten-en-material-audiovisual>

Villaruel, R., Santa María, H., Quispe, B., & Ventosilla, D. (2021). La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19. *Revista Innova Educación*, 3. <https://bit.ly/2ZvDx6K>

ANEXOS

Anexo 1 Instrumentos Escala para evaluar la Gamificación

Estimado docente de educación secundaria del área de Educación para el Trabajo, esperamos su colaboración, respondiendo con sinceridad el presente cuestionario. El cuestionario es anónimo.

El presente cuestionario tiene por objeto determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes del área de Educación para el Trabajo en las instituciones educativas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión.

Lea usted con atención y marque con “X” en una sola alternativa.

Por favor, no deje ningún ítem sin responder para que exista una mayor confiabilidad en los datos recabados.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

Ítem	PROPOSICIONES	OPCIONES DE RESPUESTA				
		1	2	3	4	5
	Dimensión 1: Dinámicas					
1	En el desarrollo de las experiencias de aprendizaje observa que los estudiantes interactúan positivamente.					
2	Los estudiantes requieren ser incentivados en sus logros de aprendizaje.					
3	Observa si los estudiantes se sienten motivados al ser reconocidos por sus niveles de logro.					
4	Observa si los estudiantes demuestran satisfacción al resolver un problema o superar un reto.					
5	Los estudiantes demuestran autonomía en la gestión de sus aprendizajes.					
6	Los estudiantes demuestran una sana competición al desarrollar una actividad de aprendizaje.					
	Dimensión 2: Mecánicas					
7	Observa si los estudiantes mantienen un equilibrio emocional ante una dificultad que se presente en las actividades de aprendizaje.					
8	Los estudiantes se brindan retroalimentación oportuna en el trabajo de equipo de ser necesario.					
9	Los estudiantes demuestran esfuerzo al resolver un reto o desafío cuando van obteniendo calificativos positivos en su avance académico.					
10	Los estudiantes demuestran interés en alcanzar los niveles de logro superiores.					
11	Los estudiantes al obtener reconocimientos por sus logros, estos se motivan para alcanzar niveles de aprendizaje superiores.					
12	Los estudiantes demuestran productividad resolviendo los retos correctamente cuando trabajan de forma grupal.					
	Dimensión 3: Componentes					
13	Los estudiantes utilizan los recursos virtuales (celular, internet, PC, laptop, tableta, etc.) en las actividades de aprendizaje de forma apropiada.					
14	Los estudiantes al exponer sus propuestas lo hacen de forma pacífica y alturada.					
15	Los estudiantes al resolver los retos planteados, estos se sienten satisfechos por sus logros obtenidos.					

Fuente: Elaboración propia

Ficha Técnica 1

Nombre original del instrumento:	Escala para evaluar la gamificación
Autor y año: Br. Elvis Erinaldo Vásquez Sagástegui Br. Julio Cesar Sánchez Gutiérrez (2022)	Original: Elaborado por los autores Adaptación:
Objetivo del instrumento	Instrumento para medir la gamificación
Usuarios:	Docentes del área de Educación para el Trabajo de las instituciones educativas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión.
Forma de administración o modo de aplicación:	El instrumento fue aplicado individualmente de forma virtual, en un tiempo no mayor de 15 minutos.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Se adjunta a continuación de los tres expertos que validaron el instrumento.
Validez (Constructo)	Suficiencia y aplicable
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	Confiabilidad general: 0,938

Instrumento dos:

Escala para evaluar el Aprendizaje del área de Educación para el Trabajo

Estimado docente de educación secundaria del área de Educación para el Trabajo, esperamos su colaboración, respondiendo con sinceridad el presente cuestionario. El cuestionario es anónimo.

El presente cuestionario tiene por objeto determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes del área de Educación para el Trabajo en las instituciones educativas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión.

Lea usted con atención y marque con “X” en una sola alternativa.

Por favor, no deje ningún ítem sin responder para que exista una mayor confiabilidad en los datos recabados

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

Ítem	PROPOSICIONES	OPCIONES DE RESPUESTA				
		1	2	3	4	5
	Dimensión 1: Crea propuesta de valor					
1	Los estudiantes seleccionan materiales para elaborar la propuesta de valor.					
2	Los estudiantes planifican actividades para ejecutar la propuesta de valor.					
3	Los estudiantes ejecutan actividades para desarrollar la propuesta de valor.					
4	Los estudiantes proponen alternativas de solución frente a situaciones imprevistas					
	Dimensión 2: Aplica habilidades técnicas					
5	Los estudiantes seleccionan habilidades técnicas para producir un bien					
6	Los estudiantes combinan habilidades técnicas para producir un bien.					
7	Los estudiantes demuestran responsabilidad con el ambiente					
8	Los estudiantes aplican normas de seguridad					
	Dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas					
9	Los estudiantes demuestran reciprocidad al trabajar en grupo.					
10	Los estudiantes investigan en grupo un problema de su entorno que le interesa mejorar.					
11	Los estudiantes generan conclusiones en grupo para mejorar el problema de su entorno.					
12	Los estudiantes asumen con responsabilidad las tareas asignadas.					
	Dimensión 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento					
13	Los estudiantes elaboran instrumentos para el recojo de información					
14	Los estudiantes analizan la información para cuantificar la relación entre inversión y beneficio					
15	Los estudiantes proponen mejoras para aumentar la calidad del servicio.					

Fuente: Elaboración propia

Ficha Técnica 2

Nombre original del instrumento:	Escala para evaluar el aprendizaje del área de Educación para el Trabajo
Autor y año: Br. Elvis Ernaldo Vásquez Sagástegui Br. Julio Cesar Sánchez Gutiérrez (2022)	Original: Elaborado por los autores Adaptación:
Objetivo del instrumento	Instrumento para evaluar el aprendizaje del área de Educación para el Trabajo
Usuarios:	Docentes del área de Educación para el Trabajo de las instituciones educativas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión.
Forma de administración o modo de aplicación:	El instrumento fue aplicado individualmente de forma virtual, en un tiempo no mayor de 15 minutos.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Se adjunta a continuación de los tres expertos que validaron el instrumento.
Validez (Constructo)	Suficiencia y aplicable
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	Confiabilidad general: 0,938

Anexo 2. Validación y confiabilidad de los instrumentos

		N	%
Casos	Válidos	12	100.0
	Excluidos ^a	0	0.0
	Total	12	100.0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad – Gamificación

Alfa de Cronbach	N de elementos
,938	15

La fiabilidad del instrumento Gamificación, es alto.

Estadísticos de fiabilidad – Aprendizajes en el área de educación para el trabajo

Alfa de Cronbach	N de elementos
.959	15

La fiabilidad del instrumento Aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo, es alto.

Constancia de validación

Yo, **Jorge Enrique Alva Díaz**, con Documento Nacional de Identidad N° 27143357, de profesión docente, grado académico Maestro en Ciencias, mención en Docencia Universitaria e Investigación Educativa, con código de colegiatura CPPe N° 0326094, labor que ejerzo actualmente como docente en la Universidad Católica de Trujillo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Escala para evaluar la Gamificación**, cuyo propósito es determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes del área de Educación para el Trabajo en las instituciones educativas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión, a los efectos de su aplicación a los docentes del área curricular de Educación por el trabajo del ámbito de la UGEL Sánchez Carrión.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir

No aplicable


Mg: ALVA DÍAZ, Jorge Enrique.

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI N° 27143357

Especialidad del validador: Filosofía y Ciencias Sociales

Trujillo, a los 29 días del mes de noviembre de 2022



Firma del Experto Informante

Constancia de validación

Yo, **Claudia Liset García Serván**, con Documento Nacional de Identidad N° 18124858, de profesión docente, grado académico Maestra, con código de colegiatura 256601, labor que ejerzo actualmente como docente en el CETPRO Santa Rosa.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Escala para evaluar la Gamificación**, cuyo propósito es determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes del área de Educación para el Trabajo en las instituciones educativas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión, a los efectos de su aplicación a los docentes del área curricular de Educación por el trabajo del ámbito de la UGEL Sánchez Carrión.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir

No aplicable

Mg: GARCÍA SERVÁN, Claudia Liset

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI N° 18124858

Especialidad del validador: Computación e Informática

Trujillo, a los 30 días del mes de noviembre de 2022



Firma del Experto Informante

Constancia de validación

Yo, **Ronal Anibal Castillo Gutiérrez**, con Documento Nacional de Identidad N° 19100685, de profesión docente, grado académico Maestro, con código de colegiatura 1519100685, labor que ejerzo actualmente como docente en el CETPRO Santa Rosa.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Escala para evaluar la Gamificación**, cuyo propósito es determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes del área de Educación para el Trabajo en las instituciones educativas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión, a los efectos de su aplicación a los docentes del área curricular de Educación por el trabajo del ámbito de la UGEL Sánchez Carrión.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir

No aplicable

Mg: CASTILLO GUTIÉRREZ, Ronal Anibal

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI N° 19100685

Especialidad del validador: Computación e Informática

Trujillo, a los 30 días del mes de noviembre de 2022



Firma del Experto Informante

Constancia de validación

Yo, Mg. **Jorge Enrique Alva Díaz**, con Documento Nacional de Identidad N° 27143357, de profesión docente, grado académico Maestro en Ciencias, mención en Docencia Universitaria e Investigación Educativa, con código de colegiatura CPPe N° 0326094, labor que ejerzo actualmente como docente en la Universidad Católica de Trujillo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Escala para evaluar el Aprendizaje del área de Educación para el Trabajo**, cuyo propósito es determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes del área de Educación para el Trabajo en las instituciones educativas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión, a los efectos de su aplicación a los docentes del área curricular de Educación por el trabajo del ámbito de la UGEL Sánchez Carrión.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir

No aplicable


Mg: ALVA DÍAZ, Jorge Enrique.

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI N° 27143357

Especialidad del validador: Filosofía y Ciencias Sociales

Trujillo, a los 29 días del mes de noviembre de 2022



Firma del Experto Informante

Constancia de validación

Yo, **Claudia Liset García Serván**, con Documento Nacional de Identidad N° 18124858, de profesión docente, grado académico Maestra, con código de colegiatura 256601, labor que ejerzo actualmente como docente en el CETPRO Santa Rosa.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Escala para evaluar el Aprendizaje del área de Educación para el Trabajo**, cuyo propósito es determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes del área de Educación para el Trabajo en las instituciones educativas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión, a los efectos de su aplicación a los docentes del área curricular de Educación por el trabajo del ámbito de la UGEL Sánchez Carrión.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir

No aplicable

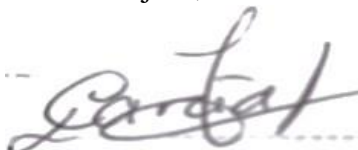
Mg: GARCÍA SERVÁN, Claudia Liset

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI N° 18124858

Especialidad del validador: Computación e Informática

Trujillo, a los 30 días del mes de noviembre de 2022



Firma del Experto Informante

Constancia de validación

Yo, **Ronal Anibal Castillo Gutiérrez**, con Documento Nacional de Identidad N° 19100685, de profesión docente, grado académico Maestro, con código de colegiatura 1519100685, labor que ejerzo actualmente como docente en el CETPRO Santa Rosa.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Escala para evaluar el Aprendizaje del área de Educación para el Trabajo**, cuyo propósito es determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes del área de Educación para el Trabajo en las instituciones educativas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión, a los efectos de su aplicación a los docentes del área curricular de Educación por el trabajo del ámbito de la UGEL Sánchez Carrión.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir

No aplicable

Mg: CASTILLO GUTIÉRREZ, Ronal Anibal

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI N° 19100685

Especialidad del validador: Computación e Informática

Trujillo, a los 30 días del mes de noviembre de 2022



Firma del Experto Informante

Experto 1

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1								
1	En el desarrollo de las experiencias de aprendizaje observa que los estudiantes interactúan positivamente	X		X		X		
2	Los estudiantes requieren ser incentivados en sus logros de aprendizaje	X		X		X		
3	Observa si los estudiantes se sienten motivados al ser reconocidos por sus niveles de logro	X		X		X		
4	Observa si los estudiantes demuestran satisfacción al resolver un problema o superar un reto	X		X		X		
5	Los estudiantes demuestran autonomía en la gestión de sus aprendizajes	X		X		X		
6	Los estudiantes demuestran una sana competición al desarrollar una actividad de aprendizaje	X		X		X		
DIMENSIÓN 2								
7	Observa si los estudiantes mantienen un equilibrio emocional ante una dificultad que se presente en las actividades de aprendizaje	X		X		X		
8	Los estudiantes se brindan retroalimentación oportuna en el trabajo de equipo de ser necesario	X		X		X		
9	Los estudiantes demuestran esfuerzo al resolver un reto o desafío cuando van obteniendo calificativos positivos en su avance académico	X		X		X		
10	Los estudiantes demuestran interés en alcanzar los niveles de logro superiores	X		X		X		
11	Los estudiantes al obtener reconocimientos por sus logros, estos se motivan para alcanzar niveles de aprendizaje superiores	X		X		X		
12	Los estudiantes demuestran productividad resolviendo los retos correctamente cuando trabajan de forma grupal	X		X		X		
DIMENSIÓN 3								
13	Los estudiantes utilizan los recursos virtuales (celular, internet, PC, laptop, tableta, etc.) en las actividades de aprendizaje de forma apropiada.	X		X		X		
14	Los estudiantes al exponer sus propuestas lo hacen de forma pacífica y alturada.	X		X		X		
15	Los estudiantes al resolver los retos planteados, estos se sienten satisfechos por sus logros obtenidos.	X		X		X		


Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable

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

Apellidos y nombres del experto validador: **Mg. ALVA DÍAZ, Jorge Enrique.**

29 de noviembre del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
1	Los estudiantes seleccionan materiales para elaborar la propuesta de valor.	X		X		X		
2	Los estudiantes planifican actividades para ejecutar la propuesta de valor.	X		X		X		
3	Los estudiantes ejecutan actividades para desarrollar la propuesta de valor.	X		X		X		
4	Los estudiantes proponen alternativas de solución frente a situaciones imprevistas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Los estudiantes seleccionan habilidades técnicas para producir un bien.	X		X		X		
6	Los estudiantes combinan habilidades técnicas para producir un bien.	X		X		X		
7	Los estudiantes demuestran responsabilidad con el ambiente.	X		X		X		
8	Los estudiantes aplican normas de seguridad.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Los estudiantes demuestran reciprocidad al trabajar en grupo.	X		X		X		
10	Los estudiantes investigan en grupo un problema de su entorno que le interesa mejorar.	X		X		X		
11	Los estudiantes generan conclusiones en grupo para mejorar el problema de su entorno.	X		X		X		
12	Los estudiantes asumen con responsabilidad las tareas asignadas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Los estudiantes elaboran instrumentos para el recojo de información.	X		X		X		
14	Los estudiantes analizan la información para cuantificar la relación entre inversión y beneficio.	X		X		X		
15	Los estudiantes proponen mejoras para aumentar la calidad del servicio.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable

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

Apellidos y nombres del experto validador: Mg. ALVA DÍAZ, Jorge Enrique.

29 de noviembre del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**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

Experto 2

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
1	En el desarrollo de las experiencias de aprendizaje observa que los estudiantes interactúan positivamente	X		X		X		
2	Los estudiantes requieren ser incentivados en sus logros de aprendizaje	X		X		X		
3	Observa si los estudiantes se sienten motivados al ser reconocidos por sus niveles de logro	X		X		X		
4	Observa si los estudiantes demuestran satisfacción al resolver un problema o superar un reto	X		X		X		
5	Los estudiantes demuestran autonomía en la gestión de sus aprendizajes	X		X		X		
6	Los estudiantes demuestran una sana competición al desarrollar una actividad de aprendizaje	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Observa si los estudiantes mantienen un equilibrio emocional ante una dificultad que se presente en las actividades de aprendizaje	X		X		X		
8	Los estudiantes se brindan retroalimentación oportuna en el trabajo de equipo de ser necesario	X		X		X		
9	Los estudiantes demuestran esfuerzo al resolver un reto o desafío cuando van obteniendo calificativos positivos en su avance académico	X		X		X		
10	Los estudiantes demuestran interés en alcanzar los niveles de logro superiores	X		X		X		
11	Los estudiantes al obtener reconocimientos por sus logros, estos se motivan para alcanzar niveles de aprendizaje superiores	X		X		X		
12	Los estudiantes demuestran productividad resolviendo los retos correctamente cuando trabajan de forma grupal	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Los estudiantes utilizan los recursos virtuales (celular, internet, PC, laptop, tableta, etc.) en las actividades de aprendizaje de forma apropiada.	X		X		X		
14	Los estudiantes al exponer sus propuestas lo hacen de forma pacífica y alturada.	X		X		X		
15	Los estudiantes al resolver los retos planteados, estos se sienten satisfechos por sus logros obtenidos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable

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

Apellidos y nombres del experto validador: **Mg. GARCÍA SERVÁN, Claudia Liset**

29 de noviembre del 2022



Firma del experto informante

Experto 2

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
1	Los estudiantes seleccionan materiales para elaborar la propuesta de valor.	X		X		X		
2	Los estudiantes planifican actividades para ejecutar la propuesta de valor.	X		X		X		
3	Los estudiantes ejecutan actividades para desarrollar la propuesta de valor.	X		X		X		
4	Los estudiantes proponen alternativas de solución frente a situaciones imprevistas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Los estudiantes seleccionan habilidades técnicas para producir un bien.	X		X		X		
6	Los estudiantes combinan habilidades técnicas para producir un bien.	X		X		X		
7	Los estudiantes demuestran responsabilidad con el ambiente.	X		X		X		
8	Los estudiantes aplican normas de seguridad.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Los estudiantes demuestran reciprocidad al trabajar en grupo.	X		X		X		
10	Los estudiantes investigan en grupo un problema de su entorno que le interesa mejorar.	X		X		X		
11	Los estudiantes generan conclusiones en grupo para mejorar el problema de su entorno.	X		X		X		
12	Los estudiantes asumen con responsabilidad las tareas asignadas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Los estudiantes elaboran instrumentos para el recojo de información.	X		X		X		
14	Los estudiantes analizan la información para cuantificar la relación entre inversión y beneficio.	X		X		X		
15	Los estudiantes proponen mejoras para aumentar la calidad del servicio.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable

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

Apellidos y nombres del experto validador: Mg. GARCÍA SERVÁN, Claudia Liset

29 de noviembre del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³**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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
1	En el desarrollo de las experiencias de aprendizaje observa que los estudiantes interactúan positivamente	X		X		X		
2	Los estudiantes requieren ser incentivados en sus logros de aprendizaje	X		X		X		
3	Observa si los estudiantes se sienten motivados al ser reconocidos por sus niveles de logro	X		X		X		
4	Observa si los estudiantes demuestran satisfacción al resolver un problema o superar un reto	X		X		X		
5	Los estudiantes demuestran autonomía en la gestión de sus aprendizajes	X		X		X		
6	Los estudiantes demuestran una sana competición al desarrollar una actividad de aprendizaje	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Observa si los estudiantes mantienen un equilibrio emocional ante una dificultad que se presente en las actividades de aprendizaje	X		X		X		
8	Los estudiantes se brindan retroalimentación oportuna en el trabajo de equipo de ser necesario	X		X		X		
9	Los estudiantes demuestran esfuerzo al resolver un reto o desafío cuando van obteniendo calificativos positivos en su avance académico	X		X		X		
10	Los estudiantes demuestran interés en alcanzar los niveles de logro superiores	X		X		X		
11	Los estudiantes al obtener reconocimientos por sus logros, estos se motivan para alcanzar niveles de aprendizaje superiores	X		X		X		
12	Los estudiantes demuestran productividad resolviendo los retos correctamente cuando trabajan de forma grupal	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Los estudiantes utilizan los recursos virtuales (celular, internet, PC, laptop, tableta, etc.) en las actividades de aprendizaje de forma apropiada.	X		X		X		
14	Los estudiantes al exponer sus propuestas lo hacen de forma pacífica y alturada.	X		X		X		
15	Los estudiantes al resolver los retos planteados, estos se sienten satisfechos por sus logros obtenidos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable

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

Apellidos y nombres del experto validador: **Mg. CASTILLO GUTIÉRREZ, Ronal Anibal**

29 de noviembre del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**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

Experto 3

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
1	Los estudiantes seleccionan materiales para elaborar la propuesta de valor.	X		X		X		
2	Los estudiantes planifican actividades para ejecutar la propuesta de valor.	X		X		X		
3	Los estudiantes ejecutan actividades para desarrollar la propuesta de valor.	X		X		X		
4	Los estudiantes proponen alternativas de solución frente a situaciones imprevistas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Los estudiantes seleccionan habilidades técnicas para producir un bien.	X		X		X		
6	Los estudiantes combinan habilidades técnicas para producir un bien.	X		X		X		
7	Los estudiantes demuestran responsabilidad con el ambiente.	X		X		X		
8	Los estudiantes aplican normas de seguridad.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Los estudiantes demuestran reciprocidad al trabajar en grupo.	X		X		X		
10	Los estudiantes investigan en grupo un problema de su entorno que le interesa mejorar.	X		X		X		
11	Los estudiantes generan conclusiones en grupo para mejorar el problema de su entorno.	X		X		X		
12	Los estudiantes asumen con responsabilidad las tareas asignadas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Los estudiantes elaboran instrumentos para el recojo de información.	X		X		X		
14	Los estudiantes analizan la información para cuantificar la relación entre inversión y beneficio.	X		X		X		
15	Los estudiantes proponen mejoras para aumentar la calidad del servicio.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable

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

Apellidos y nombres del experto validador: Mg. CASTILLO GUTIÉRREZ, Ronal Anibal

29 de noviembre del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**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

Anexo 3. Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
Benedicto XVI

Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional

Huamachuco, 08 de diciembre del 2022

CARTA N° 0001-2022-UCT-EEVS-JCSG

**PROFESORES (AS) DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA JURISDICCIÓN UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN**

PRESENTE. –

**Asunto: Participación del estudio de tesis la Gamificación y los Aprendizajes en
el Área de Educación para el Trabajo**

De nuestra especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarles muy cordialmente y a la vez hacerles llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

Molestamos su atención con el propósito de presentarnos ante ustedes los tesisistas **ELVIS ERNALDO VÁSQUEZ SAGÁSTEGUI** y **JULIO CESAR SÁNCHEZ GUTIÉRREZ**, egresados de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", como Bachiller en Educación Secundaria en la mención de Computación e Informática, quienes nos encontramos realizando nuestra Tesis para obtener la Licenciatura, titulado: La Gamificación y los Aprendizajes en el Área de Educación para el Trabajo en instituciones educativas de la jurisdicción UGEL Sánchez Carrión; en tal sentido, solicitamos su participación en este estudio respondiendo de manera virtual (Formularios de Google) los cuestionarios planteados, lo cual deberá hacerlo de una manera cautelosa y la sinceridad del caso. Los datos recopilados serán utilizados únicamente para discusiones académicas, teniendo en cuenta los aspectos éticos considerados en nuestra investigación. Justificando nuestro estudio que servirá como parte teórica, práctica y metodológica en el sistema educativo para la enseñanza y aprendizaje de las y los estudiantes.

Nos despedimos de cada uno de ustedes con las muestras de nuestra más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

Elvis Ernaldo Vásquez Sagástegui
Tesisista

Julio Cesar Sánchez Gutiérrez
Tesisista

Anexo 4. Cuadro de operacionalización de variables

Título: Gamificación y los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en instituciones educativas, jurisdicción UGEL Sánchez Carrión, 2022							
Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Instrumento	Escala de medición
Gamificación	La gamificación consiste en utilizar las mecánicas que se basa en juegos, por su belleza y pensamiento lúdicos, con el fin de conseguir fidelidad en las personas, atraerles a la acción, facilitar los aprendizajes y resolución de problemas (Teixes, 2014, p. 16)	La gamificación se midió a través de una escala Likert compuesta por 15 ítems para medir sus dimensiones: dinámicas, mecánicas y componentes	Dinámicas	- Interactúa positivamente	1	Escala	Escala Likert: Nunca= 1 Casi nunca= 2 A veces= 3 Casi siempre= 4 Siempre= 5
				- Requiere incentivos	2		
				- Adquiere puestos	3		
				- Obtiene logros	4		
				- Desarrolla autonomía	5		
				- Logra ser competitivo	6		
			Mecánicas	- Controla su equilibrio emocional asertivamente	7		
				- Brinda retroalimentación oportunamente	8		
				- Obtiene calificativos positivos.	9		
	- Logra niveles superiores	10					
	- Obtiene reconocimientos	11					
	- Resuelve retos correctamente	12					
			Componentes	- Utiliza recursos virtuales apropiadamente	13		
				- Debate su propuesta pacíficamente	14		
				- Logra niveles de complejidad	15		
Aprendizajes en el área de Educación	El aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo, consiste en movilizar los recursos	Los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo a través de	Crea propuestas de valor	- Selecciona insumos y materiales	1	Escala	Escala Likert: Nunca= 1
				- Planifica actividades	2		

para el Trabajo	y acciones necesarios para lograr metas y objetivos individuales o colectivos a medida que los estudiantes traducen ideas en acción para abordar necesidades no satisfechas o problemas económicos o sociales (Ministerio de Educación, 2016, p. 148).	una escala Likert compuesta por 15 ítems para medir sus dimensiones: crea propuestas de valor, aplica habilidades técnicas, trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, y evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.	- Ejecuta actividades	3	Casi nunca= 2 A veces= 3 Casi siempre= 4 Siempre= 5	
			- Propone alternativas de solución	4		
			Aplica habilidades técnicas	- Selecciona habilidades técnicas		5
				- Combina habilidades técnicas		6
				- Demuestra responsabilidad		7
			Trabajo cooperativo para lograr los objetivos y metas	- Aplica normas de seguridad		8
- Demuestra reciprocidad	9					
- Investiga en grupo	10					
- Genera conclusiones	11					
Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	- Asume tareas asignadas	12				
	- Elabora instrumentos	13				
	- Analiza información	14				
	- Propone mejoras	15				

Anexo 5. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título	Formulación del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología		
Gamificación y los Aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en instituciones educativas jurisdicción UGEL Sánchez Carrión, 2022	General ¿De qué manera la gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022?	General La gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022.	General Determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022.	Gamificación	Dinámicas	Tipo: Descriptiva correlacional		
	Específicos ¿De qué manera la gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en su dimensión Crea propuesta de valor, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022?	Específicas La gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en su dimensión Crea propuesta de valor, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022.	Específicos Determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en su dimensión Crea propuesta de valor, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022.		Aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo		Mecánicas	Método: Cuantitativo
				Componentes		Crea propuestas de valor	Diseño: No experimental	
				Aplica habilidades técnicas				
¿De qué manera la gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en su dimensión Aplica habilidades técnicas, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022?	La gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en su dimensión Aplica habilidades técnicas, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022.	Determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en su dimensión Aplica habilidades técnicas, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022.	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Como técnica se usó la encuesta para los instrumentos y, como instrumentos las escalas de Likert para cada una de las variables en estudio.				
¿De qué manera la gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en su dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, en instituciones	La gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en su dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, en instituciones	Determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en su dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, en						

	<p>dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022?</p> <p>¿De qué manera la gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en su dimensión Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022?</p>	<p>educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022.</p> <p>La gamificación se relaciona significativamente con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en su dimensión Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022.</p>	<p>instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022.</p> <p>Determinar de qué manera la gamificación se relaciona con los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en su dimensión Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, en instituciones educativas de la UGEL Sánchez Carrión, 2022.</p>			<p>Métodos de análisis de la investigación: Se tuvo en cuenta la hoja de cálculo Excel, a través de una serie de técnicas estadísticas que dieron solución al problema planteado.</p>
--	---	---	---	--	--	--

Anexo 6. Tabulación de datos – variable Gamificación

NCUESTA	Dinámicas					Mecánicas					Componentes			PROMEDIO dinámicas	PROMEDIO mecánicas	PROMEDIO componentes	Promedio Gamificación
	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11	G12	G13				
1	3	5	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3
2	4	5	5	5	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	5	4	4
3	4	5	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5
5	3	4	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	3	4	4	4	5	4	3	2	3	3	4	4	4	5	4	4	4
7	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
8	3	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	4	4	3	5	4	4
9	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4
11	4	4	4	5	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
12	4	4	4	4	3	3	3	4	2	1	2	3	2	2	3	3	3
13	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
14	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5
15	5	1	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5
16	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1
17	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2
18	2	3	3	3	2	1	1	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2
19	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4
20	4	5	5	5	3	5	4	5	5	3	4	5	3	4	5	4	4
21	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4
24	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4
25	4	5	5	5	3	3	3	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4
26	3	5	5	4	3	3	3	2	5	4	4	3	3	4	4	4	4
27	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4
28	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	4	2

Tabulación de datos – variable Aprendizajes en el área de EPT

NCUESTA	Crea propuesta de valor															PROMEDIO crea	PROMEDIO aplica hab.	PROMEDIO trabaja	PROMEDIO evalúa	Promedio aprendizaje edu. Para el trabajo
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15					
1	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
6	3	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4
7	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3
8	5	5	5	4	4	4	4	3	3	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
11	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3
12	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
13	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
14	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
15	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5
16	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
20	3	3	3	2	3	3	2	2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3
21	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2
24	4	3	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	3	4
25	2	1	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2
26	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3
27	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
28	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1

Anexo 7. Resultados de cada uno de los componentes por cada dimensión de las variables analizadas

Dimensión dinámicas

Tabla 9

Calificación de los componentes de la dimensión dinámicas

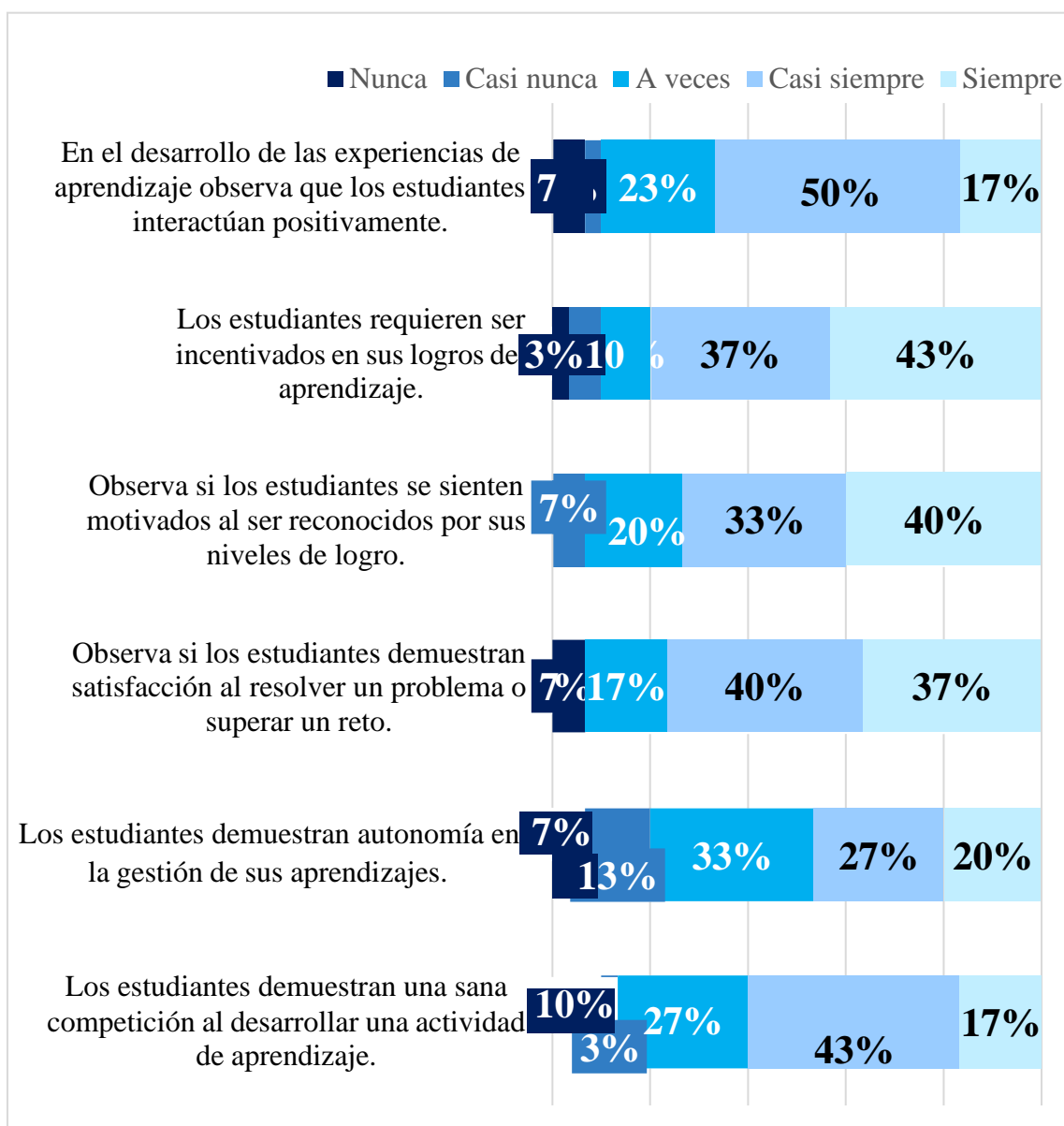
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
En el desarrollo de las experiencias de aprendizaje observa que los estudiantes interactúan positivamente.	7%	3%	23%	50%	17%
Los estudiantes requieren ser incentivados en sus logros de aprendizaje.	3%	7%	10%	37%	43%
Observa si los estudiantes se sienten motivados al ser reconocidos por sus niveles de logro.		7%	20%	33%	40%
Observa si los estudiantes demuestran satisfacción al resolver un problema o superar un reto.	7%		17%	40%	37%
Los estudiantes demuestran autonomía en la gestión de sus aprendizajes.	7%	13%	33%	27%	20%
Los estudiantes demuestran una sana competición al desarrollar una actividad de aprendizaje.	10%	3%	27%	43%	17%

Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

En la tabla 9 y figura 3 se puede observar que, la dimensión “dinámicas” se sostiene principalmente en los componentes “Los estudiantes requieren ser incentivados en sus logros de aprendizaje” y “Observa si los estudiantes demuestran satisfacción al resolver un problema o superar un reto” puesto que obtienen las más altas calificaciones positivas (suma de casi siempre y siempre) con 80% y 77% respectivamente. Asimismo, se puede observar que las calificaciones negativas (suma de nunca y casi nunca) son relativamente elevadas de entre 7% y 20%, lo cual es una clara evidencia que aún se deben mejorar en cada uno de los aspectos que componen tal dimensión, así mejorar en el desempeño de los estudiantes de la población evaluada.

Figura 3

Calificación de los componentes de la dimensión dinámicas



Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

Dimensión mecánicas

Tabla 10

Calificación de los componentes de la dimensión mecánicas

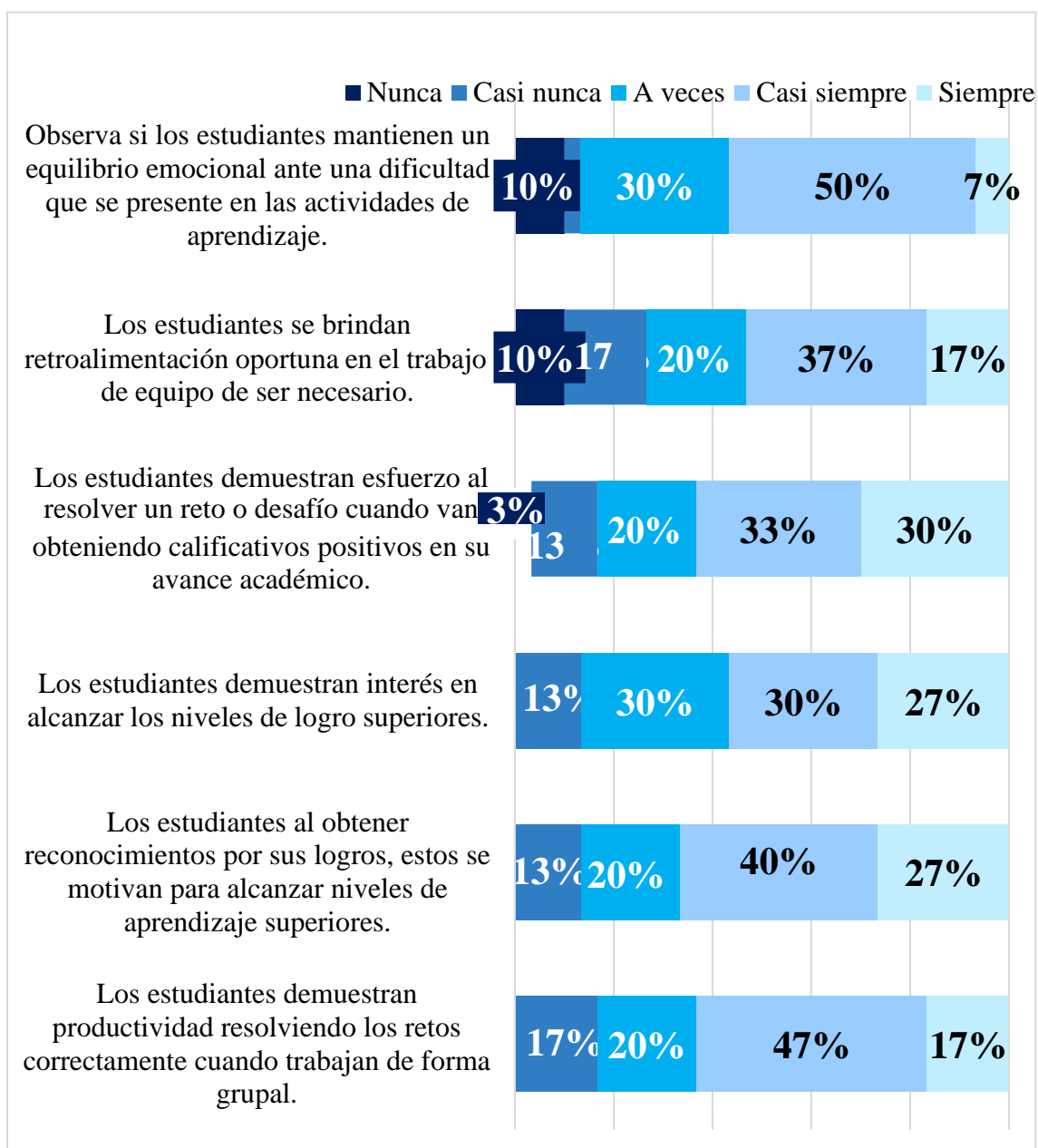
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Observa si los estudiantes mantienen un equilibrio emocional ante una dificultad que se presente en las actividades de aprendizaje.	10%	3%	30%	50%	7%
Los estudiantes se brindan retroalimentación oportuna en el trabajo de equipo de ser necesario.	10%	17%	20%	37%	17%
Los estudiantes demuestran esfuerzo al resolver un reto o desafío cuando van obteniendo calificativos positivos en su avance académico.	3%	13%	20%	33%	30%
Los estudiantes demuestran interés en alcanzar los niveles de logro superiores.		13%	30%	30%	27%
Los estudiantes al obtener reconocimientos por sus logros, estos se motivan para alcanzar niveles de aprendizaje superiores.		13%	20%	40%	27%
Los estudiantes demuestran productividad resolviendo los retos correctamente cuando trabajan de forma grupal.		17%	20%	47%	17%

Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, Sánchez Carrión - 2022

En la tabla 10 y figura 4 se puede observar que, todos los dos componentes de la dimensión “mecánicas” que obtienen calificaciones positivas (suma de casi siempre y siempre) moderadas de entre 54% y 67%, lo cual es evidente que se deben plantear estrategias de mejora para mejorar en tales indicadores; se corrobora con las calificaciones negativas (suma de nunca y casi nunca) que son relativamente elevadas en todos los componentes, que oscilan entre 13% y 27%.

Figura 4

Calificación de los componentes de la dimensión mecánicas



Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

Dimensión componentes

Tabla 11

Calificación de los componentes de la dimensión componentes

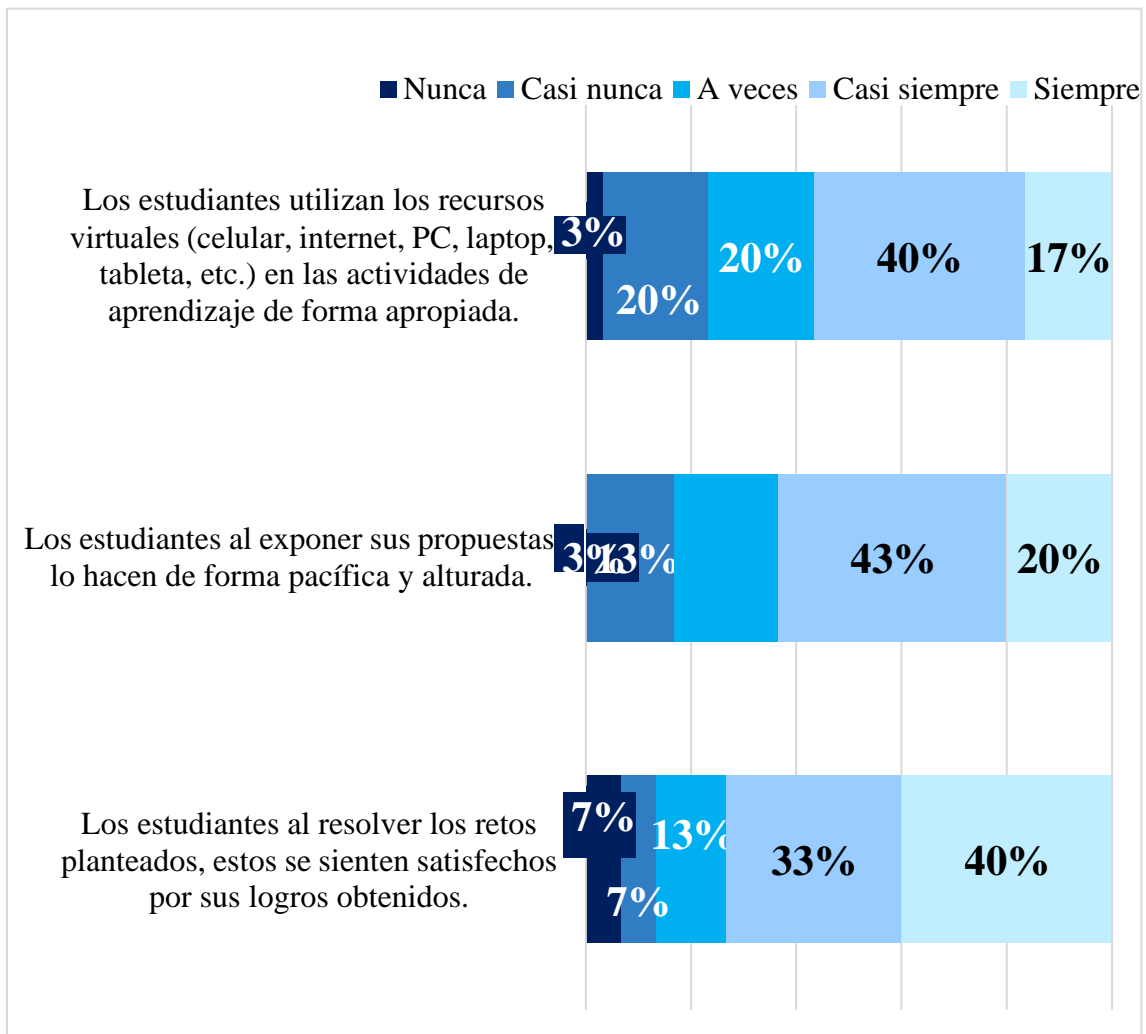
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Los estudiantes utilizan los recursos virtuales (celular, internet, PC, laptop, tableta, etc.) en las actividades de aprendizaje de forma apropiada.	3%	20%	20%	40%	17%
Los estudiantes al exponer sus propuestas lo hacen de forma pacífica y alturada.	3%	13%	20%	43%	20%
Los estudiantes al resolver los retos planteados, estos se sienten satisfechos por sus logros obtenidos.	7%	7%	13%	33%	40%

Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

Tal como se observa en la tabla 11 y figura 5, de manera general, la dimensión “componentes” se sostiene principalmente en el ítem “Los estudiantes al resolver los retos planteados, estos se sienten satisfechos por sus logros obtenidos” puesto que obtiene la más alta calificación positiva (suma de casi siempre y siempre) de 73%.

Figura 5

Calificación de los componentes de la dimensión componentes



Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

Dimensión crea propuesta de valor

Tabla 12

Calificación de los componentes de la dimensión crea propuesta de valor

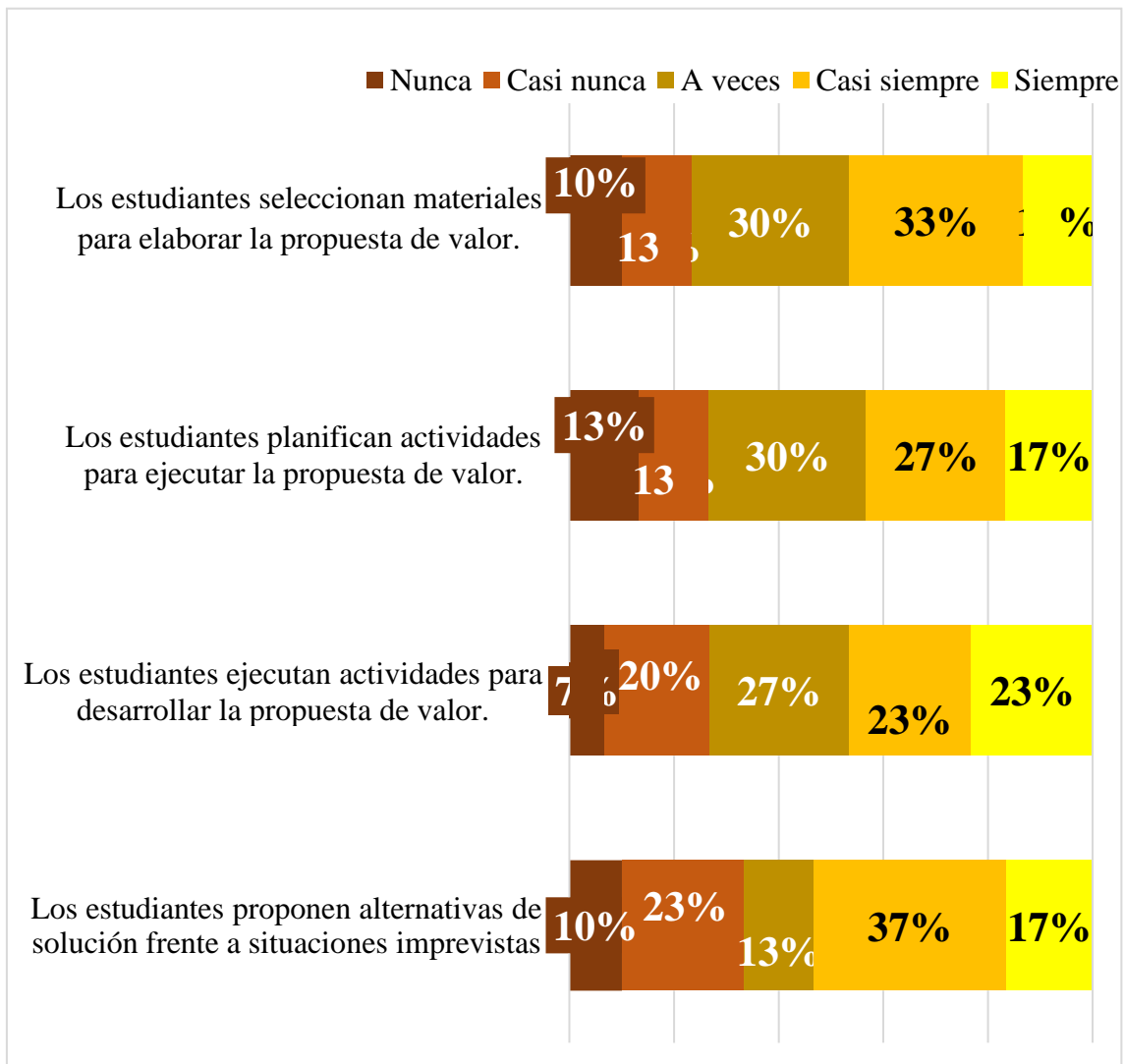
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Los estudiantes seleccionan materiales para elaborar la propuesta de valor.	10%	13%	30%	33%	13%
Los estudiantes planifican actividades para ejecutar la propuesta de valor.	13%	13%	30%	27%	17%
Los estudiantes ejecutan actividades para desarrollar la propuesta de valor.	7%	20%	27%	23%	23%
Los estudiantes proponen alternativas de solución frente a situaciones imprevistas	10%	23%	13%	37%	17%

Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

En la tabla 12 y figura 6 se observa que todos los componentes de la dimensión “crea propuesta de valor” obtienen altas calificaciones negativas (suma de nunca y casi nunca) de entre 23% a 33% por lo que en definitiva se deben fortalecer las estrategias educativas para que los niños de la población estudiada puedan mejorar de manera significativa la generación de propuesta de valor. Esto se evidencia además en el bajo porcentaje de calificación positiva (casi siempre o siempre) de cada uno de los componentes de 46% y 54%.

Figura 6

Calificación de los componentes de la dimensión crea propuesta de valor



Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

Dimensión aplica habilidades técnicas

Tabla 13

Calificación de los componentes de la dimensión aplica habilidades técnicas

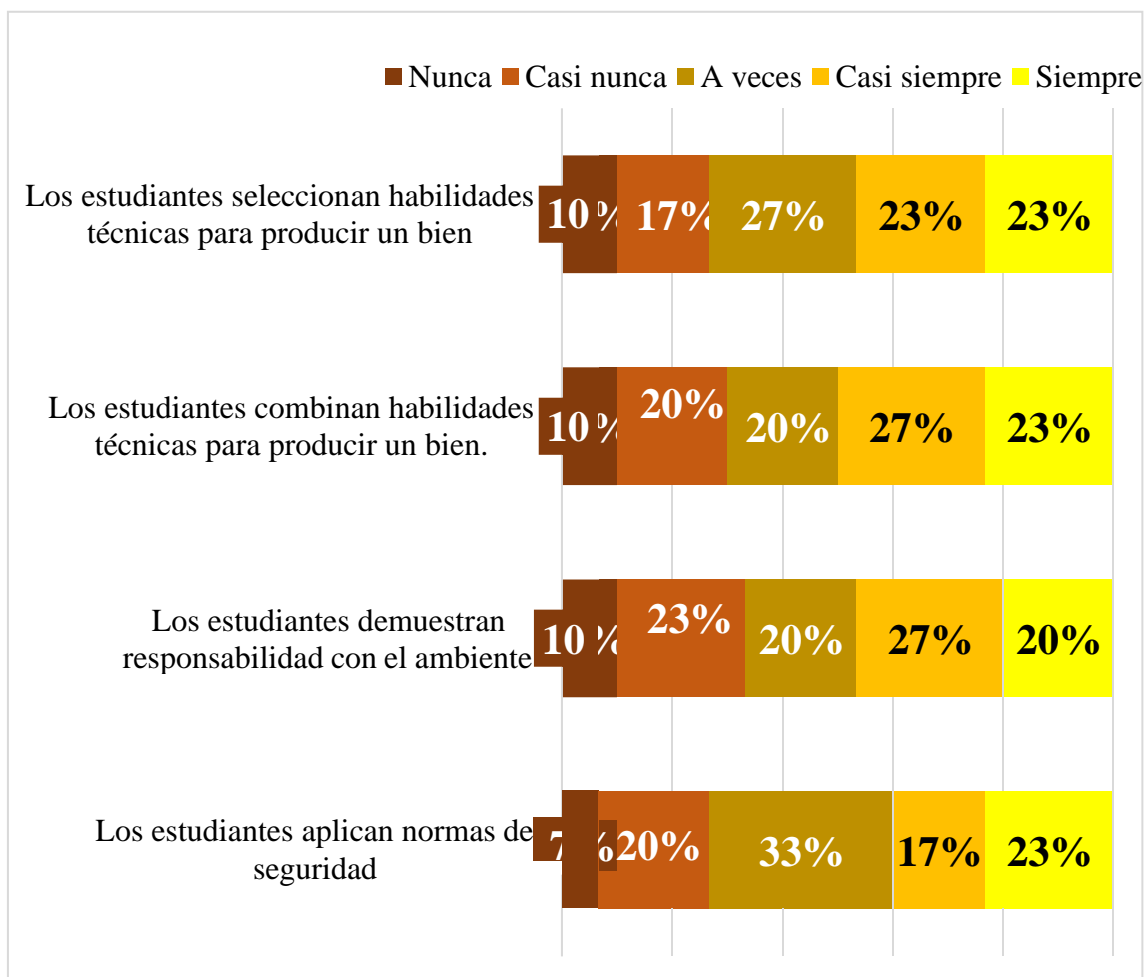
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Los estudiantes seleccionan habilidades técnicas para producir un bien	10%	17%	27%	23%	23%
Los estudiantes combinan habilidades técnicas para producir un bien.	10%	20%	20%	27%	23%
Los estudiantes demuestran responsabilidad con el ambiente	10%	23%	20%	27%	20%
Los estudiantes aplican normas de seguridad	7%	20%	33%	17%	23%

Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

En la tabla 13 y figura 7 se observa que, todos los componentes de la dimensión “aplica habilidades técnicas” obtienen elevadas calificaciones negativas (suma de nunca y casi nunca) que oscilan 27% y 33%, por lo que los esfuerzos de mejora deben estar orientados a fortalecer las capacidades de los niños para que apliquen las habilidades técnicas en el área de educación para el trabajo.

Figura 7

Calificación de los componentes de la dimensión aplica habilidades técnicas



Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

Dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

Tabla 14

Calificación de los componentes de la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

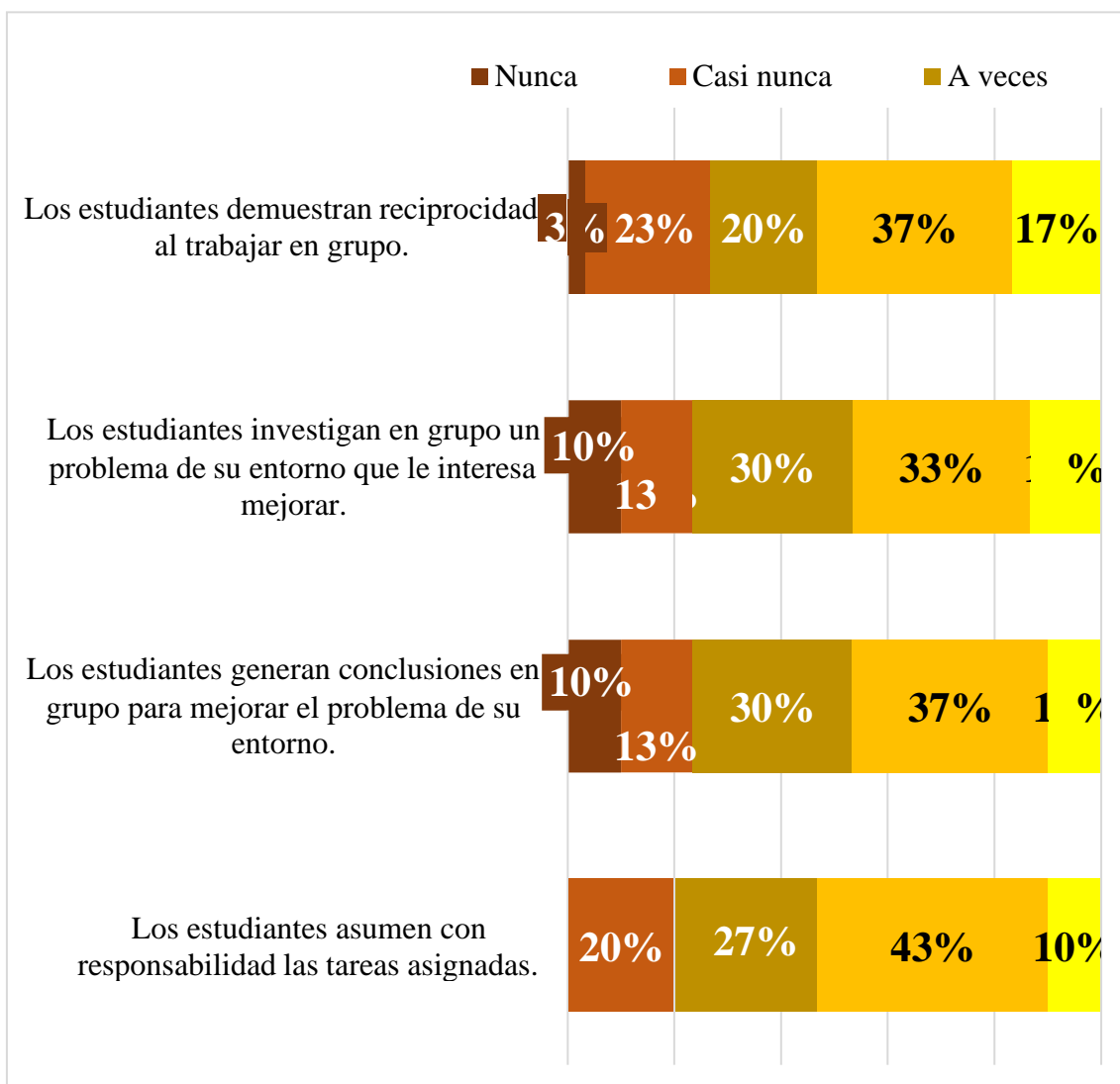
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Los estudiantes demuestran reciprocidad al trabajar en grupo.	3%	23%	20%	37%	17%
Los estudiantes investigan en grupo un problema de su entorno que le interesa mejorar.	10%	13%	30%	33%	13%
Los estudiantes generan conclusiones en grupo para mejorar el problema de su entorno.	10%	13%	30%	37%	10%
Los estudiantes asumen con responsabilidad las tareas asignadas.		20%	27%	43%	10%

Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

En la tabla 14 y figura 8 se observa que todos los componentes de la dimensión “trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas” obtienen altas calificaciones negativas (suma de nunca y casi nunca) que oscilan entre 20% y 26% lo cual es una evidencia que se necesita reforzar en estrategias para revertir tal situación. Se corrobora además con las calificaciones en el máximo nivel escalar (siempre) que en todos los casos son bajas, de entre 10% a 17%.

Figura 8

Calificación de los componentes de la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas



Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

Dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Tabla 15

Calificación de los componentes de la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

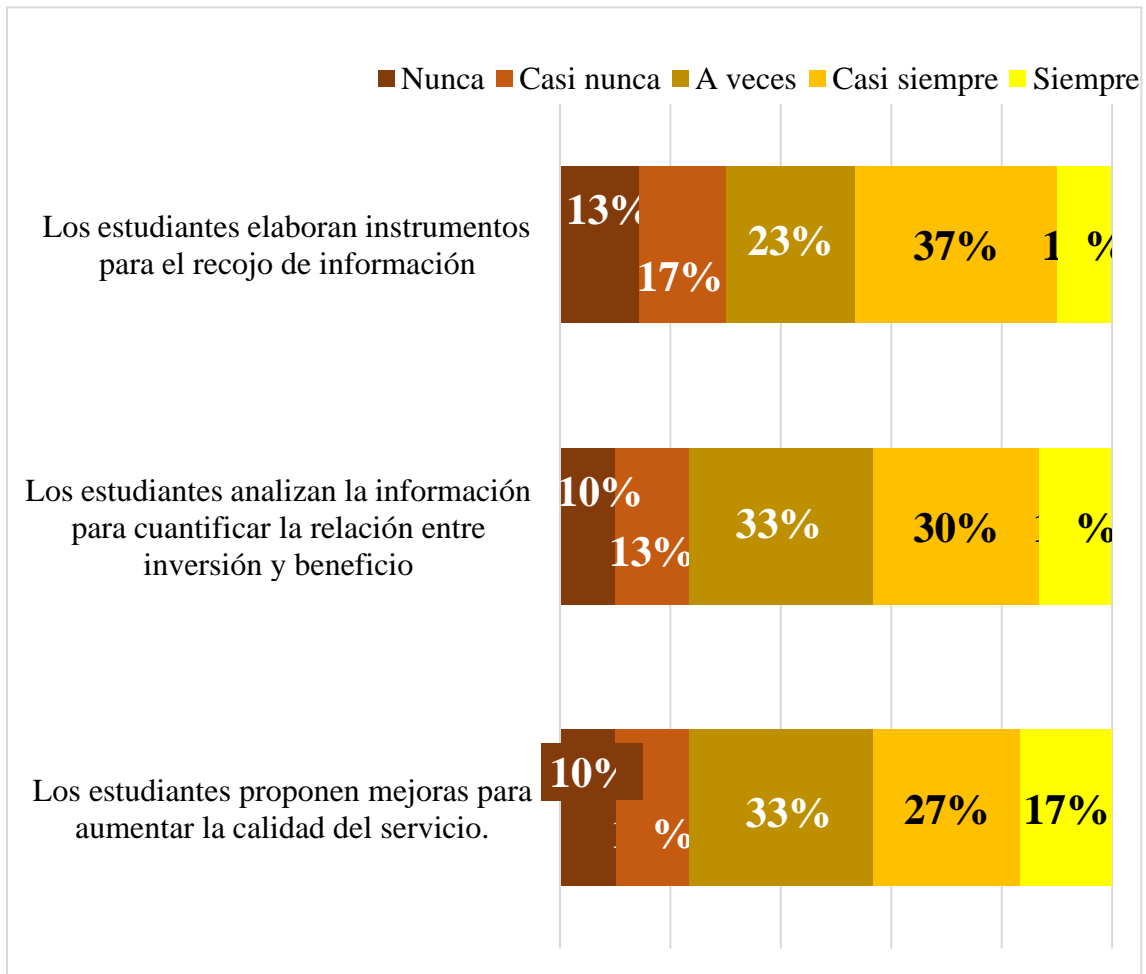
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Los estudiantes elaboran instrumentos para el recojo de información	13%	17%	23%	37%	10%
Los estudiantes analizan la información para cuantificar la relación entre inversión y beneficio	10%	13%	33%	30%	13%
Los estudiantes proponen mejoras para aumentar la calidad del servicio.	10%	13%	33%	27%	17%

Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022

En la tabla 15 y figura 9 se observa que las calificaciones negativas (suma de nunca y casi nunca) son elevadas en todos los componentes de la dimensión “evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento” que oscilan entre 23% y 30%, lo cual evidencia que se tienen establecer mejoras para revertir tal situación.

Figura 9

Calificación de los componentes de la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento



Fuente: Estudio sobre la gamificación y los aprendizajes del área de educación para el trabajo, UGEL Sánchez Carrión - 2022