

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

BENEDICTO XVI

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN



**GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE VIRTUAL EN ESTUDIANTES DE
UNA INSTITUCIÓN DE CAPACITACIÓN PROFESIONAL PRIVADA
DE APURÍMAC 2023**

**Tesis para obtener el grado académico de:
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE
LA INFORMACIÓN**

AUTOR

Br. Ccahuana Huamaní, Yuri
<https://orcid.org/0009-0003-2245-3625>

ASESOR

Dr. Solis Trujillo, Beymar Pedro
<https://orcid.org/0000-0001-6988-3356>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Mediaciones digitales en el proceso formativo

TRUJILLO - PERÚ

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Director de la Escuela de Posgrado: Dr. Jorge Luis Brenis Exebio

Yo, Dr. Beymar Pedro Solis Trujillo con DNI N° 40290670, como asesor del trabajo de investigación titulado: “GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE VIRTUAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN DE CAPACITACIÓN PROFESIONAL PRIVADA DE APURÍMAC 2023”, desarrollada por el egresado Yuri Ccahuana Huamaní con DNI N° 72092331, del programa de Maestría en: INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN.

Considero que dicha tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de tesis de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Dr. Beymar Pedro Solis Trujillo

DNI: 40290670

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO MONS. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, OFM

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DÍAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. JORGE LUIS BRENIS EXEBIO

Director de la Escuela de Posgrado (e)

DRA. TERESA SOFÍA REÁTEGUI MARÍN

Secretaria General

DEDICATORIA

Primeramente, a Dios por darme la fortaleza, sabiduría y paciencia necesaria para completar este camino.

A mi amada esposa, y a nuestra querida hija, Ale Valeria Ccahuana Mallcco quienes son mi fuente de amor y motivación diaria.

Y a mi familia, pilar de apoyo y amor inagotable, gracias por estar siempre allí. Su presencia es mi mayor bendición.

“El temor de Jehová es el principio de la sabiduría, y el conocimiento del santísimo es la inteligencia” Proverbios 9: 10

AGRADECIMIENTO

Primero, mi gratitud infinita a Dios, por darme fortaleza, sabiduría y paciencia en los momentos más desafiantes y por iluminar cada paso que he dado. A él le debo todo lo que soy y todo lo que he logrado.

A la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por ser un espacio de crecimiento, aprendizaje y descubrimiento. Agradezco al programa de Maestría en Informática Educativa y Tecnologías de la Información por su apoyo y por brindarme las herramientas necesarias para desarrollar esta investigación.

Un especial reconocimiento a mi asesor al Dr. Beymar Pedro Solis Trujillo, cuya dirección, paciencia y conocimiento fueron fundamentales para culminar esta investigación. Su guía experta me ha inspirado a profundizar en mi campo de estudio y a superar los obstáculos con determinación.

Este logro representa el esfuerzo conjunto y de la generosidad espiritual y académica que me han brindado. A todos, mi gratitud inquebrantable.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Yuri Ccahuana Huamaní, con DNI N° 72092331, egresado del Programa de Estudios de Posgrado de la Maestría en **INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN** de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que se siguió rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Posgrado, para la elaboración y sustentación de la tesis titulado: “GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE VIRTUAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN DE CAPACITACIÓN PROFESIONAL PRIVADA DE APURÍMAC 2023”, en el cuál consta de un total de 96 páginas, en las que incluye 15 tablas y 11 figuras, más un total de páginas en anexos.

Se deja constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, se garantiza 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.

El autor.



Br. Mayuri, Ccahuana Huamaní

DNI: 72092331

ÍNDICE

Declaratoria de Originalidad	ii
Autoridades universitarias	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de autenticidad	vi
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA	28
2.1 Enfoque, tipo.....	28
2.2 Diseño de investigación	28
2.3 Población, muestra y muestreo	29
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos	29
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	30
2.6 Aspectos éticos en investigación.....	30
III. RESULTADOS	31
IV. DISCUSIÓN	45
V. CONCLUSIONES	47
VI. RECOMENDACIONES	48
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS.....	55
ANEXO 1: Instrumentos de recolección de la información.....	55
ANEXO 2: Ficha técnica.....	59
ANEXO 3: Operacionalización de variables.....	61
ANEXO 4: Carta de presentación	63
ANEXO 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	64
ANEXO 6: Consentimiento informado	65
ANEXO 7: Matriz de consistencia	70
ANEXO 8: Validación de instrumentos	72
ANEXO 9: Reporte Turnitin	96

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 Cantidad de población.....	29
Tabla 2 Distribución de frecuencia de la variable gamificación.....	31
Tabla 3 Distribución de frecuencia de la dimensión dinámicas	32
Tabla 4 Distribución de frecuencia de la dimensión mecánicas.....	33
Tabla 5 Distribución de frecuencia de la dimensión componentes	34
Tabla 6 Distribución de frecuencia de la variable aprendizaje virtual	35
Tabla 7 Distribución de frecuencia de la dimensión actividades de aprendizaje asistido por el profesor	36
Tabla 8 Distribución de frecuencia de la dimensión actividades de aprendizaje autónomo	37
Tabla 9 Distribución de frecuencia de la dimensión actividades de aprendizaje práctico	38
Tabla 10 Resultados de prueba de bondad de ajuste Kolmogorov-Smirnov.....	39
Tabla 11 Niveles de coeficiente de correlación rho de Spearman.....	40
Tabla 12 Nivel de correlación entre la gamificación y el aprendizaje virtual en una institución de capacitación profesional privada de Apurímac 2023.....	41
Tabla 13 Nivel de correlación entre la dimensión dinámicas de la gamificación y el aprendizaje virtual en una institución de capacitación profesional privada de Apurímac 2023	42
Tabla 14 Nivel de correlación entre la dimensión mecánicas de la gamificación y el aprendizaje virtual en una institución de capacitación profesional privada de Apurímac 2023.....	43
Tabla 15 Nivel de correlación entre la dimensión componentes de la gamificación y el aprendizaje virtual en una institución de capacitación profesional privada de Apurímac 2023	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Tipos de gamificación.....	22
Figura 2 Elementos de la gamificación	23
Figura 3 Esquema de investigación correlacional	29
Figura 4 Distribución de frecuencia de la variable gamificación	31
Figura 5 Distribución de frecuencia de la dimensión dinámicas.....	32
Figura 6 Distribución de frecuencia de la dimensión mecánicas	33
Figura 7 Distribución de frecuencia de la dimensión componentes	34
Figura 8 Distribución de frecuencia de la variable aprendizaje virtual	35
Figura 9 Distribución de frecuencia de la dimensión actividades de aprendizaje asistido por el profesor	36
Figura 10 Distribución de frecuencia de la dimensión actividades de aprendizaje autónomo	37
Figura 11 Distribución de frecuencia de la dimensión actividades de aprendizaje práctico	38

RESUMEN

El uso de TICs en la educación virtual es esencial para estimular el interés estudiantil y permite a los maestros modernizar y perfeccionar sus técnicas de enseñanza. Post-pandemia, la gamificación ha adquirido mayor importancia, transformando la enseñanza tradicional en experiencias de aprendizaje más dinámicas y atractivas. Este estudio está enfocado en una institución privada de capacitación profesional en Apurímac, busca determinar la relación entre la gamificación y el aprendizaje virtual. En términos de metodología, se adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental. La población de estudio incluyó 120 estudiantes de un curso de inglés básico, mediante un muestreo censal. Para la recopilación de datos, se utilizó la técnica de encuesta con la escala ordinal de Likert. Los resultados revelaron una correlación positiva muy alta ($Rho = 0,710$; $sig. = 0.000$) entre la gamificación y el aprendizaje virtual. Además, se encontró que la mayoría de los estudiantes mostraron un nivel de percepción regular con ambas metodologías (87.5% en gamificación y 97.5% en aprendizaje virtual). Esto indica que, aunque los estudiantes se sienten moderadamente satisfechos con estas metodologías, aún hay espacio para mejorar su experiencia educativa. Por lo tanto, se concluye que hay una relación directa y positiva entre gamificación y aprendizaje virtual, recomendando incorporar más elementos de gamificación para enriquecer la experiencia de los estudiantes en dicha institución.

Palabras clave. Gamificación, Aprendizaje virtual y Tecnologías de la Información y la Comunicación.

ABSTRACT

The use of ICTs in virtual education is essential to stimulate student interest and allows teachers to modernize and refine their teaching techniques. Post-pandemic, gamification has become more important, transforming traditional teaching into more dynamic and engaging learning experiences. This study is focused on a private professional training institution in Apurimac, and seeks to determine the relationship between gamification and e-learning. In terms of methodology, a quantitative approach with a non-experimental design was adopted. The study population included 120 students of a basic English course, through a census sampling. For data collection, the survey technique with the ordinal Likert scale was used. The results revealed a very high positive correlation ($Rho = 0.710$; $sig. = 0.000$) between gamification and e-learning. In addition, it was found that most students showed a fair level of perception with both methodologies (87.5% in gamification and 97.5% in e-learning). This indicates that, although students feel moderately satisfied with these methodologies, there is still room for improvement in their educational experience. Therefore, it is concluded that there is a direct and positive relationship between gamification and e-learning, recommending the incorporation of more gamification elements to enrich the students' experience in this institution.

Keywords. Gamification, Virtual learning and Information and Communication Technologies.

ANEXO 9: Reporte Turnitin

GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE VIRTUAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN DE CAPACITACIÓN PROFESIONAL PRIVADA DE APURÍMAC 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unajma.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	revistahorizontes.org Fuente de Internet	1%
6	conrado.ucf.edu.cu Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo