



## **FACULTAD DE EDUCACIÓN**

GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN  
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO TERESA GONZÁLEZ DE  
FANNING, 2024

**Línea de investigación:**  
**Educación para la sociedad del conocimiento**

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Especialidad  
Inglés

### **Autora**

Arias Vega, Mery Jane

### **Asesora**

Rivera Rojas, Claudia Noemi  
ORCID: 0000-0001-7265-2727

### **Jurado**

Sulca Quispe, Rafael Emiliano  
Cáceres Narrea, Felicia Lelia  
Torres Granado, Aida Carmen

**Lima - Perú**

**2025**



## INFORME DE ORIGINALIDAD

27%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	4%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Cristina García Magro, María Luz Martín Peña, Eloísa Díaz Garrido. "Protocol: Gamify a Subject without Advanced Technology", WPOM-Working Papers on Operations Management, 2019 Publicación	1%
7	Submitted to Universidad Nacional Federico Villarreal Trabajo del estudiante	1%

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS  
EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO TERESA GONZÁLEZ DE  
FANNING, 2024

**Línea de Investigación:**

Educación para la sociedad del conocimiento

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Especialidad Inglés

**Autora**

Arias Vega, Mery Jane

**Asesora**

Rivera Rojas, Claudia Noemi

(ORCID: 0000-0001-7265-2727)

**Jurado**

Sulca Quispe, Rafael Emiliano

Cáceres Narrea, Felicia Lelia

Torres Granado, Aida Carmen

**Lima – Perú**

**2025**

## **DEDICATORIA**

Dedicado a mi padre celestial Yahweh, quien ha sido mi guía en tiempos de dicha y tribulación. Y me ha permitido ser una persona valiente, con coraje y determinación para afrontar todos los designios de la vida.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mi hija quien es mi motor y motivo día tras día. A mi familia, quienes contribuyeron en mi superación personal. A los maestros que con su guía y dedicación influyeron en mi crecimiento personal y académico. A la Universidad Federico Villareal por generar en mí el amor por el conocimiento y aprendizaje.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

RESUMEN.....	viii
ABSTRACT .....	ix
I. INTRODUCCIÓN .....	1
1.1. Descripción y formulación del problema .....	2
1.2. Antecedentes.....	6
1.3. Objetivos.....	10
1.3.1. Objetivo General .....	10
1.3.2. Objetivos específicos .....	10
1.4. Justificación .....	11
1.5. Hipótesis .....	12
II. MARCO TEÓRICO .....	13
2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación .....	13
2.1.1. Gamificación.....	13
2.2.2. Aprendizaje Significativo.....	32
III. MÉTODO .....	44
3.1. Tipo de investigación .....	44
3.2. Ámbito temporal y espacial.....	45
3.3. Variables.....	45
3.4. Población y muestra .....	48
3.5. Instrumentos .....	48
3.6. Procedimientos .....	49
3.7. Análisis de datos .....	49
3.8. Consideraciones éticas .....	50
IV. RESULTADOS.....	51

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	65
VI. CONCLUSIONES .....	69
VII. RECOMENDACIONES .....	71
VIII. REFERENCIAS .....	72
IX. ANEXOS .....	82
Anexo A: Matriz de consistencia .....	83
Anexo B: Instrumentos .....	85
Anexo C: Certificado de validez de contenido del instrumento .....	88
Anexo D: Consentimiento Informado .....	97
Anexo E: Carta para solicitar el permiso a la Institución .....	105
Anexo F: Confiabilidad de los Instrumentos .....	106
Anexo G: Base de datos.....	108

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1	Matriz de operacionalización de variables.....	46
Tabla 2	Distribución de niveles sobre la variable 1: Gamificación.....	51
Tabla 3	Distribución de niveles sobre la dimensión 1: Dinámicas .....	52
Tabla 4	Distribución de niveles sobre la dimensión 2: Mecánicas .....	53
Tabla 5	Distribución de niveles sobre la dimensión 3: Componentes .....	54
Tabla 6	Distribución de niveles sobre la variable 2: Aprendizaje Significativo .....	55
Tabla 7	Prueba Shapiro-Wilk para evaluar la normalidad .....	57
Tabla 8	Correlación de Pearson entre la variable 1 gamificación y la variable 2 aprendizaje significativo .....	59
Tabla 9	Correlación de Spearman entre la dimensión 1 Las dinámicas de la gamificación y la variable 2 aprendizaje significativo. ....	60
Tabla 10	Correlación de Spearman entre la dimensión 2 Las mecánicas de la gamificación y la variable 2 aprendizaje significativo. ....	62
Tabla 11	Correlación de Spearman entre la dimensión 3 Los componentes de la gamificación y la variable 2 aprendizaje significativo .....	64

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pirámide de la gamificación .....	18
Figura 2 Estilos de Aprendizaje y Tipos de jugador.....	27
Figura 3 "Drag & Drop" infinito en Genially .....	30
Figura 4 Casa de campo en Minecraft 4k.....	31
Figura 5 Organizador visual del aprendizaje significativo.....	33
Figura 6 Distribución de niveles sobre la variable 1: Gamificación .....	51
Figura 7 Distribución de niveles sobre la dimensión 1: Dinámicas .....	52
Figura 8 Distribución de niveles sobre la dimensión 2: Mecánicas .....	53
Figura 9 Distribución de niveles sobre la dimensión 3: Componentes .....	54
Figura 10 Distribución de niveles sobre la variable 2: Aprendizaje Significativo .....	55

## RESUMEN

**Objetivo:** Determinar cómo se relaciona la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024. **Metodología:** Este trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es básica, de diseño no experimental y de nivel correlacional. Se utilizó como técnica la encuesta, haciendo uso del cuestionario como instrumento, tanto para la variable gamificación como para la variable aprendizaje significativo, aplicados a 46 estudiantes. Estos instrumentos fueron sometidos a la prueba estadística de Alfa de Cronbach y de esta manera se garantizó su confiabilidad. **Resultados:** Mediante el uso del paquete estadístico SPSS, se determinó que existe una relación significativa entre las variables gamificación y aprendizaje significativo en estudiantes del quinto año de secundaria, ya que se obtuvo una correlación de 0,759, con un valor de significancia estadística de 0,00. **Conclusiones:** En base a ello, se predice que a mayor gamificación se incrementa el aprendizaje significativo.

**Palabras clave:** gamificación, dinámicas, mecánicas, componentes, aprendizaje significativo.

## ABSTRACT

**Objective:** Determine how gamification and meaningful learning are related in the area of English in fifth-year high school students at the Teresa González de Fanning school.

**Methodology:** This research work has a quantitative approach, the type of research is basic, non-experimental design and correlational level. The survey was used as a technique, using the questionnaire, as an instrument, both for gamification and for the significant learning variable, applied to 46 students. These instruments were subjected to the Cronbach's Alpha statistical test, in this way their reliability is guaranteed. **Results:** Through the use of SPSS statistical package, it was determined that there is a significant relationship between the gamification variables and significant learning in students of the fifth year of secondary school, since a correlation of 0.759 was obtained, with a value of statistical significance of 0,00. **Conclusions:** Based on this, it is predicted that the greater gamification, the more significant learning becomes.

**Keywords:** gamification, dynamics, mechanics, components, significant learning.

## I. INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo los docentes encontramos estrategias didácticas e innovadoras que nos permiten potenciar nuestras habilidades en la enseñanza-aprendizaje de un segundo idioma, procurando utilizarlas para fomentar la adquisición de aprendizajes significativos.

Todo proceso de aprendizaje está condicionado por la actitud y la motivación. Cuando sabemos que el estudio de algún área del conocimiento traerá algo positivo a nuestras vidas, somos más receptivos y adquisitivos. Por esta razón, los docentes debemos pasar de una enseñanza tradicionalista a una enseñanza que posibilite aprender de manera significativa, tanto con el apoyo de las Tics en un entorno virtual, así como sin uso de ellas.

Una de las principales potencialidades de la gamificación en el sector educativo, es que a través de los elementos propios del juego, se busca despertar tanto el interés como la motivación del estudiante, a fin de promover aprendizajes significativos y desarrollar las competencias de un área de estudio.

Consecuentemente, se elaboró un proyecto de investigación de enfoque cuantitativo, de tipo básico, de diseño no experimental y de nivel correlacional. Se utilizó la técnica de la encuesta, cuyos cuestionarios diseñados en base a las variables de estudio gamificación y aprendizaje significativo, aplicados a 46 estudiantes, tuvo como propósito fundamental determinar en qué medida la gamificación se relaciona con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

El primer capítulo contiene, la descripción y formulación del problema, los objetivos que persigue la presente investigación, los antecedentes que guardan relación con el tema de investigación, las hipótesis generales y específicas, así como la justificación del estudio.

El segundo capítulo continua con el marco teórico, el cual se inició con las bases teóricas de las variables que avalan y sustentan esta investigación y el marco conceptual con las definiciones de términos básicos según autores.

En el tercer capítulo se encuentra la metodología que se empleó, que constituye el diseño, tipo, nivel, método, población, muestra, técnica e instrumentos utilizados.

En el cuarto capítulo se evidencian los resultados, que consta de tablas y gráficos, así como la contrastación de las hipótesis de investigación.

En el quinto capítulo, se encuentra la discusión de los resultados, en el sexto se muestran las conclusiones del estudio y en el séptimo las recomendaciones.

En el octavo capítulo, se presenta las referencias bibliográficas, constituida por todos los autores que se utilizaron como fuente de información recopilada en la presente investigación y finaliza con el capítulo nueve de los anexos.

## **1.1. Descripción y formulación del problema**

### ***1.1.1. Descripción de la realidad problemática***

Actualmente, la sociedad enfrenta un reto importante que está asociado al uso del idioma inglés, puesto que para muchas personas puede resultar abrumador o complicado; sin embargo, muchas otras ven el lado positivo de este desafío, debido a que el aprendizaje de este idioma facilita la adquisición de nuevos conocimientos de las diferentes ramas del saber y con ello, el intercambio de información que repercute en el crecimiento económico, social y cultural.

Mediante el proceso de globalización, el idioma inglés alcanzó relevancia a nivel mundial. Lo que trajo consigo la firma de tratados de libre comercio, en la cual se estableció

como cláusula esencial, que para poder laborar en diversos cargos y pueda hacerse posible una movilidad laboral internacional, los profesionales deben tener un dominio de este idioma (Uribe, 2012, citado en Chávez et al., 2017).

Dentro de ese contexto, se convierte en una necesidad que los docentes de inglés puedan aplicar estrategias de enseñanza que permitan al estudiante mantenerse motivado, creando espacios que conlleven a la adquisición de aprendizajes significativos y así alcanzar las competencias requeridas en el idioma.

Como se mencionó anteriormente, todo proceso de aprendizaje está condicionado por dos elementos primordiales: la actitud y la motivación. Las actitudes de una persona pueden reflejar una conducta de proximidad o huida del mundo exterior. Los elementos que más intervienen en la motivación para aprender un idioma extranjero son: las necesidades e intereses propios del aprendiz, el docente y la familia. Somos más receptivos, cuando estudiamos por gusto, que estudiar por obligación o porque no queda de otra (D. Backman y P. Secord, 1971; M. de Greve 1971, citado en Bilbao, 2017).

No obstante, hay docentes que han centrado su quehacer en contenidos declarativos, clases tradicionales y frontales, las cuales han dificultado la aplicación de estrategias de enseñanza activas que logren desarrollar aprendizajes significativos.

En el continente Europeo, España es uno de los países que posee un bajo nivel de inglés entre sus estudiantes. De acuerdo con los datos del último informe del EPI, España se ubica en el puesto 26/35 en toda Europa (EF English Proficiency Index, 2024) .

Esto resulta preocupante ya que por primera vez se analizará el nivel de inglés de los estudiantes españoles en el próximo informe PISA. Una de las principales causas de esta problemática es la falta de uso de metodologías comunicativas y activas (Alba, 2024).

En América Latina, el dominio de inglés es cada vez más necesario tanto para los negocios como para la comunicación internacional. Por esa razón, se asocia a la competitividad y crecimiento. Por medio de programas y diversas políticas se han hecho esfuerzos para optimizar el aprendizaje del idioma extranjero y como resultado las personas han tenido un mayor acceso a estas mismas. No obstante, los resultados de las evaluaciones demuestran que el nivel de inglés está por debajo de lo esperado. A menudo las escuelas no pueden impartir sesiones de clases necesarias y de buena calidad del idioma (Cronquist y Fiszbein, 2017).

Esto en parte se debe al uso de metodologías y estrategias tradicionales, en donde la actividad del estudiante se centra únicamente en memorizar palabras en inglés con su respectivo significado en la lengua materna, provocando desmotivación, desinterés y generando pensamientos negativos sobre este idioma.

En el contexto peruano, los resultados tras cinco años de enseñanza del inglés en la mayoría de las instituciones educativas de educación básica, son tan bajos, que comprenden al primer año de estudio del programa oficial del idioma. Una muestra de ello es que los estudiantes que ingresan a la universidad, donde por lo general, se les obliga a estudiar un idioma extranjero, empiezan su estudio en calidad de principiante (Zierer, 1981).

García Ponce et al. (2019), analizaron esta problemática nacional al visitar tres universidades de la capital y entrevistar a las directoras de los centros de idiomas. Ellas manifestaron que casi todos los estudiantes que egresan de instituciones públicas, presentan bajo conocimiento del idioma y por ello son clasificados en el nivel inicial.

Podemos decir que algunas de las causas principales de esta problemática son: la falta de material didáctico, herramientas, recursos, estrategias, condiciones inapropiadas de la infraestructura y sesiones de clase tradicionalistas. Por este motivo, para despertar el interés de

hablar una lengua extranjera, es indispensable que desde los primeros niveles se utilicen estrategias estimuladoras del aprendizaje, para superar las barreras encontradas y aumentar el dominio del idioma.

En este sentido, se busca abordar la problemática observada en las clases de inglés del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning. Dentro de las aulas se ha observado que muchas estudiantes no tienen la motivación necesaria y muestran poco interés en el desarrollo de los temas. Principalmente, por un déficit de estrategias de enseñanza activas, que lleguen a fomentar la motivación, el interés en las sesiones de clase brindadas y con ello lograr aprendizajes significativos. Esta situación se ve reflejada en más de la mitad de las estudiantes. De continuar así, no desarrollarían las competencias del idioma.

Es por ello, que es necesario proponer nuevas estrategias que logren superar la problemática observada. Una de ellas surge de manera innovadora. Se trata de la gamificación, la cual ya se aplica en varios países latinoamericanos. Durante décadas ha sido una estrategia muy utilizada en el mundo empresarial. Tal ha sido su fama, que su práctica se extrapoló al campo educativo, siendo utilizada en las diferentes áreas curriculares, así como para el aprendizaje y adquisición de lenguas extranjeras.

En entornos donde el estudiante no encuentra suficiente motivación intrínseca para el aprendizaje, resulta muy eficaz. Hace más atractiva la participación del estudiante, facilita las actividades más difíciles, crea retroalimentación a través de las recompensas, genera una mayor retención en la memoria, fomenta la autonomía y sobre todo promueve la adquisición de aprendizajes significativos. De esta manera, el maestro logra una mayor conexión con los estudiantes y mejores resultados educativos.

### **1.1.2. Formulación del problema de investigación**

#### **1.1.2.1. Problema general**

- ¿Cómo se relaciona la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024?

#### **1.1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cómo se relacionan las dinámicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024?
- ¿Cómo se relacionan las mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024?
- ¿Cómo se relacionan los componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024?

## **1.2. Antecedentes**

### **1.2.1 Antecedentes internacionales**

Cáceres (2021), su investigación se enfocó en conducir las capacidades cognitivas del estudiantado, por medio de una estrategia tecnológica e innovadora, a fin de fortalecer el conocimiento del idioma inglés, para ello se aplicó la gamificación, en estudiantes del quinto año de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle. La metodología utilizada es proyectiva, de enfoque cuantitativo. Asimismo, se realizó una investigación de campo, no experimental, de diseño contemporáneo transicional. La población fue de 120 estudiantes y 8 docentes del

área de inglés. Este estudio concluyó en que la gamificación tiene un amplio alcance y genera un impacto positivo en estudiantes y docentes.

Barreiro (2021), en su estudio de tesis doctoral evaluó la incidencia de una estrategia educativa basada en la gamificación en el clima de aula, la atención selectiva y el aprendizaje de ciencias naturales en estudiantes de secundaria de la I.E. Bolivariano del Municipio de Caicedonia Valle del Cauca. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, de tipo evaluativo, de diseño cuasiexperimental y longitudinal. La muestra de estudio estuvo compuesta de 125 estudiantes, 50 de ellos como grupo testigo y 75 como grupo de intervención. Los resultados revelaron que en el grupo intervenido hubo diferencias significativas en las medidas pretest y posttest en el clima de aula  $p=0.004$ , atención selectiva  $p=0.000$  y aprendizaje  $p=0.000$ . El grupo control no presentó diferencias en cuanto a clima de aula  $p=0.450$  y atención selectiva  $p=0.594$ , pero si en el aprendizaje  $p=0.000$ . No obstante, el grupo intervenido presentó un mejor resultado de aprendizaje (Media= 71.68, De=13.8) en comparación con el grupo control (Media=67.44, De=17.75). Como conclusión, la estrategia educativa gamificada, incide en la mejora del clima de aula, la atención y el aprendizaje.

Contreras y Paz (2022), el objetivo de su estudio fue explorar el efecto de la gamificación en la motivación, satisfacción y el rendimiento académico en los estudiantes del segundo año de Facultad de Odontología, Concepción, Chile, en el año 2019. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, cuasiexperimental y longitudinal. La muestra fue elegida por conveniencia. Los resultados en cuanto a la motivación, satisfacción y rendimiento académico fueron mayores luego de haber sido intervenidos. El rendimiento académico se asoció interpretativamente a la motivación y satisfacción al tomar en cuenta sus valores, mas no lo hizo de manera significativa. Con respecto a la estrategia de aprendizaje y enseñanza usada, la percepción de los estudiantes en las clases gamificadas fue positiva. Como conclusión

encontró que la gamificación genera efectos positivos tanto en la motivación, la satisfacción, así como en el rendimiento académico en los estudiantes.

Céspedes (2022), su investigación de tesis doctoral tuvo como propósito principal entender el uso de la gamificación en el aula y el aprendizaje del inglés, partiendo de la propia motivación de los estudiantes del segundo ciclo de secundaria. La población estuvo compuesta por 1700 estudiantes y la muestra se compuso de 10 profesores, además de 150 estudiantes del nivel secundario. Su matriz epistémica fue multi metódica y de enfoque mixto, puesto que por un lado, se realizó un estudio de nivel descriptivo, de enfoque cuantitativo y no experimental, y por otro lado, se realizó un guion de entrevista semiestructurada, bajo la metodología netnográfica. Los resultados evidenciaron que la utilización de la gamificación en el aula repercute de forma directa en el aspecto intrínseco y cognitivo del aprendiz. Asimismo, influye de manera directa en el trabajo colaborativo y en la formación de valores de los estudiantes.

### ***1.2.2. Antecedentes nacionales***

López y Quispe (2020), su investigación tuvo como objetivo hacer uso de la técnica de la gamificación por aplicaciones para mejorar el aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa. La metodología se centró en la inmersión de los estudiantes en las actividades y programas gamificados propuestos. El enfoque fue cuantitativo y el diseño cuasiexperimental. Se utilizó el pre y post test para medir el dominio del inglés antes y después de la experimentación. Por medio del uso de diversas aplicativos digitales, se aplicó veinte sesiones de aprendizaje haciendo uso de la técnica de la gamificación. La población consistió en 18 estudiantes y los resultados se analizaron en el programa SPSS V25. Los resultados muestran que el uso de aplicaciones mediante la técnica de la gamificación mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés, ya que en el pre test se obtuvo 8.79 puntos en promedio y en el post test

14,67 puntos en promedio. Como conclusión, un 70,17% de los estudiantes se encuentran complacidos de realizar actividades mediante la gamificación.

Centurión (2022) , su investigación tuvo como objetivo determinar la correlación de la percepción de las actividades de gamificación en sus tres dimensiones: componentes, dinámicas y mecánicas, con la variable, logro de aprendizaje. La metodología fue de tipo no experimental de corte transversal y correlacional. La muestra de estudio fue de 99 estudiantes del tercer grado de la Institución Manuel Fidencio Hidalgo Flores, de Nueva Cajamarca, 2021. Para procesar los datos se usó el software IBM SPSS Versión 26. Mediante la prueba no paramétrica de Spearman se realizó la correlación entre las variables, teniendo como resultado un alto coeficiente de correlación de  $\rho = 0.722$  con una significancia de  $p < 0.06$ . De esta manera se comprobó la influencia de la percepción de la gamificación en los logros de aprendizaje, pues su uso genera beneficios a este mismo.

Bellido (2022), el objetivo general de su investigación fue determinar de qué manera la gamificación se relaciona con el rendimiento académico en estudiantes del nivel primario de una Institución Educativa, Cusco. La metodología de investigación utilizada fue de tipo básica, con un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de corte transversal y correlacional. Tuvo como población a 41 estudiantes del sexto grado de dos secciones. La muestra fue censal. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta cuyo instrumento fue el cuestionario para ambas variables. El resultado obtenido por medio de la prueba no paramétrica de Rho de Spearman tuvo un promedio de 0,590 que indicó que existe una correlación positiva y el sig. bilateral fue de 0.000 siendo menor al  $p = \text{valor } 0.05$ , concluyendo que la gamificación se relaciona de manera significativa con el rendimiento académico en estudiantes del nivel primario.

San Martín (2024), su investigación tuvo como objetivo fundamental analizar la relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios de Lima. El tipo de investigación fue básica, de enfoque cuantitativo, de nivel correlacional, no experimental y de corte transversal, haciendo uso del método hipotético deductivo. La población estuvo compuesta por 142 estudiantes con una muestra de 104 estudiantes. Los resultados obtenidos demostraron una relación altamente positiva cuya correlación fue de ( $r=0,944$ ). De esta manera se pudo comprobar el uso y la importancia de la gamificación como herramienta pedagógica y posible potenciador del aprendizaje significativo.

### **1.3. Objetivos**

#### ***1.3.1. Objetivo General***

- Determinar cómo se relaciona la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

#### ***1.3.2. Objetivos específicos***

- Establecer cómo se relacionan las dinámicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.
- Establecer cómo se relacionan las mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024.

- Establecer cómo se relacionan los componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024.

#### **1.4. Justificación**

La presente tesis se justifica a nivel teórico, pues pretende ampliar el conocimiento sobre la estrategia de la gamificación y su relación con el aprendizaje significativo. Aunque en los últimos años se han elaborado estudios sobre esta estrategia en el contexto educativo y en distintas áreas curriculares, son pocos los estudios que poseen estas dos variables. Por lo tanto, esta investigación complementará el conocimiento teórico.

Se justifica en la práctica, pues se basa en proponer mejoras en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning. La gamificación puede motivar a las estudiantes a estar más comprometidas con la asignatura, así como encontrarle significado a las actividades que realizan en el aula de clase, ya sea mediante sesiones de aprendizaje presenciales o virtuales. Los resultados permitirán que el docente tenga esta estrategia como modelo y la pueda aplicar en sus sesiones de aprendizaje, tomando en cuenta las necesidades de cada estudiante.

Se justifica a nivel metodológico, porque contribuye a ofrecer soporte a labores formativas, en el que se observará como se manifiesta la estrategia de la gamificación en las aulas y se determinará la relación entre las dos variables de estudio. La investigación tiene un enfoque cuantitativo, diseño no experimental y nivel correlacional. Los instrumentos a utilizar serán cuestionarios que podrán ser utilizados en otras investigaciones.

## 1.5. Hipótesis

### *1.5.1. Hipótesis General*

- La gamificación se relaciona directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

### *1.5.2. Hipótesis Específicas*

- Las dinámicas de la gamificación se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.
- Las mecánicas de la gamificación se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.
- Los componentes de la gamificación se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación

#### 2.1.1. *Gamificación*

La palabra gamificación es un anglicismo de la palabra inglesa “Gamification” (Parra y Torres, 2018). La gamificación se lleva realizando toda la vida, siempre ha existido en la historia, la diferencia es que ahora se conoce más de diseños de juego y por ende hay un mayor conocimiento de cómo utilizar sus elementos en sistemas gamificados eficaces.

Un ejemplo de juego gamificado que se remonta a la antigua Mesopotamia, era el juego real de Ur. El juego consistía en que dos participantes competían en una especie de carrera de fichas y dados piramidales, cuya finalidad era llegar con ellas a la meta del tablero. Era el juego preferido de la clase alta Sumeria (Khan, 2020). Este juego traía consigo un aprendizaje y aplicaba ciertos elementos de la gamificación.

Otro ejemplo mucho más contemporáneo, es del sistema gamificado de formación en valores, el movimiento Boy Scouts, quienes implementaron un sistema de insignias que eran otorgados de acuerdo al dominio de una determinada área temática, alcanzada por el scout. Este a su vez usaba el uniforme de explorador y tenía la posibilidad de coleccionar insignias en el transcurso de su vida. A más insignias mayor sentido de logro. Hasta la época actual las insignias siguen actuando como una herramienta de motivación (Christians, 2018).

El uso de la gamificación, en su sentido actual, aparentemente sucedió en el 2003, cuando Nick Pelling un desarrollador de juegos británico, fundó una consultoría de corta duración. Años después diseñadores de juegos e investigadores empezaron a comunicar el gran

potencial de los videojuegos. No obstante, el término gamificación se adoptó ampliamente, tal como lo conocemos ahora, a partir del año 2010 (Werbach y Hunter, 2020).

Si bien el origen de la gamificación como tal, se ubica en el sector empresarial, su desarrollo se extrapoló a otros ámbitos, como lo hizo en el ámbito educativo.

### **2.1.2. Definición**

De acuerdo con Zichermann y Cunningham (2011), la gamificación consiste en hacer uso del pensamiento lúdico y la mecánica de los juegos, a fin de cautivar a las personas y resolver problemas. Dicho de otro modo, cualquier problema puede resolverse al transformar la experiencia en un juego y puede influir de manera positiva en la motivación y el comportamiento de la persona.

Kapp (2012), define la gamificación como el uso de las mecánicas, la estética y el pensamiento de juego, que se utiliza con el fin de involucrar a las personas, motivarlas a la acción y promover el aprendizaje, así como resolver problemas. El pensamiento de juego es el elemento más importante de esta definición, ya que involucra pensar en cómo transformar una actividad con elementos como la narración, la exploración, la cooperación, entre otros.

Continuando con esta definición, Foncubierta y Rodríguez (2016), mencionan que la gamificación consiste en:

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. (p.2)

Werbach y Hunter (2020), señalan que la gamificación consiste en el uso de los elementos del juego y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son lúdicos. Por la categorización otorgada a los elementos del juego y su implicancia, se utilizará y detallará esta definición a lo largo de esta investigación.

### ***2.1.3. La Gamificación en el entorno educativo***

Tradicionalmente en el ámbito educativo, el estudiante se ha limitado a estudiar para aprobar, descuidando la capacidad de aprendizaje y los conocimientos adquiridos (Morales, 2013). La implementación de metodologías y estrategias que complementen a las tradicionales, en el nuevo sistema de enseñanza, supone un desafío para los docentes. Se exige de ellos que adopten un rol ecuánime y mediador involucrándose en el aprendizaje del estudiante (Berné et al., 2011). De esta manera favorecer modelos de aprendizaje participativo, donde el estudiante forje una postura reflexiva y sea consciente del mismo. Se apuesta por una enseñanza que brinde estrategias activas, estimuladoras de la creatividad y la motivación del estudiante.

En el ámbito educativo, la gamificación se ha consolidado como una práctica innovadora que posibilita potenciar los aprendizajes actuando sobre la motivación de los estudiantes para el logro de objetivos concretos. Se apuesta por modificar el comportamiento del aprendiz a través de los elementos del juego en contextos no lúdicos, con el propósito de atraerlos e involucrarlos de manera activa en su proceso de aprendizaje (Redó y Orcos, 2018).

La gamificación es considerada muy eficaz para mover a la acción y resolver problemas, ya que por un lado, por medio de pequeños desafíos fáciles de alcanzar, se dota de significado a una actividad que puede estimular la motivación. Por otro lado, por medio del uso de los elementos del juego en la enseñanza, se promueve un comportamiento y modo de hacer las cosas establecidas por voluntad propia del participante (Kapp, 2012).

Al introducir los elementos del juego en nuestras clases, podría aminorar el desgano, la poca motivación y compromiso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto a su vez, se verá reflejado en la adquisición de competencias y mejores resultados académicos.

Cuando los estudiantes están inmersos en nuevas experiencias tienden a inclinarse por aprender a como dominar una actividad, ya que se ven atraídos por lo nuevo y buscan descubrir de qué se trata, con el fin de aprender o ganar.

Esta propuesta innovadora hace uso de dinámicas, mecánicas y componentes del juego, haciendo que en la práctica sea aún más atractiva y motivadora para los estudiantes. Tomando en cuenta lo que dice Robinson (2015), en cuanto a los sistemas educativos actuales:

Demasiados alumnos creen que ellos son el problema, que no son inteligentes o que deben de tener dificultades especiales de aprendizaje. En algunos casos sí que es así, y es posible que necesiten un apoyo. Pero para muchos otros, el problema no radica en su incapacidad de aprender, sino en la metodología que se les impone. (p. 73)

La gamificación va más allá de una técnica, una estrategia o una metodología, es una actitud vital.

#### ***2.1.4. La Gamificación y el aprendizaje basado en juegos***

La gamificación consiste en aplicar los elementos de los juegos en un ambiente que no es lúdico como lo son las empresas o la educación. Por otro lado, el aprendizaje basado en juegos (ABJ) es utilizar los juegos para aprender sesiones didácticas. Lo que tienen en común estos dos conceptos es que en ambos casos se aspira a que el estudiante genere las mismas emociones que sienten en los juegos. Los juegos son como vehículos silenciosos que apoyan

el aprendizaje y complementan la adquisición de conocimientos, dentro del concepto de un aprendizaje basado en juegos (Pedraz, 2017).

En un proceso o proyecto gamificado no se juega, la gamificación se nutre de la esencia y valores del juego, pero no es jugable. No obstante, dentro de ese proceso gamificado de larga duración se puede introducir de vez en cuando un aprendizaje basado en juego. Al gamificar, utilizamos los elementos del juego para motivar, participar, cooperar, incluir y resolver problemas. El objetivo lo es todo, si solo buscamos que nuestros estudiantes no se aburran, utilizamos un juego con el fin solo de divertir. Si queremos que aprendan mientras juegan utilizamos un aprendizaje basado en juegos. Pero, si queremos utilizar los diferentes elementos, mecánicas, esencia y valores del juego en un ambiente que no es lúdico, estamos gamificando (Pedraz, 2017).

### ***2.1.5. Elementos de la gamificación***

Los principales fundamentos de un sistema gamificado son los elementos del juego. Es relevante tener un conocimiento sobre ellos para seleccionarlos adecuadamente en las actividades didácticas que diseñemos.

De acuerdo a Werbach y Hunter (2020), los elementos del juego son aquellas piezas más pequeñas o conjunto de herramientas que constituyen un juego. Las cuales se clasifican en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes; cuya importancia no está en la cantidad de elementos que se empleen, sino en las conexiones y coherencia que surjan entre ellas.

**Figura 1***Pirámide de la gamificación*

Fuente: (Werbach y Hunter, 2015; 2020)

**2.1.6. Las dinámicas de la gamificación**

Las dinámicas son la manera en que se ponen en marcha y conectan las mecánicas y los componentes a la estructura gamificada en su conjunto. Tienen como objeto satisfacer las necesidades intrínsecas de los estudiantes (Barbosa, 2016).

De acuerdo con Werbach y Hunter (2020), las dinámicas son los aspectos generales en un sistema gamificado, suponen el nivel más alto de abstracción y se deben tomar en cuenta sin que ingresen de manera directa en el juego. Al diseñar un sistema gamificado se debe pensar fuera de la caja para crear una mejor. Las dinámicas más utilizadas en la gamificación son:

**2.1.6.1. Narrativa.** La narración o temática es un aspecto primordial e imprescindible en una actividad o sistema gamificado, ya que consigue que los estudiantes se comprometan a superar los retos a lo largo de una historia. Esta narrativa debe ser atractiva y generar expectativa, partiendo del interés de los estudiantes y de su propio contexto real, que conlleve a que centren su atención. De esta manera se ven inmersos en una experiencia gratificante (Barbosa et al., 2016).

**2.1.6.2. Emociones.** Las personas no son robots, saben distinguir la diferencia entre un ambiente tenso o aburrido y otro que le genere entusiasmo y curiosidad. La variedad de emociones que se pueden sentir al estar inmersos en una actividad o proyecto gamificado pueden ser: curiosidad, competitividad, cooperación, frustración, felicidad, entre otros. Que surgen en diversos momentos, sobre todo cuando se enfrentan a un gran desafío y salen victoriosos, lo que comúnmente los jugadores llaman, “victoria épica”. Estas emociones producen una gran motivación intrínseca entre los participantes (Werbach y Hunter, 2015).

**2.1.6.3. Progresión.** Se deben planificar cambios que involucren diversos desafíos y oportunidades en la actividad gamificada, que haga que el participante sienta una sensación de progreso (Werbach y Hunter, 2015).

**2.1.6.4. Relaciones.** La interacción y socialización con los demás es una característica humana. Las personas desean compartir tanto sus experiencias como sus logros. La relación que creen los participantes en una actividad gamificada es fundamental, puesto que la colaboración y cooperación entre ellos toca profundos sentimientos emocionales (Werbach y Hunter, 2015).

**2.1.6.5. Restricciones.** Las reglas o restricciones son lo que caracteriza a un juego. Si un juego no las tuviera, entonces no sería divertido. Por ello, al diseñar una actividad o sistema

gamificado podemos crear diversas restricciones, ofreciendo opciones más personalizadas. Teniendo presente que a los participantes les gusta sentirse libres dentro de aquellas restricciones (Werbach y Hunter, 2015).

**2.1.6.6. Estética.** El proyecto gamificado que se diseñe, debe ser capaz de llevar a una experiencia sensorial completa, por lo que debemos diseñarla a partir del gusto de los estudiantes y con el objetivo de generar emociones que nos interesen. Estas pueden darse a través de las herramientas digitales o sin ellas. Al ponerla en práctica se satisfacen tanto las necesidades visuales como de información del estudiantado, llegando a obtener un aprendizaje memorable (Barbosa et al., 2016).

### **2.1.7. *Las mecánicas de la gamificación***

Las mecánicas son denominadas como el verbo de la gamificación. Son aquellos procesos elementales que generan la acción, la participación y el compromiso de los usuarios. Pueden identificarse elementos como los desafíos, competición, cooperación, recompensas, etc. Por medio de las mecánicas, los participantes quedan enganchados e involucrados en una actividad o proyecto gamificado (Werbach y Hunter, 2020). Para crearlas se puede tomar en cuenta la teoría de “Social engagement verbs” de Kim (2012), quien clasifica los distintos verbos que se pueden usar para crear desafíos, basado en la autoexpresión del jugador.

Existen diversos tipos de mecánicas de juego, algunas de ellas son:

**2.1.7.1. Retos.** Resolución de actividades que requieren esfuerzo. Este esfuerzo supone tiempo, habilidad o imaginación. Superar los retos o desafíos prueba el dominio o competencia de los participantes (Werbach y Hunter, 2015).

**2.1.7.2. Competición.** Un grupo de participantes en una actividad gamificada gana y otro pierde. La gran mayoría de actividades gamificadas hacen uso de este elemento del juego, (Alejaldre y García, 2015; Werbach y Hunter, 2020).

**2.1.7.3. Cooperación.** Los participantes deben trabajar juntos ya que tienen un objetivo común (Alejaldre y García, 2015).

**2.1.7.4. Retroalimentación.** Brinda la información acerca de cómo se desempeña el participante. A través de la obtención de premios, por actividades bien resueltas o completadas (Borrás, 2015).

**2.1.7.5. Obtención de recursos.** La obtención de recursos en la gamificación supone que los participantes pueden obtener items útiles o coleccionables (Werbach y Hunter, 2015).

**2.1.7.6. Recompensas.** Se pueden distribuir en relación al esfuerzo, nivel, riesgo, etc. Es imprescindible que el participante se sienta reconocido, debido a ello se otorgan recompensas (Herranz, 2013 citado en Borrás, 2015).

### ***2.1.8. Los componentes de la gamificación***

Algunos elementos dentro de los componentes son conocidos por muchos con el término de PBL que quiere decir, puntos, clasificaciones y medallas. Algunas veces suelen obviarse porque lo consideran contraproducente por sí solo, pero en un proyecto gamificado no solo se incluye este elemento, ya que no es un grupo cerrado de elementos, sino que se pueden combinar con otros que podemos recoger de los juegos. Además, no es ningún inconveniente utilizarlo, el problema del PBL sería dilatarlo por mucho tiempo. En realidad, es a partir de los componentes que se diseñan muchos entornos gamificados (Pedraz, 2017).

Los componentes son los elementos tangibles como los recursos y herramientas que se utilizan para motivar de manera extrínseca, guiar y reforzar a los estudiantes, así como conseguir los objetivos de las dinámicas y mecánicas del juego a lo largo de todo el proceso gamificado (Barbosa, 2016).

Según Werbach y Hunter (2020), los componentes pueden considerarse tácticas que permiten alcanzar los propósitos de los elementos del nivel superior, son como la superficie de un sistema gamificado. Algunos componentes más resaltantes son:

**2.1.8.1. Puntos.** Representación numérica de los avances en la actividad gamificada (Werbach y Hunter, 2015).

**2.1.8.2. Tablas de clasificación.** Son las visualizaciones del progreso de los participantes en una actividad gamificada (Werbach y Hunter, 2015).

**2.1.8.3. Logros.** Expresan los propósitos de la actividad o proyecto gamificado y pueden resultar en premios (Werbach y Hunter, 2015).

**2.1.8.4. Niveles.** Muestran la evolución y obstáculos del participante (Alejaldre y García, 2015).

**2.1.8.5. Avatares.** Son las formas en las que un participante puede ser representado visualmente. El requisito principal es que el avatar represente de forma única a dicho participante (Werbach y Hunter, 2015).

**2.1.8.6. Colecciones.** Cúmulo de elementos o insignias para almacenar (Werbach y Hunter, 2015).

### **2.1.9. Técnicas de diseño de juegos**

La gamificación involucra actuar como un diseñador de juegos, aunque ello no signifique ser creador de juegos. Se podría pensar que eligiendo un elemento del juego como los puntos o las tablas de clasificación sería estimulante y motivador para los participantes a largo tiempo y que con eso bastaría, pero pensar de esa manera podría meternos en problemas, ya que para muchos usuarios esto podría ser agotador (Werbach y Hunter, 2020).

Entonces, ¿Cómo hacer uso de los elementos del juego adecuadamente? Ahí es donde interviene las técnicas de diseño de juego. El diseño de juego es complejo, incluso para los grandes diseñadores de juegos; sin embargo, si apreciamos las técnicas comprobadas de un buen diseño de juego y el conocimiento acumulado detrás de ello, se tendría menos probabilidades de fallar. El diseño de juegos implica usar algo de ciencia, arte y sobre todo mucha experiencia ganada a base de esfuerzo. Conlleva a tener un pensamiento de juego, en un proceso de manipulación de la diversión que conduzca a resultados reales (Werbach y Hunter, 2020).

En el campo educativo, existe el diseño de un modelo pedagógico gamificado, el cual ha tomado en cuenta tanto los elementos y la estructura propia de la gamificación, así como los procesos para el diseño de un modelo pedagógico. La estructura que plantean Barbosa et al. (2016), se fundamenta en 6 fases:

**2.1.9.1. Fase de entrenamiento.** Para poder diseñar una metodología gamificada es imperante tener cierto conocimiento previo relacionado con el concepto y la delimitación de la gamificación, así como los tipos de jugadores, teorías motivacionales, de comportamiento y autodeterminación (Barbosa et al., 2016).

**2.1.9.2. Fase de hackeo.** La persona que utilice este protocolo ha de contar con diversas habilidades, tales como, investigar, redactar, sintetizar, imaginar, tener competencia analítica y matemática, entre otros. Estas habilidades están dentro de las competencias que maneja un docente y puede complementarse con el apoyo de expertos del área de psicología, diseño de juegos o informática. Asimismo, en esta fase se debe tener en cuenta: 1. La etapa del diseño. 2. Duración. 3. Recursos. 4. Disposición del aula. 5. Contenidos. 6. Experiencia de juego. 7. Tipos de jugadores. 8. Gestión de aula. 9. Diseño de objetivos (Barbosa et al., 2016).

**2.1.9.3. Fase de Lucha.** Aquí se crean los objetivos específicos que son incluidos de manera progresiva y que guardan relación con los objetivos principales. Luego, tenemos que transformar esos objetivos específicos en objetivos de juego, que serán los retos o misiones, que deben ser alcanzables, motivadores y dignos de lograr. En esta fase también se estimulan las motivaciones intrínsecas del estudiante por medio del uso de ciclos de actividad, las reglas, así como el uso de las mecánicas de juego (Barbosa et al., 2016).

**2.1.9.4. Fase de logro.** Se llevará a cabo tres evaluaciones. En primer lugar, la evaluación inicial, que mostrará el nivel del estudiante y sus necesidades. Esta evaluación nos hará saber si debemos adaptar o rediseñar el sistema. En segundo lugar, la evaluación formativa, en la que los componentes del juego entran a tallar, teniendo en cuenta el comportamiento, los logros y la calidad de los trabajos del estudiante. Por último, la tercera evaluación, nos permite evaluar el sistema gamificado creado, tanto por parte del estudiante como del docente, para mejorar la intervención en futuras ocasiones (Barbosa et al., 2016).

**2.1.9.5. Fase de puesta a punto.** En esta fase se optimiza la experiencia gamificada mediante las dinámicas del juego como la narrativa, la estética y las sorpresas, que son fundamentales en todo sistema gamificado (Barbosa et al., 2016).

**2.1.9.6. Fase de juego.** Cuando se haya comprobado la viabilidad del modelo pedagógico gamificado, se optará por utilizar las herramientas tecnológicas que ayudarán a implantar el modelo en el aula. Hoy en día existen muchos medios virtuales interactivos y una comunidad de gamificación aplicada al ámbito educativo cada vez más grande (Barbosa et al., 2016).

#### ***2.1.10. Contextos fuera del juego***

La gamificación opera en contextos que no son de juego, son contextos que suponen la realización de objetivos del mundo real. Los usuarios se encuentran ahí para comprometerse completamente con su objetivo. En consecuencia, el reto de la gamificación es usar los elementos que intervienen dentro del mundo del juego y emplearlos de manera eficaz en el mundo real (Werbach y Hunter, 2020).

#### ***2.1.11. Tipos de gamificación***

De acuerdo con Alejaldre y García (2015), hay dos tipos de gamificación que se utilizan al integrar esta estrategia dentro del currículo de un curso de idioma extranjero. Por una parte, la gamificación superficial o de contenido, que se usa en períodos cortos, como en una actividad específica. Por otra, la gamificación estructural o profunda, que se implanta en una programación completa de la estructura de un curso.

#### ***2.1.12. Gamificar actividades sin herramientas digitales***

Cómo se ha mencionado en esta investigación, para llevar a cabo un proceso gamificado no es necesario hacerlo siempre mediante un juego ni con la utilización de herramientas digitales. A medida que se ha realizado más investigaciones, conferencias y apoyo colaborativo entre docentes en cuanto a cómo aplicar un proceso gamificado, se ha podido implementar sus elementos mediante su adaptación a las sesiones didácticas en cada área.

Tomando en cuenta la fundamentación teórica previamente analizada que justifica el potencial de llevar a cabo la gamificación, existen guías de referencia de cómo se podría aplicar y diseñar un proceso gamificado en cualquier área y sin el uso de herramientas tecnológicas, (García et al., 2019; Ovejero y Ibargoyen, 2020), mediante la siguiente estructura:

**2.1.12.1. Pasos a seguir para gamificar actividades en clase.** La elaboración y el diseño de procesos gamificados requiere de un análisis riguroso y enfocado en este caso al grupo de estudiantes que van a ser partícipes de la misma. De esta manera, al poner en práctica el proceso desarrollado por Ovejero y Ibargoyen (2020), para gamificar una actividad formativa, es relevante tomar en cuenta varios puntos: 1. Los objetivos de aprendizaje. 2. El perfil y contexto del usuario. 3. Estructurar la experiencia. 4. Precisar los recursos disponibles. Por último, aplicar los elementos de la gamificación de manera adecuada y oportuna, para así alcanzar los objetivos definidos. Se describe de manera breve punto por punto.

**2.1.12.2. Objetivos de aprendizaje.** Al gamificar una actividad, el docente debe delimitar los objetivos a alcanzar, puede ser el de conseguir que adquieran las competencias propias del área. Y todo lo que prosigue, debe girar en torno a su realización (Ovejero y Ibargoyen, 2020).

**2.1.12.3. Perfil y contexto.** Para evitar que el proyecto no cumpla con las expectativas, es importante observar y hacer un análisis del contexto donde se quiere aplicar la gamificación, así como a quién va dirigido, como se detalló líneas atrás. Además, es conveniente proveerles un cuestionario inicial que brinde información sobre su estilo de aprendizaje y el tipo de jugador que es, para adaptar la actividad gamificada a sus perfiles (Ovejero y Ibargoyen, 2020).

**Figura 2***Estilos de Aprendizaje y Tipos de jugador*

	<b>TIPOS</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>
<b>ESTILOS DE APRENDIZAJE</b>	ACTIVO	Preferencia por actividades de aprender haciendo.
	PRAGMÁTICO	Preferencia por la visión práctica en el mundo real.
	TEÓRICO	Preferencia por contenido teórico.
	REFLEXIVO	Preferencia por lo abstracto y deductivo.
<b>TIPOS DE JUGADOR</b>	FILÁNTROPOS	No esperan nada a cambio.
	SOCIALIZADORES	Le gusta interactuar y relacionarse con los demás.
	ESPÍRITUS LIBRES	Interés por explorar ellos mismos.
	EXITOSOS	Competitivo, buscan desarrollo a nivel personal.
	JUGADORES	Buscan la recompensa.
	REACCIONARIOS	Buscan cambios, cuestionan el sistema.

Fuente: (Baldeón et al., (2017) y Barreal, Hernández y Jannes (2016) citado en García et al., 2019)

**2.1.12.4. La estructura de la experiencia.** En este paso se analiza cómo dividir el programa de aprendizaje. Se considera que lo correcto es dedicar la mitad de las sesiones a poner en práctica el sistema gamificado (Ovejero y Ibarroyen, 2020).

**2.1.12.5. Identificación de recursos disponibles.** Se analiza qué recursos y materiales necesitaremos para gamificar la actividad (Ovejero y Ibarroyen, 2020).

### **2.1.13. Gamificación de una habilidad del inglés**

Teniendo como base que la gamificación se puede aplicar a cualquier actividad, sesión, asignatura y unidad didáctica. En este ejemplo se va a gamificar una habilidad (skill) del inglés, específicamente el habla (speaking), para potenciar la utilización de la lengua inglesa en clase. La actividad se llama “I speak English” (Ovejero y Ibarroyen, 2020).

En esta actividad cada niño tiene una tarjeta que contiene banderas autoplegables en forma de Stickers. Con esta tarjeta se puede realizar dos cosas, primero hacer la recompensa positiva, es decir, cada vez que alguien participa en inglés se le otorga un punto positivo. O de lo contrario se puede realizar refuerzos negativos, es decir, dar la tarjeta llena de puntos y si alguien en algún momento utiliza el castellano se le quita uno. Para esta actividad se delega a la persona que se encargará de dar y quitar puntos por grupo. Entonces se utiliza una ficha de puntos (scoreboard) y se le entrega a cada grupo, en esta ficha se publica los puntos que tiene cada participante, que llega a ser cada banderita desplegable que están pegadas en las tarjetas. Al finalizar la sesión, el jefe de grupo pregunta a cada miembro: ¿Cuántos puntos conseguiste?, pueden decir dos o tres, dependiendo de su desempeño en clase (Ovejero y Ibargoyen, 2020).

Al finalizar la semana, se realiza un recuento de esa ficha de puntos, para luego pasarlas a un tablero de recompensas (leaderboard), estas recompensas pueden ser tarjetas diseñadas con la temática que a ellos les guste (exploradores, steampunk, etc.), y en el lado posterior de estas escribir el premio que consiguen por haber obtenido 10 puntos durante la semana. El niño que tenga esos 10 puntos tiene la opción de coger una tarjeta al azar y leer su recompensa. Entre las que pueden ser: sentarte con tu mejor amigo, ser invisible por 5 minutos, elegir una canción, elegir un juego al finalizar la clase, etc. (Ovejero y Ibargoyen, 2020).

#### ***2.1.14. Gamificar la unidad didáctica de una asignatura.***

La gamificación llega a complementar el currículo, no se encuentra en el libro, pero se relaciona estrechamente con la unidad didáctica que se realiza. Una manera de hacerlo, es dar misiones que se brindan a través de tarjetas al finalizar la sesión de aprendizaje. Estas misiones giran en torno a la temática que a los estudiantes les llame la atención como “los exploradores”, de esta manera ganan puntos extras dentro de esta gamificación (Ovejero y Ibargoyen, 2020).

Al finalizar la experiencia de gamificación y para conocer su resultado, se ha de crear un cuestionario final, mediante el cual se pueda valorar el logro de competencias y la motivación. Estas se comparan con el cuestionario inicial, para ver las diferencias antes y después de la actividad gamificada.

### ***2.1.15. Gamificar actividades con herramientas digitales.***

En la actualidad en un mundo digitalizado, muchos docentes en su labor diaria hacen uso de aplicaciones, simuladores, videojuegos y plataformas virtuales que ya se encuentran gamificadas. A fin de reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje, la tecnología se ha vuelto una necesidad.

Algunas aplicaciones, videojuegos y plataformas que podemos usar para gamificar nuestras clases a través de las Tic son: Class Craft, Class Dojo, Edmodo, Minecraft, Kahoot, My class game, Genially, Canva, Quizzis, etc.

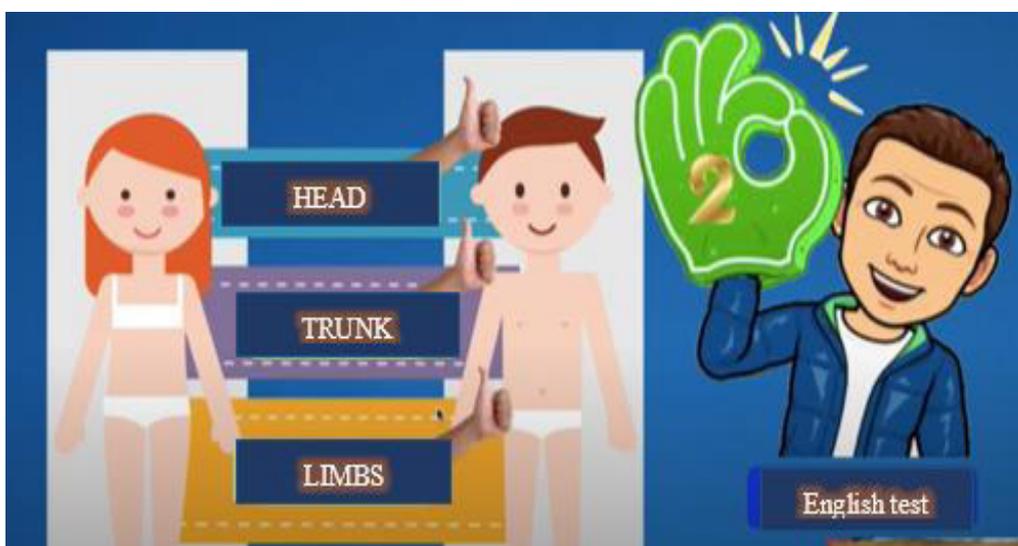
A través de los medios virtuales se puede potenciar el aprendizaje haciendo uso de la gamificación. A continuación se describirá un par de ejemplos de cómo hacerlo mediante la plataforma genially y Minecraft.

**2.1.15.1. Genially.** Una gran potencialidad de Genially es su interactividad. A través de esta herramienta se puede crear miles de plantillas que permiten brindar un mayor estímulo a las sesiones de clase, haciendo posible que los estudiantes aprendan de manera entretenida. Actualmente se le ha añadido nuevas funcionalidades. A partir de la extensión que da la web de escape juegos educativos (S'cape). Lo que permite crear actividades lúdicas, test interactivos, entre otros. Son muchos los docentes que utilizan Genially de manera diferente a su uso original (Nadam, 2021, citado en Gonzáles y Martínez, 2021).

A través de tutoriales y plantillas reutilizables que están a disposición de la comunidad educativa, se puede crear, un “Drag and Drop infinito” (arrastrar y soltar), que permitirá obtener una retroalimentación global e individual cada vez que se muevan los objetos a la meta, si se coloca una etiqueta en su objetivo, nos dice si la respuesta es correcta o no, estas configuraciones se pueden realizar dependiendo de nuestras preferencias (Martínez, 2021).

**Figura 3**

*"Drag & Drop" infinito en Genially*



Fuente: (Martínez, 2021)

De esta manera se despierta el interés y la motivación en el estudiante, y por parte del docente las posibilidades de personalizar las sesiones con ayuda de Genially, utilizando elementos de la gamificación.

**2.1.15.2. Minecraft.** Es un videojuego reconocido por muchos de nuestros estudiantes por su faceta de construcción. A través de un diseño propio, este videojuego puede ser adaptado a todas las asignaturas del currículum, donde se evidencia la puesta en práctica del proceso de gamificación, con el objetivo de motivar, interactuar y sobre todo aprender de manera

significativa. Asimismo, puede ser aprovechado para potenciar la construcción de mapas, establecimientos, casas, etc. En la que los jugadores han de recorrer un itinerario con actividades, retos y pruebas, todo esto envuelto por una narrativa propia y coherente cuyo elemento es infaltable en un proceso gamificado (Simo Education, 2017). En el área de inglés, se les puede asignar la construcción de una casa urbana o de campo, mencionando sus divisiones y los objetos que se encuentren en cada una de las habitaciones en el idioma extranjero. En lo referente a las pruebas objetivas, cualquier tipo de cuestionario puede ser transferido al mundo de Minecraft.

#### **Figura 4**

*Casa de campo en Minecraft 4k*



Fuente: Tutorial de Minecraft (Mab, 2020)

En definitiva, varios autores y docentes recomiendan y ponen en uso los procesos de gamificación a través de toda la gama de herramientas y recursos digitales que nos aporta las TIC.

### ***2.2.2. Aprendizaje Significativo***

Por muchos años se pensó que el aprendizaje era equivalente a un cambio de conducta, debido al enfoque conductista en el quehacer educativo. No obstante, el aprendizaje es mucho más que eso, puesto que la experiencia humana está constituida tanto por el pensamiento como por la afectividad y solo cuando se examinan en conjunto se puede educar a alguien a fin de potenciar el significado de su experiencia (Ausubel, 1983).

De acuerdo con Ausubel (1983), un aprendizaje es significativo cuando una nueva información se relaciona con ideas y conceptos preexistentes y relevantes en la estructura cognitiva del estudiante, esto supone que el nuevo contenido se aprende de manera significativa, en tanto que otras ideas relevantes se encuentren claras y disponibles en la estructura cognitiva del aprendiz.

Díaz y Hernández (2002), comparten el mismo concepto al mencionar que el aprendizaje significativo es aquel aprendizaje que se orienta a crear sistemas de conocimiento a través de la relación esencial entre la nueva información y el conocimiento previo del individuo. Para que el aprendizaje significativo pueda fomentarse en el ámbito escolar se ha de tomar en cuenta dos aspectos: 1. Entender los mecanismos motivacionales y afectivos de los estudiantes, al igual que contar con estrategias efectivas para su aplicación al momento de enseñar un contenido didáctico. 2. Conocer los mecanismos del desarrollo intelectual y las capacidades cognitivas en los distintos niveles y etapas de la formación del mismo.

Como indica (Shuell, 1990, citado en Díaz Barriga y Hernández, 2002), el aprendizaje significativo se da de manera continua y se produce en una secuencia de etapas, que evidencian su complejidad y profundidad gradual; además, incluye aportaciones complementarias como se muestran en la siguiente figura.

**Figura 5**

*Organizador visual del aprendizaje significativo*



Fuente: (Shuell, 1990) basado en (Ausubel, 1976; Novak y Gown, 1988; Ontoria, 1993) citado en Díaz Barriga y Hernández, 2002).

El docente debe estar dispuesto, motivado y capacitado para poder enseñar de manera significativa, como especialista en su rama y su calidad de enseñante, tomando en cuenta el lado motivacional y afectivo de los estudiantes, para así conseguir los objetivos y metas trazadas.

### **2.2.1. Teoría del aprendizaje significativo**

Ausubel (1983), expone que el aprendizaje significativo se origina cuando el nuevo material es relacionado de modo no arbitrario y sustantivo con las ideas que el estudiante ya posee.

Por una parte, la no arbitrariedad se refiere a que la nueva información puede aprenderse de manera significativa y fijarse, en tanto que la información existente en el sistema cognitivo del aprendiz sea relevante y este apropiadamente disponible. Por otro lado, la sustantividad implica que la esencia del nuevo conocimiento, de las ideas, se integran al sistema cognitivo del individuo y no las palabras exactas que se utilizó para expresarlas (Ausubel, 1983).

Por lo tanto, para que el estudiante aprenda de modo significativo, debe tener la disposición de relacionar a través de estos dos aspectos en su sistema cognitivo, los significados que percibe con relación a los recursos educativos eventualmente significativos del currículo.

### ***2.2.3. Características del aprendizaje significativo***

Algunas características del aprendizaje significativo, según Ausubel (1983), son: 1. El nuevo conocimiento se incorpora en el sistema cognitivo del estudiante. 2. El estudiante enlaza sus saberes previos con el nuevo conocimiento. 3. El estudiante desea aprender todo lo que se le enseña ya que lo considera valioso.

### ***2.2.4. Características del aprendizaje mecánico***

Las características del aprendizaje mecánico, según Ausubel (1983), son: 1. El nuevo conocimiento se aprende de manera arbitraria. 2. El estudiante no relaciona el conocimiento nuevo con el ya aprendido. 3. El estudiante no se encuentra motivado para el aprendizaje.

### ***2.2.5. Conocimiento previo***

Desde la interrelación con su entorno real, un niño construye sus conocimientos previos. Esto es algo fundamental en el proceso de aprendizaje, pues funcionan como un marco de referencia que posibilita el entendimiento del material nuevo.

La actividad mental constructiva tiene que basarse en movilizar el saber previo del aprendiz, para procurar entender la relación que existe con la nueva información. Si se establece esta relación se podrá determinar que los conocimientos que se construyan sean regularmente significativos.

Un factor importante que interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje, es la activación de los conocimientos previos de los estudiantes. Desde la perspectiva cognitiva, el aprendizaje consiste en modificar conocimientos anteriores, no se basa en añadir conocimientos al vacío, como si se tratase de una hoja en blanco, sino que ante cada nuevo aprendizaje, la mente funciona como un ser vivo, en la que toda nueva integración va a mezclarse con los conocimientos pasados. El proceso cognitivo del aprendizaje estriba en un proceso de cambio (Ausubel 1983, citado en Asadovay y Morocho, 2015).

**2.2.5.1. Información almacenada en la memoria sobre un tema específico.** Es sumamente importante conocer el sistema cognitivo del estudiante, no solo averiguar la cantidad de información que posee, sino conocer que conceptos y preposiciones maneja actualmente, así como su grado de consistencia, es decir, que el estudiante haga un buen uso de los conocimientos adquiridos anteriormente, ya que solo el conocimiento previo que resulta relevante para el aprendiz, sirve de puente para la integración, comprensión y consolidación de nuevos conocimientos (Ausubel, 1983).

**2.2.5.2. Experiencia pasada.** Las experiencias pasadas, creencias, actitudes, valores, obtenidos tanto dentro como fuera del entorno educativo forma parte del sistema cognitivo del estudiante. Según Asadovay y Morocho (2015), el aprendizaje se torna relevante para el estudiante cuando parte de su propia experiencia, la misma que se obtiene en su entorno inmediato como la familia, amistades o algún otro medio.

Estas experiencias vividas dentro y fuera de clase constituyen los conocimientos previos. Algunos maestros tienden a considerar conocimientos previos, solo lo que ellos enseñaron en clases anteriores pero esto es algo errado.

### **2.2.6. Retención duradera de información**

Abeleira (2013), define la memoria como el procedimiento psicológico que se encarga de retener, codificar y recuperar sucesos y conceptos que posibilitan la adaptación a la vida diaria. Es un proceso único en cada ser humano, ya que no retenemos la información del mismo modo.

Para recordar una experiencia, se establecen tres procesos: 1. La experiencia ha de estar almacenada en la memoria. 2. Posteriormente, estar codificada de manera tal que posea un significado. 3. Finalmente, la experiencia codificada ha de ser recuperada. (Klein, 1994, citado en Jáuregui y Razumiejczyk, 2011).

Esto presupone la transferencia de información de la memoria a corto plazo a la de largo plazo, mecanismo mediante el cual intervienen factores como la predisposición, atención y motivación del aprendiz (Jáuregui y Razumiejczyk, 2011).

**2.2.6.1. Almacenamiento de información a corto plazo.** En la memoria a corto plazo se efectúa la interpretación y organización de las vivencias. Los recuerdos permanecen de cinco a quince segundos o un poco más, en este almacenamiento temporal. El tiempo se vincula con dos procesos: el repaso y la organización (Jáuregui y Razumiejczyk, 2011).

El repaso de una vivencia o experiencia, alude al proceso cognitivo que sostiene la información en la memoria a corto plazo. La información puede llegar a desaparecer antes de que se almacene de manera significativa, si no hay una mediación del repaso. El repaso

estructura la información en la memoria a corto plazo, a mayor repaso de esta información, hay más probabilidad de que se evoque en un futuro. Además, si a esto se le añade realizarlo de manera profunda y significativa, mejorará su evocación posterior. En consecuencia, a mayor grado de elaboración, será mayor el nivel de retención (Rundus y Atkinson, 1970, Craik y Lockhart, 1972, citado en Jáuregui y Razumiejczyk, 2011).

**2.2.6.2. Almacenamiento de información a largo plazo.** La memoria a largo plazo, posee características de duración y permanencia. La información de la memoria a corto plazo, se traslada a ella.

La memoria a largo plazo, se encuentra dividida en dos sistemas: la memoria declarativa o explícita y la memoria no declarativa o implícita. La primera hace referencia al “saber” que una persona almacena en su sistema cognitivo. Este saber puede ser expresado mediante el lenguaje y es recuperado de manera consciente. En esta memoria se puede distinguir dos subsistemas: La memoria semántica y la memoria episódica, que desempeñan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje de conocimientos generales y almacenamiento de sucesos pasados. La segunda hace referencia a la información almacenada que no puede ser recuperada de manera consciente por el sujeto. Este tipo de memoria almacena y recupera hábitos, habilidades motoras y cognitivas, que son expresadas mediante la conducta, como el nadar o manejar bicicleta (Squire et al, 1993, citado en León y Peña, 2022).

En la memoria a largo plazo, se guarda la información considerada por el cerebro como más relevante y puede ser evocada a través del tiempo en medida que haya existido una codificación adecuada en la transferencia de información (Arata, 2021).

### **2.2.7. Adquisición de nuevos conocimientos**

El aprendizaje siempre se compone de procesos complejos que se manifiestan en una variación de la conducta. Estamos adquiriendo conocimiento cuando recibimos información organizada de alguna forma, la contrastamos y filtramos. El conocimiento es poder cuando se tiene la capacidad de utilizarlo al momento de tomar decisiones importantes en la vida.

De acuerdo a lo señalado por (Robert Gagné ,1970, citado en Aso, 2019), las funciones esenciales para la adquisición de conocimientos son las que se detallan a continuación: 1. Son requerimientos que anteceden a la adquisición de nuevos conocimientos, ya que de este modo se acentúa y afianza los nuevos aprendizajes. 2. Son de utilidad para conducirse de manera práctica en la vida, pues al momento de afrontar los conflictos y desafíos, la persona más culta y sabia tiene la capacidad de hacerlo de una forma eficaz. 3. Asimismo, las personas con mayor conocimiento, poseen mayor capacidad de reflexión y entendimiento de la realidad, adaptándose al cambio.

**2.2.7.1. Aprender nuevos temas.** El desarrollo de la creatividad, la resolución de problemas, así como del análisis crítico y de otras habilidades, requieren elementalmente de la adquisición de conocimientos (Ruíz, 2020). Esto nace desde el interés de aprender nuevos temas, en las diversas áreas del saber, a fin de responder de manera asertiva ante diversas situaciones y eventos, así como acoplar mayor información al conocimiento.

Estos conocimientos, han de estar vinculados entre ellos y organizarse en torno a grandes ideas, lo que supone que sean comprensibles y traspasables a nuevas situaciones. Esto quiere decir, que deben ser conocimientos profundos. La persona con un conocimiento profundo se destaca sobre todo por percibir, organizar, interpretar y emplear la información que obtiene, de una manera distinta a quienes no lo poseen. Esto resulta ser una ventaja para

razonar, crear soluciones, aprender temas nuevos, etc. Cuentan con una mayor capacidad de transmitir sus habilidades y conocimientos al ámbito personal y profesional (Ruíz, 2020).

**2.2.7.2. Relacionarse con nuevos entornos.** En esta época el uso de la tecnología es una característica de la sociedad actual, que surge como la forma fundamental para relacionarse, comunicarse, investigar, compartir información y conocimiento, etc. Se reflexiona sobre la capacidad innovadora que representan las Tics para la educación, en la nombrada “ sociedad del conocimiento” (Castells, 2001, 2006; Coll y Martí, 2001, citado en Bustos y Coll, 2010).

La gestión y diseño de estos nuevos entornos reunió los esfuerzos de un gran grupo de científicos y profesionales de diversos ámbitos, para reconsiderar y transformar los medios educativos que ya conocemos. En la actualidad, la innovación en entornos digitales, se asocia con las tecnologías usadas para la creación de redes sociales, mundos virtuales, realidad virtual, inteligencia artificial, entre otros (Bustos y Coll, 2010).

Al involucrarse en dichos entornos, el estudiante debe hacerlo desde una perspectiva crítica, procurando indagar a profundidad sobre cierto tema y valiéndose de repositorios confiables, así como de experiencias de vida que le sean útiles para poder contrastar la información, modificar ideas, y llegar a alcanzar un conocimiento certero de las cosas.

**2.2.7.3. Añadir nueva información al conocimiento.** En la sociedad del conocimiento se exhorta aprender en todo contexto, el aprendizaje no se ciñe a un espacio específico como lo son las escuelas. Tampoco se limita a una etapa temporal en la vida de una persona. Los continuos cambios suponen nuevos requerimientos profesionales, así como exigencias personales. El aprendizaje debe ser permanente, durante todas las etapas de la vida (López y Matesanz del Barrio, 2009).

Es imprescindible que toda persona desarrolle el pensamiento crítico, creativo y reflexivo, que conozca estrategias y adquiera conocimientos precisos, que le permita ser competente y capaz de resolver situaciones desafiantes, a partir de criterios razonables y susceptibles de crítica. Tomar decisiones que contribuyan al beneficio de sí mismo y de su entorno. En la sociedad del conocimiento, los aprendizajes necesarios, se han de edificar sobre los siguientes pilares: “1. Aprender a conocer. 2. Aprender a querer y sentir. 3. Aprender a hacer. 4. Aprender a convivir. 5. Aprender a ser.” (Delors, 1996; García, 2006, citado en López y Matesanz del Barrio, 2009).

### ***2.2.8. Estilos de aprendizaje***

Este término hace referencia a que todas las personas poseen un método o estrategia propia al momento de aprender. Aun cuando compartan el mismo objetivo, cada una de ellas lo realiza de forma distinta. Aquellas preferencias globales que una persona desarrolla es lo que constituye su estilo de aprendizaje (Cazau, 2004).

De lo que se comprende que todas las personas somos únicas y procesamos la información de manera distinta y el estilo de aprendizaje es la manera habitual y preferida que tenemos para retener y procesar la información indistintamente del contenido que se presente. Como indica (Sánchez & Andrade, 2014, citado en Fonseca et al., 2018), toda persona tiene en su mente, un estilo de aprendizaje que favorece la adquisición e interpretación de la información. De manera general, los estilos de aprendizaje son utilizados en el área psicológica y educativa para señalar las distintas maneras que tienen las personas de enfrentarse al aprendizaje.

La adquisición de los aprendizajes podría resultar algo sencillo para algunos y para otros un tanto difícil, por lo que el docente puede apoyarse de los estilos de aprendizaje para potenciar su enseñanza y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Según el modelo de programación neurolingüística, conocido también como el modelo VAK (visual, auditivo y kinestésico) formulado por (Richard Bandler y John Grinder, 1988, citado en Marambio et al., 2019), estiman que la información es percibida por medio de tres sistemas sensoriales de representación mental que poseen las personas.

**2.2.8.1. Sistema de representación visual.** Las personas visuales aprenden mejor al leer. Poseen mayor facilidad y rapidez para asimilar gran cantidad de información. Tanto la capacidad de abstracción como de planificación están estrechamente vinculadas con este sistema (Cazau, 2004).

**2.2.8.2. Sistema de representación auditivo.** Las personas auditivas, aprenden más cuando hay explicaciones orales y al transmitir ello a los demás. Este sistema de representación es primordial al momento de aprender idiomas, así como para aprender música (Cazau, 2004).

**2.2.8.3. Sistema representación Kinestésico.** Cuando se asocia la información al movimiento y sensaciones del cuerpo se hace uso de este sistema. Los estudiantes kinestésicos aprenden más cuando realizan experimentos, proyectos, etc. Para saciar su necesidad de movimiento, muchas veces se mueven o balancean, mientras estudian (Cazau, 2004).

### ***2.2.9. Aprendizaje significativo en el idioma inglés***

Para hacer mucho más significativo el aprendizaje del inglés, se debe atender a las necesidades e intereses del estudiante, tomando en cuenta su contexto. Facilitarles los medios y recursos necesarios para la adquisición de conocimientos. Estas se pueden dar a través de lo

que les gustaría aprender, por ejemplo: por medio de dinámicas, canciones, mediante los elementos del juego, cuentos, películas, role play, etc. (Saumeth, 2003). Es decir, situaciones que sean del interés de los estudiantes.

Se requiere que aprendan de manera significativa, que este conocimiento que adquieren a través de la enseñanza, les sirva para resolver problemas y situaciones tanto en la escuela como en el transcurso de su vida, así como hacer que sientan la necesidad y la motivación de seguir aprendiendo, dado que le añaden un valor agregado a la enseñanza brindada.

Para ello es esencial hacer uso de estrategias innovadoras como la gamificación, que se puede dar tanto en un entorno con herramientas digitales o sin uso de ellas, dejando así explotar la creatividad del estudiante. De esta manera el propio estudiante llega a ser constructor de su aprendizaje y es capaz de relacionarlo con la realidad.

Al estudiante le resulta llamativo todo lo relacionado con el juego, ya que por medio de este se genera una motivación que le permite ser más participativo, colaborador y atento, así como estar inmerso en su proceso de aprendizaje. Esto hace que posteriormente recuerde con mayor facilidad lo estudiado (Saumeth, 2003).

Al hacer uso de los elementos del juego (dinámicas, mecánicas y componentes), en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés, el estudiante encuentra un mayor sentido, valor y motivación a la mayoría de las actividades y sesiones de clases brindadas en el día a día.

Puesto que es a través de la gamificación que el estudiante pasa de ser solo un receptor de la información, a trabajar de una manera más comprometida y activa para la adquisición de conocimientos y con ello a aprender de manera significativa (Fernández et al., 2018).

### 2.3. Marco Conceptual

**Adquisición de conocimiento:** Es el medio por el cual el individuo aprende y desarrolla su entendimiento. En este proceso de construcción de conocimiento, las personas adquieren las habilidades necesarias para desenvolverse en la sociedad (Aso, 2019).

**Actividad gamificada:** Es aquella actividad innovadora donde se encuentran los elementos de la gamificación presentes, el cual impacta de manera favorable en el logro de conocimientos, habilidades y actitudes de los estudiantes (Universidad de Guanajuato, 2022).

**Aprendizaje significativo:** Se origina cuando una nueva información se relaciona con ideas y conceptos preexistentes y relevantes en la estructura cognitiva del estudiante (Ausubel, 1983).

**Componentes:** Los componentes pueden considerarse tácticas que permiten alcanzar los propósitos de los elementos del nivel superior. Es como la superficie de un sistema gamificado (Werbach y Hunter, 2015; 2020).

**Dinámicas:** Las dinámicas son los aspectos generales en un sistema gamificado, que se deben tomar en cuenta, pero sin que ingresen de manera directa en el juego (Werbach y Hunter, 2015; 2020).

**Elementos de la gamificación:** Se clasifican en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes, que son utilizadas en diversas actividades, a fin de que el estudiante pueda obtener un aprendizaje motivador (Werbach y Hunter, 2015, 2020).

**Gamificación:** la gamificación consiste en el uso de los elementos del juego y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son lúdicos (Werbach y Hunter; 2020).

**Mecánicas:** Son aquellos procesos elementales que generan la acción, la participación y el compromiso de los usuarios (Werbach y Hunter, 2015, 2020).

### III. MÉTODO

#### 3.1. Tipo de investigación

Este trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es básica, de diseño no experimental, de corte transversal y de nivel correlacional, y a continuación se detallará su implicancia.

Es de enfoque o ruta cuantitativa, ya que se basa en el planteamiento deductivo y lógico que busca formular y probar preguntas de investigación e hipótesis (Hernández y Mendoza, 2018).

El tipo de investigación es básica, ya que se centra en incrementar el conocimiento en un determinado ámbito, es primordial para el progreso de la ciencia y sirve de fundamento para otras investigaciones (Ñaupas et al., 2014).

Es de diseño no experimental, ya que las variables no se manipulan deliberadamente, y los fenómenos son observados en su propio entorno para posteriormente ser analizados. Asimismo, es transversal, pues el investigador realiza una sola medición de las variables de estudio (Hernández y Mendoza, 2018).

Es de nivel correlacional, porque tiene la finalidad de descubrir la relación o grado de asociación entre dos variables de una muestra específica. La principal utilidad de un estudio correlacional, es la de tratar de predecir un valor aproximado que dispondrá un grupo de individuos o casos en una variable, en función del valor que disponen las variables relacionadas (Hernández et al., 2014).

### **3.2. Ámbito temporal y espacial**

**Ámbito espacial:** La presente investigación se realizó con las estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, Ugel 3, Lima.

**Ámbito temporal:** Período lectivo 2024.

### **3.3. Variables**

**Variable 1:** Gamificación

**Variable 2:** Aprendizaje Significativo

**Tabla 1***Matriz de operacionalización de variables*

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Items</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rango</b>
<b>Gamificación</b>	La gamificación consiste en el uso de los elementos del juego y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son lúdicos (Werbach y Hunter, 2020)	Se empleó como un instrumento cuestionario de 9 preguntas cerradas, de opción múltiple, divididas en 3 dimensiones.	Dinámicas	Narrativa Emociones Restricciones	1-3	Ordinal Valores: Likert	Bajo: 27-33
			Mecánicas	Retos Cooperación Retroalimentación	3-5	(1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces	Medio: 34-39 Alto: 40-45
			Componentes	Avatares Puntos Logros	6-9	(4) Casi siempre (5) Siempre	

<b>Aprendizaje Significativo</b>	Un aprendizaje es significativo cuando un nuevo contenido relaciona de modo no arbitrario y sustancial ideas y conceptos preexistentes y relevantes en la estructura cognitiva del estudiante (Ausubel, 1983).	Se empleó como instrumento un cuestionario de 8 preguntas cerradas, de opción múltiple, divididas en 3 dimensiones.	Conocimiento Previo	Información almacenada en la memoria sobre un tema específico.	Experiencia pasada	1-2	<b>Valores Likert:</b>	
			Retención duradera de información	Almacenamiento de información a corto plazo.			(1) Nunca	Bajo: 22-28
							(2) Casi nunca	Medio: 29-34
					Almacenamiento de información a largo plazo	3-4	(3) A veces	Alto: 35-39
				Adquisición de nuevos conocimientos	Aprender nuevos temas		(4) Casi siempre	
				Relacionarse con nuevos entornos		(5) Siempre		
				Añadir nueva información al conocimiento	5-8			

### **3.4. Población y muestra**

#### **Población**

De acuerdo con, Hernández et al., (2014), La calidad de un trabajo de investigación radica en delimitar de forma clara la población, teniendo como fundamento el planteamiento del problema. Por lo tanto, la población de esta investigación son las estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, constituida por 308 estudiantes.

#### **Muestra**

La muestra de estudio estuvo conformada por 46 estudiantes del 5to año de secundaria, de las secciones (2, 5, 8, 9), del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

#### **Criterios de inclusión**

Estudiantes que aceptaron participar de manera voluntaria y con el consentimiento informado por parte de sus padres o apoderados.

#### **Criterios de exclusión**

Estudiantes que no tuvieron el consentimiento informado por parte de sus padres o apoderados.

#### **Muestreo**

Se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, que según Hernández (2020), permite al investigador, seleccionar de forma arbitraria la cantidad de participantes en un estudio.

### **3.5. Instrumentos**

Se aplicó la técnica de la encuesta, cuyo propósito es recoger información respecto a las

variables de estudio, mediante la aplicación de un instrumento formado por un conjunto de preguntas o reactivos (Sánchez et al., 2018). Por lo tanto, el instrumento que se utilizó fue el cuestionario, para cada una de las variables de estudio. Estos cuestionarios fueron validados por medio del juicio de expertos y para medir la confiabilidad de los mismos se utilizó el estadístico Alfa de Cronbach.

Respecto a la aplicación de la variable gamificación, se elaboró 9 preguntas de opción múltiple, dividido en 3 dimensiones: dinámicas, mecánicas y componentes. En cuanto a la variable aprendizaje significativo, se elaboró 8 preguntas de opción múltiple, divididas en 3 dimensiones: conocimiento previo, retención duradera de información y adquisición de nuevos conocimientos.

### **3.6. Procedimientos**

Se solicitó la autorización del Director del colegio Teresa González de Fanning, para iniciar con el recojo y análisis de la información, así como la autorización de los padres de familia a fin de poder aplicar el instrumento de investigación a sus menores hijas.

Los hallazgos obtenidos fueron interpretados tomando en cuenta el análisis estadístico seleccionado, el mismo que respondió al propósito del estudio.

### **3.7. Análisis de datos**

Para analizar la estadística de los datos recolectados se utilizó el programa SPSS, obteniendo resultados descriptivos, que se plasmaron en tablas y figuras, con su respectiva interpretación; así como resultados inferenciales, mediante la aplicación de pruebas estadísticas como la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, coeficiente de correlación de Pearson y el coeficiente de correlación de Spearman. Las cuales respondieron tanto a los objetivos como a las hipótesis del estudio.

### **3.8. Consideraciones éticas**

Para llevar a cabo la presente investigación se empleó el consentimiento informado, mediante el cual se explicó a los padres o apoderados, que la participación de las estudiantes en la investigación, es voluntaria. Por otro lado, el trabajo es de autoría propia y se respeta las investigaciones de trabajos anteriores.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados descriptivos

#### Tablas y gráficos de distribución de frecuencias

**Tabla 2**

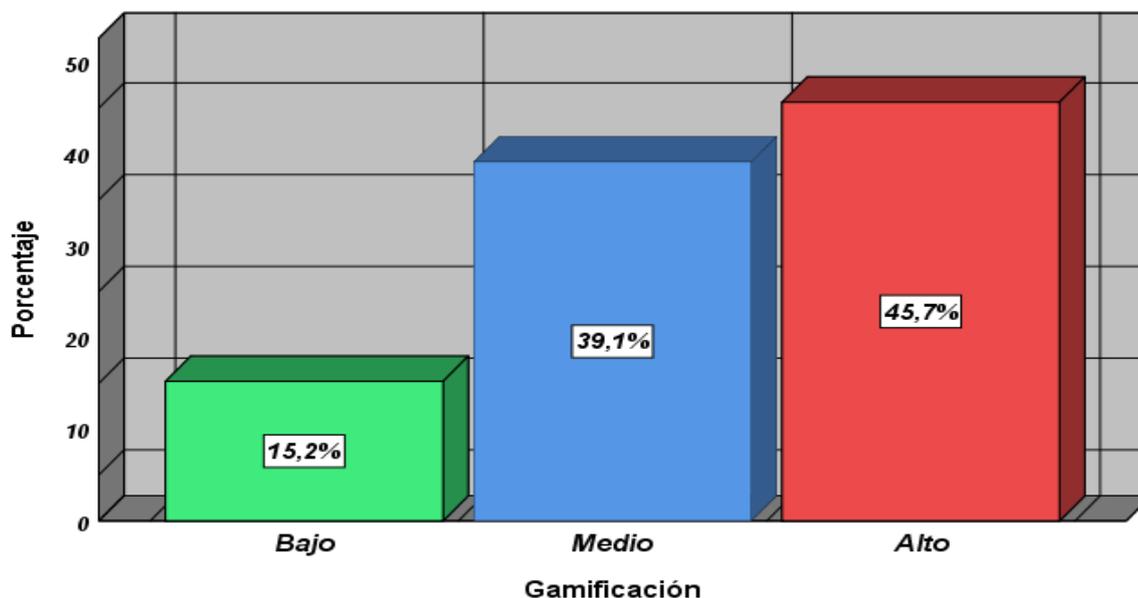
*Distribución de niveles sobre la variable 1: Gamificación*

Nivel	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bajo	7	15,2
Medio	18	39,1
Alto	21	45,7
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

*Nota.* Nivel bajo = 27-33, nivel medio = 34-39 y nivel alto = 40-45. Extraído del SPSS.

**Figura 6**

*Distribución de niveles sobre la variable 1: Gamificación*

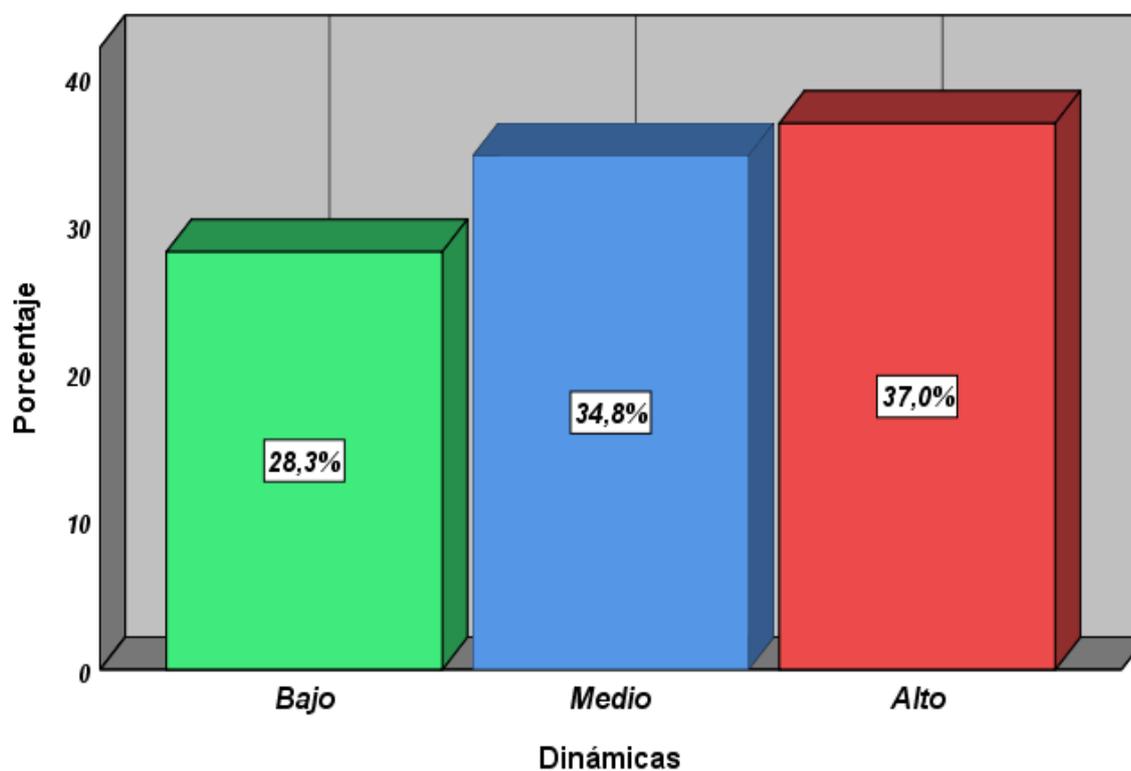


De los resultados obtenidos se destaca que el 45.7% del total de la muestra de 46 estudiantes, evidencia un nivel alto en la variable gamificación en el área de inglés, lo que refleja un alto interés en el uso de los elementos del juego en el aprendizaje del idioma.

**Tabla 3***Distribución de niveles sobre la dimensión 1: Dinámicas*

Nivel	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bajo	13	28,3
Medio	16	34,8
Alto	17	37,0
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

*Nota.* Nivel bajo = 9-11, nivel medio =12-13 y nivel alto = 14-15.Extraído del SPSS.

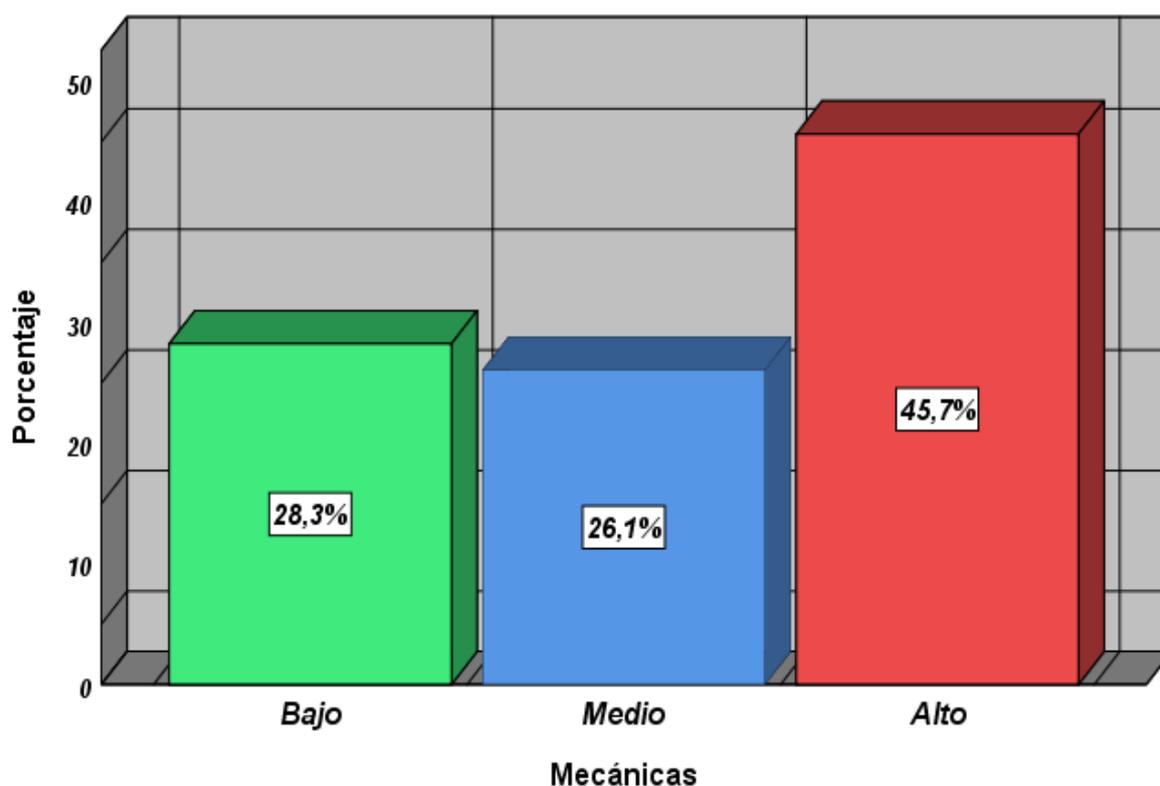
**Figura 7***Distribución de niveles sobre la dimensión 1: Dinámicas*

De los resultados obtenidos se destaca que el 37,0% del total de la muestra de 46 estudiantes, evidencia un nivel alto en la dimensión 1: dinámicas, lo que refleja un alto interés en los elementos del juego de dicha categoría.

**Tabla 4***Distribución de niveles sobre la dimensión 2: Mecánicas*

Nivel	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bajo	13	28,3
Medio	12	26,1
Alto	21	45,7
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

*Nota.* Nivel bajo = 9-11, nivel medio = 12-13 y nivel alto = 14-15. Extraído del SPSS.

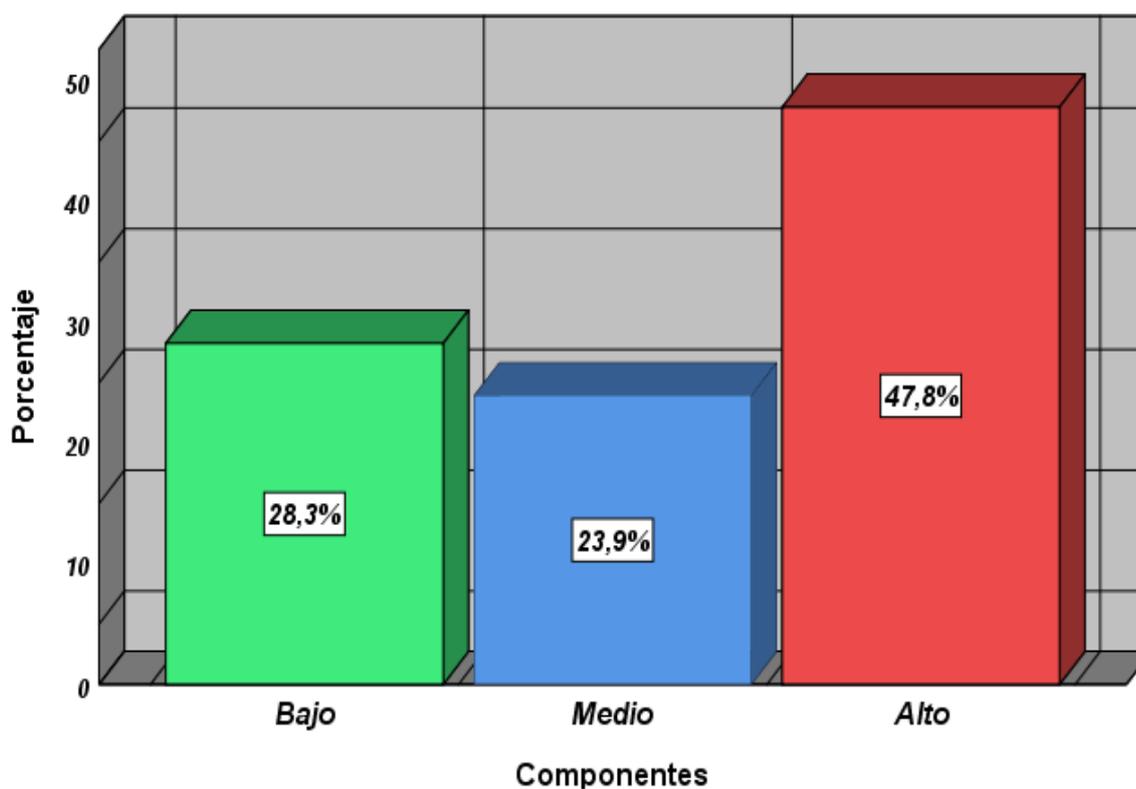
**Figura 8***Distribución de niveles sobre la dimensión 2: Mecánicas*

De los resultados obtenidos se destaca que el 45,7% del total de la muestra de 46 estudiantes, evidencia un nivel alto en la dimensión 2: mecánicas, lo que refleja un alto interés en los elementos del juego de dicha categoría.

**Tabla 5***Distribución de niveles sobre la dimensión 3: Componentes*

Nivel	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bajo	13	28,3
Medio	11	23,9
Alto	22	47,8
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

*Nota.* Nivel bajo = 9-11, nivel medio =12-13 y nivel alto = 14-15. Extraído del SPSS.

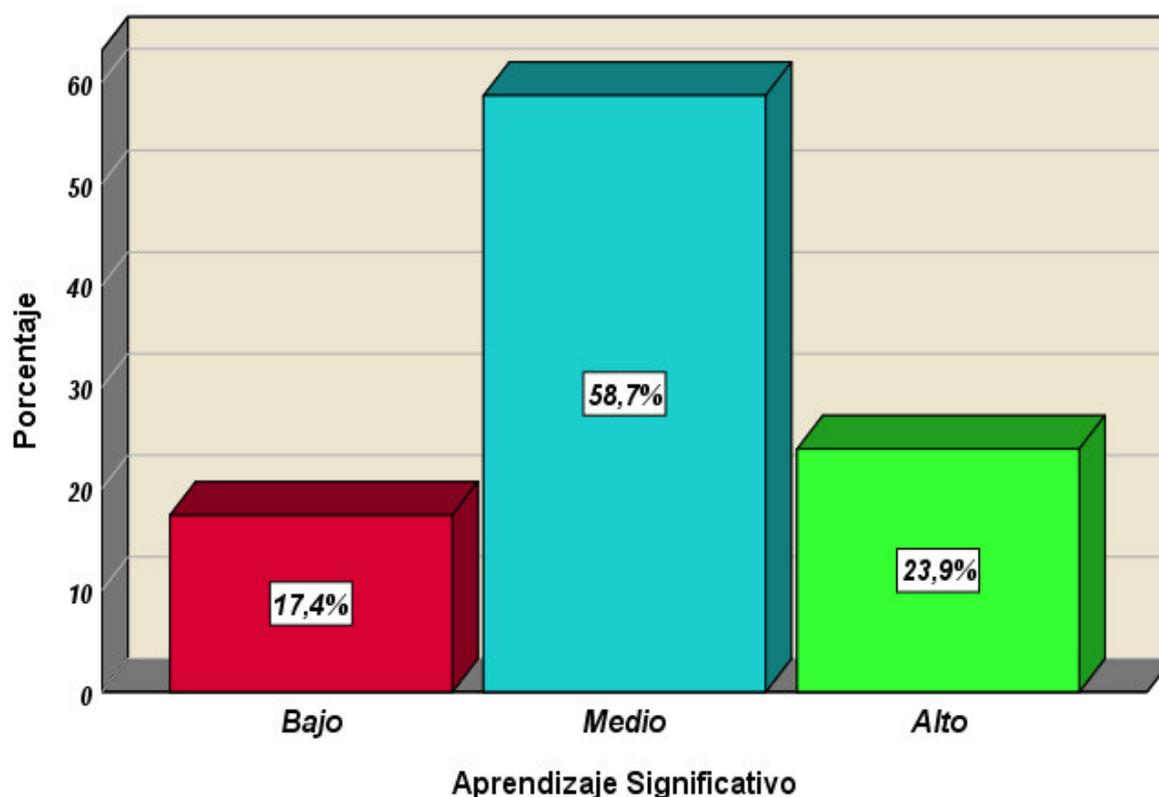
**Figura 9***Distribución de niveles sobre la dimensión 3: Componentes*

De los resultados obtenidos se destaca que el 47,8% del total de la muestra de 46 estudiantes, evidencia un nivel alto en la dimensión 3: componentes, lo que refleja un alto interés en los elementos del juego de dicha categoría.

**Tabla 6***Distribución de niveles sobre la variable 2: Aprendizaje Significativo*

Nivel	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Bajo	8	17,4
Medio	27	58,7
Alto	11	23,9
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

*Nota.* Nivel bajo = 22-28, nivel medio = 29-34 y nivel alto = 35-39 . Extraído del SPS.

**Figura 10***Distribución de niveles sobre la variable 2: Aprendizaje Significativo*

De los resultados obtenidos se destaca que el 58,7% del total de la muestra de 46 estudiantes, evidencia un nivel medio en la variable aprendizaje significativo, lo que refleja que es relevante planificar un diseño pedagógico gamificado para poder incrementar la significancia de los aprendizajes.

## 4.2. Resultados inferenciales

Previamente, se realizó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para saber si hay normalidad en los datos respecto a las variables y dimensiones que conforman las hipótesis; la misma que es adecuada cuando el tamaño de la muestra es menor a 50. En el caso de existir distribución normal, se haría uso de la prueba paramétrica de Pearson para el análisis de correlaciones. Y si por el contrario los datos no presentan distribución normal, se aplicaría la prueba no paramétrica de Spearman (Flores y Flores, 2021).

### Prueba de normalidad

H0: Existe normalidad en los datos evaluados.

H1: No existe normalidad en los datos evaluados.

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

### Regla de decisión:

Si Sig.= p-valor  $> 0.05$ . No se rechaza la hipótesis nula.

Si Sig.= p-valor  $\leq 0.05$ . Se rechaza la hipótesis nula.

**Tabla 7***Prueba Shapiro-Wilk para evaluar la normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Dinámicas	,891	46	,000
Mecánicas	,891	46	,000
Componentes	,889	46	,000
<b>Gamificación</b>	,956	46	,079
<b>Aprendizaje Significativo</b>	,978	46	,515

*Nota.* Elaboración propia en el programa SPSS.

Los resultados de la prueba de Shapiro-Wilk, con un nivel de significancia de 0.05, cuyo valor se pone a comparar con cada valor de la significación que se muestra (Sig.), como observamos, los valores correspondientes a las dos variables son superiores al nivel de significancia ( $\alpha=0.05$ ), entonces los datos correspondientes a ellos se distribuyen de forma normal, mientras los valores correspondientes a las dimensiones dinámicas, mecánicas y componentes son inferiores, entonces los datos correspondientes a ellos no se distribuye de forma normal. Por lo tanto, para la verificación o contrastación de la hipótesis general es conveniente utilizar la prueba paramétrica “coeficiente de correlación de Pearson”, mientras que para la verificación o contrastación de las hipótesis específicas es conveniente utilizar la prueba no paramétrica “coeficiente de correlación de Spearman”.

#### ***4.2.1. Contrastación o verificación de las hipótesis***

##### **Hipótesis general**

**H0:** La gamificación no se relaciona directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

**H1:** La gamificación se relaciona directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

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

##### **Regla de decisión:**

Si: Sig. > 0.05. No se rechaza la hipótesis nula.

Si: Sig.  $\leq$  0.05. Se rechaza la hipótesis nula.

**Tabla 8**

*Correlación de Pearson entre la variable 1 gamificación y la variable 2 aprendizaje significativo*

		Gamificación	Aprendizaje Significativo
Gamificación	Correlación de Pearson	1	<b>,759**</b>
	Sig. (bilateral)		<b>,000</b>
	N	46	46
Aprendizaje Significativo	Correlación de Pearson	<b>,759**</b>	1
	Sig. (bilateral)	<b>,000</b>	
	N	46	46

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

*Nota.* Elaboración propia en el programa SPSS.

De acuerdo al coeficiente de correlación de Pearson que se observa en la tabla anterior, existe una correlación directa igual a 0.759 y una significancia de Sig.= p=0.000 que es menor al nivel de significancia 0.05. En consecuencia, se puede concluir que la gamificación se relaciona directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés, en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

### **Hipótesis específica 1**

**H0:** Las dinámicas de la gamificación no se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

**H1:** Las dinámicas de la gamificación se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

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

**Regla de decisión:**

Si: Sig. > 0.05. No se rechaza la hipótesis nula.

Si: Sig.  $\leq$  0.05. Se rechaza la hipótesis nula.

**Tabla 9**

*Correlación de Spearman entre la dimensión 1 Las dinámicas de la gamificación y la variable 2 aprendizaje significativo.*

		Dinámicas	Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	<b>,544**</b>
	Dinámicas		
	Sig. (bilateral)	.	<b>,000</b>
	N	46	46
	Aprendizaje Significativo		
	Coeficiente de correlación	<b>,544**</b>	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	46	46

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*Nota.* Elaboración propia en el programa SPSS.

De acuerdo con el coeficiente Rho de Spearman mostrado en la tabla anterior, existe una correlación directa igual a 0.544 y una significancia de Sig.= p=0.000 que es menor al nivel de significancia 0.05. En consecuencia, se puede concluir que las dinámicas de la gamificación se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

**Hipótesis específica 2**

**H0:** Las mecánicas de la gamificación no se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

**H1:** Las mecánicas de la gamificación se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

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

**Regla de decisión:**

Si: Sig. > 0.05. No se rechaza la hipótesis nula.

Si: Sig.  $\leq$  0.05. Se rechaza la hipótesis nula.

**Tabla 10**

*Correlación de Spearman entre la dimensión 2 Las mecánicas de la gamificación y la variable 2 aprendizaje significativo.*

		Mecánicas	Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman			
		Coefficiente de correlación	1,000
	Mecánicas	Sig. (bilateral)	,658**
		N	46
	Aprendizaje Significativo	Coefficiente de correlación	,658**
		Sig. (bilateral)	,000
	N	46	

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

*Nota.* Elaboración propia en el programa SPSS.

De acuerdo al coeficiente Rho de Spearman mostrado en la tabla anterior, existe una correlación directa de 0.658 y una significancia de Sig.=  $p=0.000$ , que es menor al nivel de significancia 0.05. Por ende, se puede concluir que las mecánicas de la gamificación se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

**Hipótesis específica 3**

H0: Los componentes de la gamificación no se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

H1: Los componentes de la gamificación se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

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

**Regla de decisión:**

Si: Sig. > 0.05. No se rechaza la hipótesis nula.

Si: Sig.  $\leq$  0.05. Se rechaza la hipótesis nula.

**Tabla 11**

*Correlación de Spearman entre la dimensión 3 Los componentes de la gamificación y la variable 2 aprendizaje significativo*

		Componentes	Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	Componentes	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,587**
	Aprendizaje Significativo	Coefficiente de correlación	,587**
		Sig. (bilateral)	,000
	N		46
	N		46

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

*Nota.* Elaboración propia en el programa SPSS.

De acuerdo al coeficiente Rho de Spearman mostrado en la tabla anterior, existe una correlación directa de 0.587 y una significancia de Sig.=  $p=0.000$ , que es menor al nivel de significancia 0.05. Por ende, se puede concluir que los componentes de la gamificación se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

## V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En relación a la hipótesis principal del presente estudio y conforme a los resultados obtenidos, se comprueba que existe una correlación directa y significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024. Se aplicó la prueba de correlación de Pearson, obteniendo una correlación fuerte y positiva de 0,759 y una significancia de Sig. 0,000 que es menor al nivel de significancia 0,05.

El resultado descrito se fundamenta en lo mencionado por Werbach y Hunter (2020), en cuanto a un aprendizaje con entornos gamificados, resaltando que los estudiantes tienen una mayor motivación y desempeño al ver que sus necesidades intrínsecas y extrínsecas son tomadas en cuenta.

Estos resultados se asemejan con lo afirmado por San Martín (2024), cuyo estudio indicó que la estrategia de la gamificación es fundamental para potenciar el aprendizaje significativo en estudiantes de una universidad privada de Lima; ya que obtuvo una correlación fuerte y positiva de 0.944 y una significancia de Sig. 0,000 que es menor al nivel de significancia 0,05.

Asimismo, se relaciona con lo que afirman López y Quispe (2020), quienes sostienen que la técnica de la gamificación por aplicaciones mejora significativamente el aprendizaje del inglés en los estudiantes de educación secundaria de la I.E Francisco Mostajo, Arequipa. Debido a que el 70,17% de los estudiantes mostró una buena disposición a las actividades gamificadas.

Los antecedentes que coinciden con el presente resultado de estudio sostienen que el uso de la gamificación en el campo educativo, repercute positivamente en el aprendizaje

significativo de los estudiantes. Asimismo, se debe tomar en cuenta, que para hacer un uso efectivo de esta estrategia a largo plazo, no solo debería consistir en utilizar los elementos del juego de cierta categoría, sino como lo menciona Werbach y Hunter (2020), actuar como un diseñador de juegos, en el sentido de tener el pensamiento de juego. Esto se llevaría a cabo en la planificación de una actividad, de un proyecto, de sesiones de clase, de unidades didácticas o de la programación curricular, tal como el modelo pedagógico gamificado que Barbosa et al. (2016), propone como guía para los docentes que deseen hacer uso de esta estrategia a profundidad.

Conforme a los resultados alcanzados, se comprueba la hipótesis alternativa específica número 1, que sustenta que las dinámicas de la gamificación se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024; pues se obtuvo una correlación de Rho de Spearman positiva moderada de 0.544 y una significancia de Sig. 0,000 que es menor al nivel de significancia 0,05.

Estos resultados guardan similitud con lo indicado por Centurión (2022), quien en su estudio concluyó que existe una relación significativa entre las dinámicas de la gamificación y el logro de aprendizaje en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Nueva Cajamarca, 2021; ya que obtuvo una correlación positiva de 0,611, por lo que concluyó que a mayor dinámica mayor logro de aprendizaje. Estos hallazgos se apoyan en Estupiñan et al., (2024), quienes mencionan que las dinámicas de la gamificación, contribuyen a fortalecer la motivación del aprendiz, la activación de sus saberes previos, así como la construcción de nuevos conocimientos, obteniendo así un aprendizaje significativo.

A partir de los resultados alcanzados, se comprueba la hipótesis alternativa específica número 2, que sustenta que las mecánicas de la gamificación se relacionan significativamente

con el aprendizaje significativo en el área de inglés del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024; pues se obtuvo una correlación de Rho de Spearman positiva alta de 0.658 y una significancia de Sig. 0,000 que es menor al nivel de significancia 0,05.

De la misma manera, estos resultados son similares con las conclusiones obtenidas por San Martín (2024), quien concluyó que existe una asociación sustancial entre las mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo, entre los estudiantes de una universidad privada; ya que obtuvo una correlación de 0,892 con una significancia de 0,000.

Estos hallazgos se apoyan en lo mencionado por Zichermann y Cunningham (2011), quienes mencionan que las mecánicas en un sistema gamificado se componen de herramientas que generan una respuesta significativa por parte de los participantes. Además se fundamenta con lo mencionado por Kapp (2012), quien indica que la importancia real del pensamiento y las mecánicas basadas en juegos, es generar contenido significativo, para que el aprendiz pueda estar envuelto en experiencias de aprendizaje atractivas. Asimismo, Alejaldre y García (2015), mencionan que las mecánicas determinan el comportamiento de los estudiantes y se relacionan con su motivación.

Conforme a los resultados alcanzados, se comprueba la hipótesis alternativa específica número 3, que sustenta que los componentes de la gamificación se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024; pues se obtuvo una correlación de Rho de Spearman positiva moderada de 0,587 y una significancia de Sig. 0,000 que es menor al nivel de significancia 0,05. Estos resultados guardan relación con las conclusiones obtenidas por (Bellido, 2022), quien en su estudio señaló, que los componentes de la gamificación se relacionan de manera significativa con el rendimiento académico en el

área de matemática en estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada de Cusco; ya que obtuvo una correlación positiva moderada de 0,605 y el sig. Bilateral 0,000.

Los componentes en un entorno gamificado, son la puesta en marcha tanto de las mecánicas como de las dinámicas, que operan entre sí para lograr las metas propuestas. Esto se fundamenta por Zambrano et al. (2020), quienes mencionan que estas herramientas otorgan al docente múltiples oportunidades para lograr un aprendizaje autorregulado y sobre todo significativo.

## VI. CONCLUSIONES

**6.1.** Conforme a los resultados alcanzados, a fin de responder al objetivo general, la prueba estadística Coeficiente de Correlación de Pearson, fue de 0,759, con un valor de significancia estadística de 0,00; logrando que se determine una correlación positiva alta entre la variable gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024. En consecuencia, se predice que a mayor gamificación se incrementa el aprendizaje significativo.

**6.2.** En lo referente a la dimensión dinámica, la prueba de Coeficiente Rho de Spearman fue de 0,544, con un valor de significancia de 0,00; estableciendo que existe una relación positiva moderada entre las dinámicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024. En consecuencia, se predice que a mayor utilización de las dinámicas, se incrementa el aprendizaje significativo.

**6.3.** Con respecto a la dimensión mecánica, mediante la prueba de Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman, se obtuvo un promedio de 0,658 con un valor de significancia estadística de 0,00; estableciendo que existe una relación positiva alta entre la mecánica de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024. En consecuencia, se predice que a mayor uso de las mecánicas, se incrementa el aprendizaje significativo.

**6.4.** En relación con la dimensión componentes, el Coeficiente de Correlación de Spearman fue de 0,587, con un valor de significancia estadística de 0,00; estableciendo que existe una relación positiva moderada entre los componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del

colegio Teresa González de Fanning, 2024. En consecuencia, se predice que a mayor uso de los componentes, se incrementa el aprendizaje significativo.

## VII. RECOMENDACIONES

**7.1.** Se recomienda continuar realizando estudios sobre la gamificación en las diversas áreas curriculares, sobre todo en el diseño de modelos pedagógicos gamificados, a fin de fomentar una metodología didáctica a través del uso de los elementos del juego. De esta manera, que sirva de guía para muchos docentes, ya que los estudiantes mejoran significativamente el aprendizaje del idioma inglés con esta estrategia.

**7.2.** Se sugiere a los docentes implementar eficazmente las dinámicas de la gamificación en el diseño y planificación de sus cursos, en un entorno presencial o virtual, ya que estas tienen como objetivo principal, satisfacer las motivaciones intrínsecas de los estudiantes.

**7.3.** Se sugiere a los docentes implementar las mecánicas de la gamificación en el diseño y planificación de sus cursos, resaltándolas como los procesos elementales generadores de la acción, que pretenden crear compromiso en los estudiantes, en función de mejorar sus habilidades y aprendizaje.

**7.4.** Se sugiere a los docentes implementar los componentes de la gamificación en el diseño y planificación de sus cursos, tomando en cuenta que funcionan en combinación con los demás elementos de la pirámide de la gamificación.

## VIII. REFERENCIAS

- Abeleira, G. (2013). La memoria: Concepto, funcionamiento y anomalías. *Cuadernos del Tomás*, 5(5), 177–190. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4462486>
- Alba, N. (2024, marzo 19). El nivel de inglés de los españoles de 18 a 25 años baja debido a la Educación: las CCAA que peor hablan. *El Español*. [https://www.elespanol.com/reportajes/20240319/nivel-ingles-espanoles-anos-baja-debido-educacion-ccaa-peor-hablan/841166118\\_0.html](https://www.elespanol.com/reportajes/20240319/nivel-ingles-espanoles-anos-baja-debido-educacion-ccaa-peor-hablan/841166118_0.html)
- Alejaldre, L., y García, A. (2015). *Gamificar La Enseñanza De Español*. Centro Virtual Cervantes. [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_50/congreso\\_50\\_09.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf)
- Arata, S. (2021, 18 de febrero). *Cómo funciona tu memoria: codificación, almacenamiento y recuperación*. [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=47NqbVOwy24>
- Asadovay, D., y Morocho, L. (2015). *La activación de los conocimientos previos para lograr un aprendizaje significativo en niños de E.G.B* [Trabajo de graduación, Universidad de Cuenca]. En *Dspace*. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/23183/1/Tesis.pdf>
- Aso, U. (2019, julio 17). *Proceso de adquisición del conocimiento: ¿Cómo aprendemos?* Psicología y mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/proceso-adquisicion-conocimiento>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1–10), 1–10. <https://doi.org/10.5951/at.15.2.0126>

Barbosa, A. (2016, 9 de agosto). *Elementos de la gamificación*. [video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=MmhKL-MG1To>

Barbosa, A., Soto, J., y Postigo, A. (2016). *Diseño de un «Framework» Como fundamento de un modelo pedagógico gamificado*. Research gate.  
[https://www.researchgate.net/publication/323394745\\_Disenio\\_de\\_un\\_frameworkcomo\\_fundamento\\_de\\_un\\_modelo\\_pedagogico\\_gamificado/link/6543b413b6233776b744434f/download?\\_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19](https://www.researchgate.net/publication/323394745_Disenio_de_un_frameworkcomo_fundamento_de_un_modelo_pedagogico_gamificado/link/6543b413b6233776b744434f/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19)

Barreiro, M. (2021). *Evaluación de una estrategia educativa basada en gamificación en el clima de aula, en la atención selectiva y aprendizaje*. [Tesis de doctorado, Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología].  
<https://repositorio.umecit.edu.pa/server/api/core/bitstreams/f1f5f70a-8311-48b2-ab86-e9ce5b4e904e/content>

Bellido, M. (2022). *Gamificación y el rendimiento académico en estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada, Cusco, 2022*. [Tesis de maestría, César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95599/Bellido\\_AM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95599/Bellido_AM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Berné, C., Lozano, P., y Marzo, M. (2011). Innovación en la docencia universitaria a través de la metodología MTD. *Revista de Educación*, 355(26), 605–619.  
<https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2011-355-117>

Bilbao, C. (2017). ¿Cómo el interés y la motivación influyen en el aprendizaje de una lengua extranjera? *Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 10(2), 25–36. <https://www.redalyc.org/journal/5610/561059354003/html/>

- Borrás, O. (1 de junio del 2015). *Fundamentos de la gamificación Universidad Politécnica de Madrid*. Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid. [https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos de la gamificacion\\_v1\\_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Bustos, A., y Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44), 163–184. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3132310>
- Cáceres, A. (2021). Gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario Inglés. Una propuesta didáctica para estudiantes de quinto año de educación básica. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. En *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ddb5164b-df64-4dbc-9c2e-2a5746327044/content>
- Cazau, P. (2004). Estilos de aprendizaje: Generalidades. *Journal of the American Chemical Society*, 123(10), 1–25. <https://cursa.ihmc.us/rid=1R440PDZR-13G3T80-2W50/4.Pautas-para-evaluar-Estilos-de-Aprendizajes.pdf>
- Centurión, F. (2022). Percepción de la gamificación en el logro de aprendizaje en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Nueva Cajamarca, 2021. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. En *Universidad César Vallejo*. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81681/Centurion\\_BFW-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81681/Centurion_BFW-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y)
- Céspedes, E. (2022). La gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés, una mirada desde plataformas digitales [Tesis de doctorado, Universidad Internacional de Humboldt]. En *Research gate*. <https://doi.org/10.47554/cii.vol13.2022.pp33-40>

- Chávez, M., Saltos, M., y Saltos, C. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Dominio de las ciencias*, 3, 759–771. <https://doi.org/10.23857/dc.v3i3>
- Christians, G. (2018). *The origins and future of gamification [Los orígenes y el futuro de la gamificación]*. [Tesis, Universidad de Carolina del Sur]. [https://scholarcommons.sc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1255&context=senior\\_theses](https://scholarcommons.sc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1255&context=senior_theses)
- Contreras, C., y Paz, V. (2022). *Gamificación como metodología de la enseñanza y el aprendizaje para el fomento de la motivación, la satisfacción y el mejoramiento del rendimiento académico*. [Tesis de doctorado, Universidad Católica de Córdoba]. [https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3525/1/TD\\_CalbachoContreras.pdf](https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3525/1/TD_CalbachoContreras.pdf)
- Cronquist, K., y Fiszbein, A. (2017). El Aprendizaje del inglés en América Latina. *CIEDU Centro de investigación educativa AIP*, 1–85. <https://repositorio.ciedupanama.org/handle/123456789/257>
- Díaz, F., y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo (Una interpretación constructivista)* (2.<sup>a</sup> ed.). Dirección de Fortalecimiento Profesional. [https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/2\\_estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf](https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/2_estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf)
- EF English Proficiency English. (2024). *España*. EF. <https://www.ef.com.es/epi/regions/europe/spain/>
- Estupiñan, K., Terán, C., Cedeño, E., y Maldonado, M. (2024). Estrategias Efectivas de Gamificación para un Aprendizaje Significativo en la Educación. *Reincisol.*, 3(6), 173–187. [https://doi.org/10.59282/reincisol.v3\(6\)173-187](https://doi.org/10.59282/reincisol.v3(6)173-187)

- Fernández, J., Prieto, E., Alcaraz, V., Sánchez, A., y Grimaldi, M. (2018). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: “Las Aldeas de la Historia”. *Espiral. Cuadernos Del Profesorado*, 11(22), 69–78. <https://doi.org/10.25115/ecp.v11i21.1919>
- Flores, C., y Flores, K. (2021). Pruebas para comprobar la normalidad de datos en procesos productivos. *Societas. Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas*, 23(2), 83–97. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/341/3412237018/3412237018.pdf>
- Foncubierta, J., y Rodríguez, C. (2016). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Edinumen*, 1–8. [https://espanolparainmigrantes.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/didactica\\_gamificacion\\_ele.pdf](https://espanolparainmigrantes.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf)
- Fonseca, T., Salcedo, L., y Rocha, D. (2018). Estilos, estrategias de aprendizaje, relación desempeño académico, resultados pruebas saber 11° en ciencias naturales, Colombia. *Espacios*, 39(10), 9. <https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/c1b4c8d7-d171-4045-a2c9-7ba023d6419f>
- García, C., Martín, M., y Díaz, E. (2019). PROTOCOL: Gamify a subject without advanced technology PROTOCOLO: Gamificar una asignatura sin tecnología avanzada. *Working Papers on Operations Management*, 10(2), 20–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.4995/wpom.v10i2.12662>
- García, I., Vecorena , N., y Velasco , E. (2019). El nivel de inglés alcanzado en quinto grado de secundaria en tres colegios públicos de Lima metropolitana. *Pontificia Universidad católica del Perú*, 28(55), 1–23. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/21354/21026>

- González, M., y Martínez, F. (2021, 13 de abril). *Todo lo que siempre quisiste saber con Genially y S'cape*. [video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=IUpV1TX8LXY&t=166s>
- Hernández, O. (2020). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3), 1–3.  
<https://doi.org/https://orcid.org/0000-0001-7230-9996>
- Hernández, R., Fernandez, C., y Baptisa, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6.a ed.).  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación, las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*.  
[https://scholar.google.es/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=es&user=kULnhl0AAA-AJ&citation\\_for\\_view=kULnhl0AAAAJ:dhFuZR0502QC](https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=kULnhl0AAA-AJ&citation_for_view=kULnhl0AAAAJ:dhFuZR0502QC)
- Jáuregui, M., y Razumiejczyk, E. (2011). Memoria y aprendizaje: una revisión de los aportes cognitivos. *Revista virtual de Psicología y Psicopedagogía de la universidad del Salvador*, 10(26), 20–44. <https://racimo.usal.edu.ar/4501/1/174-712-1-PB.pdf>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education [La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias basados en juegos, para la formación y la educación]*. Willey.  
[https://www.google.com.pe/books/edition/The\\_Gamification\\_of\\_Learning\\_and\\_Instruc/M2Rb9ZtFxccC?hl=en&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/The_Gamification_of_Learning_and_Instruc/M2Rb9ZtFxccC?hl=en&gbpv=0)
- Khan, A. (26 de agosto del 2020). *History of Gamification & Its Journey From 2700 BC To the 21st Century [Historia de la gamificación y su trayectoria desde 2700 A.C. hasta el siglo 21]*. [https://mycred.me/blog/gamification-history/#scroll\\_to\\_1](https://mycred.me/blog/gamification-history/#scroll_to_1)

- Kim, J. (2012, 4 de octubre). *Amy Jo Kim interview w/ Kevin Werbach*. [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=qF14X3fAtlY>
- León, E., y Peña, B. (2022). *Psicología del aprendizaje y la memoria*. Universidad Politécnica Salesiana. [https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22603/4/PSICOLOGÍA DEL APRENDIZAJE Y LA MEMORIA.pdf](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22603/4/PSICOLOGÍA%20DEL%20APRENDIZAJE%20Y%20LA%20MEMORIA.pdf)
- López, C., y Matesanz, M. (2009). Aprendizaje y construcción del conocimiento. En *Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad*. (pp. 1–25). <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/f31f4016-47f4-4d03-af79-211700c1363d/content>
- López, C., y Quispe, J. (2020). La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la institución educativa francisco mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020. [Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María]. En *Universidad Católica de Santa María*. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2eaa9f52-e29a-4b5d-97de-387b36480007/content>
- Mab, J. (2020, 30 de marzo). *[4K] tutorial de minecraft: cómo hacer una casa de madera en minecraft*. [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ppzRHnMTjLE>
- Marambio, J., Becerra, D., Cardemil, F., y Carrasco, L. (2019). Estilo de aprendizaje según vía de ingreso de información en residentes de programas de postítulo en otorrinolaringología. *Revista de Otorrinolaringología y Cirugía de Cabeza y Cuello*, 79(4), 1–10. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48162019000400404>
- Martínez, F. (2021, 18 de abril). *Drag en Drop infinito en Genially*. [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=BmkejQHhyn4>

- Morales, J. (2013). *La gamificación en la universidad para mejorar los resultados académicos de los alumnos [Presentación de paper]*. Quinto Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia, México.  
[http://eduqa2013.eduqa.net/eduqa2013/images/ponencias/eje1/1-14-Morales\\_Artero\\_La\\_gamificacion\\_en\\_la\\_universidad\\_para\\_mejorar\\_los\\_resultados\\_academicos\\_de\\_los\\_alumnos.pdf](http://eduqa2013.eduqa.net/eduqa2013/images/ponencias/eje1/1-14-Morales_Artero_La_gamificacion_en_la_universidad_para_mejorar_los_resultados_academicos_de_los_alumnos.pdf)
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa y Redacción de la Tesis*. En Ediciones de la U (4.a ed.).  
<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0028.pdf>
- Ovejero, S., y Ibarгойen, I. (2020, 18 de abril). *Gamificación y trucazos, gamificando en la clase de inglés*. [video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=jqqfZZzp3Wk&t=1252s>
- Parra, E., y Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 9, 160–173.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6994674>
- Pedraz, P. (2017, 28 de noviembre). *Jornadas de Innovación Educativa - Gamificación*. Fundación MAPFRE. [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=FIM-kViZAgA>
- Redó, N., y Orcos, L. (2018). *La gamificación en el entorno educativo [Presentación de paper]*. Conference proceedings EDUNOVATIC 2017. Eindhoven, NL.  
<https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2018/02/EDUNOVATIC2017.pdf>

- Robinson, K. (2015). *Escuelas Creativas* (R. Pérez, Trad.). Grijalbo (Trabajo original publicado en 2015). <https://drive.google.com/file/d/1pyGfanXPs-HCzLBwX4tgM1yrSqTq1pwR/view>
- Ruíz, H. (26 de octubre del 2020). *Adquirir conocimientos es fundamental para desarrollar las habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y creatividad*. FECYT Innovación. <https://www.fecyt.es/es/FECYTeDu/adquirir-conocimientos-es-fundamental-para-desarrollar-las-habilidades-de-pensamiento>
- San Martín, L. (2024). *Gamificación y aprendizaje significativo en estudiantes de pregrado de una universidad privada, Lima 2023*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/132999/SanMartin\\_RLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/132999/SanMartin_RLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). Manual de Términos en Investigación científica, Tecnología y humanística. En *Vicerrectorado de Investigación*. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Saumeth, M. (2003). *Aprendizaje significativo del inglés según el contexto y las necesidades del educando*. [Tesis de licenciatura, Universidad del Magdalena]. <https://core.ac.uk/download/pdf/270125161.pdf>
- Simo Education. (21 de agosto del 2017). *Gamificando con Minecraft*. Ifema Madrid. <https://www.ifema.es/simo-educacion/noticias/gamificando-minecraft>
- Universidad de Guanajuato. (6 de julio del 2022). *Actividades gamificadas y de integración*. Sistema de Educación digital UG. <https://blogs.ugto.mx/rea/clase-digital-5-actividades-gamificadas-y-de-integracion/#:~:text=La gamificación es el uso,y la resolución de problemas.>

Werbach, K., y Hunter, D. (2015). *The Gamification toolkit: Dynamics, mechanics, and components for the win [El kit de herramientas de gamificación: dinámicas, mecánicas y componentes para ganar]*. Wharton School Press.  
[https://www.google.com.pe/books/edition/The\\_Gamification\\_Toolkit/2PU1EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/The_Gamification_Toolkit/2PU1EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)

Werbach, K., y Hunter, D. (2020). *For the win: the power of gamification and game thinking in business, education, government, and social impact [Para ganar: El poder de la gamificación y el pensamiento de juego en los negocios, la educación, el gobierno y el Impacto Social]*. Wharton School Press.  
[https://www.google.com.pe/books/edition/For\\_the\\_Win\\_Revised\\_and\\_Updated\\_Edition/aYTezQEACAAJ?hl=en](https://www.google.com.pe/books/edition/For_the_Win_Revised_and_Updated_Edition/aYTezQEACAAJ?hl=en)

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., y Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://doi.org/>: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. [Gamificación por diseño: implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles]*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.  
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=zZcpuMRpAB8C&oi=fnd&pg=PR7&ots=UvO56Ys65d&sig=XHqFk5NOXfRobfSViXAVL9gyLA#v=onepage&q&f=false>

Zierer, C. (1981). La situación de la enseñanza de idiomas en el Perú. *Centro Virtual Cervantes*, 14(25), 1–19.  
[https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/boletin\\_25\\_14\\_81/boletin\\_25\\_14\\_81\\_08.pdf](https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/boletin_25_14_81/boletin_25_14_81_08.pdf)

## **IX. ANEXOS**

### Anexo A: Matriz de consistencia

TITULO: GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO TERESA GONZÁLEZ DE FANNING, 2024.									
AUTORA: MERY JANE ARIAS VEGA									
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES						
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA	NIVELES	
<p><b>General:</b> ¿Cómo se relaciona la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024?</p> <p><b>Específicos:</b> a) ¿Cómo se relacionan las dinámicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024? b) ¿Cómo se relacionan las mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024? c) ¿Cómo se relacionan los componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024?</p>	<p><b>General:</b> Determinar cómo se relaciona la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024.</p> <p><b>Específicos:</b> a) Establecer cómo se relacionan las dinámicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024. b) Establecer cómo se relacionan las mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024. c) Establecer cómo se relacionan los componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024.</p>	<p><b>General:</b> La gamificación se relaciona directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024.</p> <p><b>Específicos:</b> a) Las dinámicas de la gamificación se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024. b) Las mecánicas de la gamificación se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024. c) Los componentes de la gamificación se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning 2024.</p>	<b>GAMIFICACIÓN</b>	Dinámicas	Narrativa Emociones Restricciones	1-3	<b>Likert</b>  (1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre	Bajo: 27-33 Medio:34-39 Alto: 40-45	
				Mecánicas	Retos Cooperación Retroalimentación	3-5			
				Componentes	Avatares Puntos Logros	6-9			
			<b>APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO</b>	Conocimiento Previo	Información almacenada en la memoria sobre un tema específico. Experiencia pasada.	1-2	<b>Likert</b>  (1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre	Bajo: 22-28 Medio: 29-34 Alto: 35-39	
				Retención duradera de información	Almacenamiento de información a corto plazo. Almacenamiento de Información a largo plazo.	3-4			
				Adquisición de nuevos conocimientos	Aprender nuevos temas. Relacionarse con nuevos entornos. Añadir nueva información al conocimiento	5-8			

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL
<p><b>TIPO:</b> Básica.</p> <p><b>NIVEL:</b> Correlacional.</p> <p><b>DISEÑO:</b> No experimental, transversal.</p> <p><b>ENFOQUE:</b> Cuantitativo.</p>	<p><b>POBLACIÓN:</b> La población de esta investigación son las estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, constituida por 308 estudiantes.</p> <p><b>MUESTRA:</b> Conformado por 46 estudiantes del 5to año de secundaria de las secciones (2, 5,8,9), del colegio Teresa González de Fanning, 2024.</p> <p><b>Muestreo:</b> No probabilístico.</p>	<p><b>Variable 1: Gamificación</b></p> <p><b>Técnica:</b> Encuesta. <b>Instrumento:</b> Cuestionario. <b>Autor:</b> Elaboración propia. <b>Ámbito de aplicación:</b> Estudiantes de educación secundaria. <b>Forma de administración:</b> Individual.</p> <p><b>Variable 2: Aprendizaje Significativo</b></p> <p><b>Técnica:</b> Encuesta. <b>Instrumento:</b> Cuestionario. <b>Autor:</b> Elaboración propia. <b>Ámbito de aplicación:</b> Estudiantes de educación secundaria. <b>Forma de administración:</b> Individual.</p>	<p><b>Descriptiva:</b> Para analizar la estadística de los datos recolectados se utilizó el paquete estadístico SPSS, obteniendo resultados descriptivos que se plasmaron en tablas y figuras con su respectiva interpretación.</p> <p><b>Inferencial:</b> Del mismo modo, se utilizó el paquete estadístico SPSS para obtener los resultados inferenciales, mediante la aplicación de pruebas estadísticas como la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, coeficiente de correlación de Pearson y el coeficiente de correlación de Spearman. Las cuales respondieron tanto a los objetivos como a las hipótesis del estudio.</p> <p><b>Criterio de decisión:</b> Nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5% Si “p” es menor que 0,005 se rechaza Ho.</p>

## Anexo B: Instrumentos

### Gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés

Estimado estudiante, los presentes cuestionarios tienen por objetivo determinar la relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

**Instrucciones: Elige la respuesta que creas conveniente para cada una de las preguntas, tomando como referencia la siguiente valoración.**

NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
(N)	(CN)	(AV)	(CS)	(S)

V1 GAMIFICACIÓN					
DIMENSIÓN: DINÁMICAS	N	CN	AV	CS	S
<i>Narrativa</i>					
1. ¿Las historias que pueden presentarse en una actividad del área de inglés, te motiva a seguir aprendiendo?					
<i>Emociones</i>					
2. ¿Las actividades gamificadas, te generan curiosidad e interés por seguir aprendiendo?					
<i>Restricciones</i>					
3. ¿Conocer de antemano las reglas de una actividad te permite alcanzar tus objetivos?					
<b>DIMENSIÓN: MECÁNICAS</b>					

<b>Retos</b>					
4. ¿La resolución de desafíos en una actividad de clase, te ayuda a comprender mejor el tema propuesto?					
<b>Cooperación</b>					
5. ¿El trabajo en equipo te ayuda a comprender mejor los temas del área de inglés?					
<b>Retroalimentación</b>					
6. ¿Al recibir un comentario u opinión de una tarea revisada por parte del docente, te permite mejorar en tu aprendizaje?					
<b>DIMENSIÓN: COMPONENTES</b>					
<b>Avatares</b>					
7. ¿Te sientes representado(a) por los personajes que puedes escoger para tu perfil en una actividad gamificada, virtual o presencial?					
<b>Puntos</b>					
8. ¿Te parece importante conocer las calificaciones obtenidas al finalizar una actividad de aprendizaje?					
<b>Logros</b>					
9. ¿Crees que las insignias o recompensas que se obtienen en una actividad gamificada son un incentivo para tu aprendizaje?					
<b>V2 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO</b>					
<b>DIMENSIÓN: CONOCIMIENTO PREVIO</b>					
<b>Información almacenada en la memoria de un tema específico</b>					
1. ¿Se te hace sencillo recordar información sobre un tema estudiado previamente?					

<i>Experiencia pasada</i>					
2. ¿Cuándo se presenta un tema nuevo en clase, puedes relacionarlo con conceptos y experiencias pasadas que complementen tu aprendizaje?					
<b>DIMENSIÓN: RETENCIÓN DURADERA DE INFORMACIÓN</b>					
<i>Almacenamiento de información a corto plazo</i>					
3. ¿Se te hace sencillo recordar las ideas relevantes de una sesión de clase?					
<i>Almacenamiento de información a largo plazo</i>					
4. ¿Consideras que puedes utilizar lo que aprendes en clase en situaciones posteriores?					
<b>DIMENSIÓN: ADQUISICIÓN DE NUEVOS CONOCIMIENTOS</b>					
<i>Aprender temas nuevos</i>					
5. ¿Cuándo aprendes un concepto nuevo puedes explicarlo con tus propias palabras?					
6. ¿Mediante el uso de los elementos del juego en una actividad de clase comprendes mejor un tema del área de inglés?					
<i>Relacionarse con nuevos entornos</i>					
7. ¿Consideras que las experiencias adquiridas en clase, te permiten profundizar tu aprendizaje ?					
<i>Agregar nueva información al conocimiento</i>					
8. ¿Consideras que las sesiones de clase te permiten fortalecer tu conocimiento ?					

### Anexo C: Certificado de validez de contenido del instrumento

**Título de la investigación:** Gamificación y aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

**Objetivo general de la investigación:** Determinar cómo se relaciona la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

**Tipo de instrumento a validar:** Cuestionarios.

**Finalidad del instrumento:** Corroborar la viabilidad y aplicabilidad del instrumento.

#### Leyenda

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

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

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

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

**MDA** : Muy de acuerdo 5 puntos.

**DA** : De acuerdo 4 puntos

**NAND** : Ni acuerdo ni desacuerdo 3 puntos

**ED** : En desacuerdo 2 puntos

**MED** : Muy en desacuerdo 1 punto

Marcar con una "X" en las preguntas de los casilleros de **Pertinencia, Relevancia y Claridad.**

N°	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia <sup>1</sup>					Relevancia <sup>2</sup>					Claridad <sup>3</sup>				
VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN																
Dimensión 1: DINÁMICAS		M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D
1	<i>Narrativa:</i> ¿Las historias que pueden presentarse en una actividad del área de inglés, te motiva a seguir aprendiendo?	x					x					x				
2	<i>Emociones:</i> ¿Las actividades gamificadas, te generan curiosidad e interés por seguir aprendiendo?	x					x					x				
3	<i>Restricciones:</i> ¿Conocer de antemano las reglas de una actividad te permite alcanzar tus objetivos?	x					x					x				
Dimensión 2: MECÁNICAS		M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D
4	<i>Retos:</i> ¿La resolución de desafíos en una actividad de clase, te ayuda a comprender mejor el tema propuesto?	x					x					x				

5	<b>Cooperación:</b> ¿El trabajo en equipo te ayuda a comprender mejor los temas del área de inglés?	x					x					x				
6	<b>Retroalimentación:</b> ¿Al recibir un comentario u opinión de una tarea revisada por parte del docente, te permite mejorar en tu aprendizaje?	x					x					x				
	<b>Dimensión 3: COMPONENTES</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D
7	<b>Avatares:</b> ¿Te sientes representado(a) por los personajes que puedes escoger para tu perfil en una actividad gamificada, virtual o presencial?	x					x					x				
8	<b>Puntos:</b> ¿Te parece importante conocer las calificaciones obtenidas al finalizar una actividad de aprendizaje?	x					x					x				
9	<b>Logros:</b> ¿Crees que las insignias o recompensas que se obtienen en una actividad gamificada son un incentivo para tu aprendizaje?	x					x					x				

Nº	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia <sup>1</sup>					Relevancia <sup>2</sup>					Claridad <sup>3</sup>					
	<b>VARIABLE 2: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO</b>																
	<b>Dimensión 1: CONOCIMIENTO PREVIO</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	
1	<b>Información almacenada en la memoria de un tema específico:</b> ¿Se te hace sencillo recordar información sobre un tema estudiado previamente?	x					x					x					
2	<b>Experiencia pasada:</b> ¿Cuándo se presenta un tema nuevo en clase, puedes relacionarlo con conceptos y experiencias pasadas que complementen tu aprendizaje?	x					x					x					
	<b>Dimensión 2: RETENCIÓN DURADERA DE INFORMACIÓN</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	
3	<b>Almacenamiento de información a corto plazo:</b> ¿Se te hace sencillo recordar las ideas relevantes de una sesión de clase?	x					x					x					
4	<b>Almacenamiento de información a largo plazo:</b> ¿Consideras que puedes utilizar lo que aprendes en clase en situaciones posteriores?	x					x					x					
	<b>Dimensión 3: ADQUISICIÓN DE NUEVOS CONOCIMIENTOS</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	
5	<b>Aprender temas nuevos:</b> ¿Cuándo aprendes un concepto nuevo puedes explicarlo con tus propias palabras?	x					x					x					

6	¿Mediante el uso de los elementos del juego en una actividad de clase comprendes mejor un tema del área de inglés?	x																
7	<b>Relacionarse con nuevos entornos:</b> ¿Consideras que las experiencias adquiridas en clase, te permiten profundizar tu aprendizaje ?	x																
8	<b>Agregar nueva información al conocimiento:</b> ¿Consideras que las sesiones de clase te permiten fortalecer tu conocimiento ?	x																

**Observaciones:** .....

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

Apellidos y nombres del juez validador (Dra.): **María Soledad Mañaccasa Vásquez**

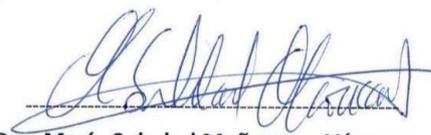
**DNI:** .    08882152

**Especialidad del Validador:** Doctora en Educación

**Teléfono:** 981037468

**Fecha:** Lima, 14 de septiembre del 2024

**Firma del validador:**



  
**Dra. María Soledad Mañaccasa Vásquez.**  
 DRA. M. SOLEDAD MANACCASA VÁSQUEZ  
 DOCENTE INVESTIGADOR

## Certificado de validez de contenido del instrumento

**Título de la investigación:** Gamificación y aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

**Objetivo general de la investigación:** Determinar cómo se relaciona la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

**Tipo de instrumento a validar:** Cuestionarios.

**Finalidad del instrumento:** Corroborar la viabilidad y aplicabilidad del instrumento.

### Leyenda

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

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

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

**MDA** : Muy de acuerdo 5 puntos.

**DA** : De acuerdo 4 puntos

**NAND** : Ni acuerdo ni desacuerdo 3 puntos

**ED** : En desacuerdo 2 puntos

**MED** : Muy en desacuerdo 1 punto

Marcar con una "X" en las preguntas de los casilleros de **Pertinencia, Relevancia y Claridad.**

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

N°	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia <sup>1</sup>					Relevancia <sup>2</sup>					Claridad <sup>3</sup>				
<b>VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN</b>																
	<b>Dimensión 1: DINÁMICAS</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D
1	<i>Narrativa:</i> ¿Las historias que pueden presentarse en una actividad del área de inglés, te motiva a seguir aprendiendo?	x					x					x				
2	<i>Emociones:</i> ¿Las actividades gamificadas, te generan curiosidad e interés por seguir aprendiendo?	x					x					x				
3	<i>Restricciones:</i> ¿Conocer de antemano las reglas de una actividad te permite alcanzar tus objetivos?	x					x					x				
	<b>Dimensión 2: MECÁNICAS</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D
4	<i>Retos:</i> ¿La resolución de desafíos en una actividad de clase, te ayuda a comprender mejor el tema propuesto?	x					x					x				

5	<b>Cooperación:</b> ¿El trabajo en equipo te ayuda a comprender mejor los temas del área de inglés?	x					x					x				
6	<b>Retroalimentación:</b> ¿Al recibir un comentario u opinión de una tarea revisada por parte del docente, te permite mejorar en tu aprendizaje?	x					x					x				
	<b>Dimensión 3: COMPONENTES</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D
7	<b>Avatares:</b> ¿Te sientes representado(a) por los personajes que puedes escoger para tu perfil en una actividad gamificada, virtual o presencial?	x					x					x				
8	<b>Puntos:</b> ¿Te parece importante conocer las calificaciones obtenidas al finalizar una actividad de aprendizaje?	x					x					x				
9	<b>Logros:</b> ¿Crees que las insignias o recompensas que se obtienen en una actividad gamificada son un incentivo para tu aprendizaje?	x					x					x				

Nº	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia <sup>1</sup>					Relevancia <sup>2</sup>					Claridad <sup>3</sup>					
	<b>VARIABLE 2: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO</b>																
	<b>Dimensión 1: CONOCIMIENTO PREVIO</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	
1	<b>Información almacenada en la memoria de un tema específico:</b> ¿Se te hace sencillo recordar información sobre un tema estudiado previamente?	x					x					x					
2	<b>Experiencia pasada:</b> ¿Cuándo se presenta un tema nuevo en clase, puedes relacionarlo con conceptos y experiencias pasadas que complementen tu aprendizaje?	x					x					x					
	<b>Dimensión 2: RETENCIÓN DURADERA DE INFORMACIÓN</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	
3	<b>Almacenamiento de información a corto plazo:</b> ¿Se te hace sencillo recordar las ideas relevantes de una sesión de clase?	x					x					x					
4	<b>Almacenamiento de información a largo plazo:</b> ¿Consideras que puedes utilizar lo que aprendes en clase en situaciones posteriores?	x					x					x					
	<b>Dimensión 3: ADQUISICIÓN DE NUEVOS CONOCIMIENTOS</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	
5	<b>Aprender temas nuevos:</b> ¿Cuándo aprendes un concepto nuevo puedes explicarlo con tus propias palabras?	x					x					x					

6	¿Mediante el uso de los elementos del juego en una actividad de clase comprendes mejor un tema del área de inglés?	x																
7	<b>Relacionarse con nuevos entornos:</b> ¿Consideras que las experiencias adquiridas en clase, te permiten profundizar tu aprendizaje ?	x																
8	<b>Agregar nueva información al conocimiento:</b> ¿Consideras que las sesiones de clase te permiten fortalecer tu conocimiento ?	x																

**Observaciones:** .....

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable** [ x ]            **Aplicable después de corregir** [ ]

**No aplicable** [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: GUILLERMO MORALES, LINA

**DNI:** .10251879

**Especialidad del Validador:** Magister en Idiomas Extranjeros

**Teléfono:** 978306569

**Fecha:** 8/10/24

**Firma del validador:**



### Certificado de validez de contenido del instrumento

**Título de la investigación:** Gamificación y aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

**Objetivo general de la investigación:** Determinar cómo se relaciona la gamificación y el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Teresa González de Fanning, 2024.

**Tipo de instrumento a validar:** Cuestionarios.

**Finalidad del instrumento:** Corroborar la viabilidad y aplicabilidad del instrumento.

#### Leyenda

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

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

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

**MDA** : Muy de acuerdo 5 puntos.

**DA** : De acuerdo 4 puntos

**NAND** : Ni acuerdo ni desacuerdo 3 puntos

**ED** : En desacuerdo 2 puntos

**MED** : Muy en desacuerdo 1 punto

Marcar con una "X" en las preguntas de los casilleros de **Pertinencia**, **Relevancia** y **Claridad**.

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

N°	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia <sup>1</sup>					Relevancia <sup>2</sup>					Claridad <sup>3</sup>				
<b>VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN</b>																
	<b>Dimensión 1: DINÁMICAS</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D
1	<i>Narrativa:</i> ¿Las historias que pueden presentarse en una actividad del área de inglés, te motiva a seguir aprendiendo?	x					x					x				
2	<i>Emociones:</i> ¿Las actividades gamificadas, te generan curiosidad e interés por seguir aprendiendo?	x					x					x				
3	<i>Restricciones:</i> ¿Conocer de antemano las reglas de una actividad te permite alcanzar tus objetivos?	x					x					x				
	<b>Dimensión 2: MECÁNICAS</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D
4	<i>Retos:</i> ¿La resolución de desafíos en una actividad de clase, te ayuda a comprender mejor el tema propuesto?	x					x					x				

5	<b>Cooperación:</b> ¿El trabajo en equipo te ayuda a comprender mejor los temas del área de inglés?	x					x					x				
6	<b>Retroalimentación:</b> ¿Al recibir un comentario u opinión de una tarea revisada por parte del docente, te permite mejorar en tu aprendizaje?	x					x					x				
	<b>Dimensión 3: COMPONENTES</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D
7	<b>Avatares:</b> ¿Te sientes representado(a) por los personajes que puedes escoger para tu perfil en una actividad gamificada, virtual o presencial?	x					x					x				
8	<b>Puntos:</b> ¿Te parece importante conocer las calificaciones obtenidas al finalizar una actividad de aprendizaje?	x					x					x				
9	<b>Logros:</b> ¿Crees que las insignias o recompensas que se obtienen en una actividad gamificada son un incentivo para tu aprendizaje?	x					x					x				

Nº	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia <sup>1</sup>					Relevancia <sup>2</sup>					Claridad <sup>3</sup>					
	<b>VARIABLE 2: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO</b>																
	<b>Dimensión 1: CONOCIMIENTO PREVIO</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	
1	<b>Información almacenada en la memoria de un tema específico:</b> ¿Se te hace sencillo recordar información sobre un tema estudiado previamente?	x					x					x					
2	<b>Experiencia pasada:</b> ¿Cuándo se presenta un tema nuevo en clase, puedes relacionarlo con conceptos y experiencias pasadas que complementen tu aprendizaje?	x					x					x					
	<b>Dimensión 2: RETENCIÓN DURADERA DE INFORMACIÓN</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	
3	<b>Almacenamiento de información a corto plazo:</b> ¿Se te hace sencillo recordar las ideas relevantes de una sesión de clase?	x					x					x					
4	<b>Almacenamiento de información a largo plazo:</b> ¿Consideras que puedes utilizar lo que aprendes en clase en situaciones posteriores?	x					x					x					
	<b>Dimensión 3: ADQUISICIÓN DE NUEVOS CONOCIMIENTOS</b>	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	
5	<b>Aprender temas nuevos:</b> ¿Cuándo aprendes un concepto nuevo puedes explicarlo con tus propias palabras?	x					x					x					

6	¿Mediante el uso de los elementos del juego en una actividad de clase comprendes mejor un tema del área de inglés?	x																
7	<b>Relacionarse con nuevos entornos:</b> ¿Consideras que las experiencias adquiridas en clase, te permiten profundizar tu aprendizaje ?	x																
8	<b>Agregar nueva información al conocimiento:</b> ¿Consideras que las sesiones de clase te permiten fortalecer tu conocimiento ?	x																

**Observaciones:** .....

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable [ X ]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador (Mg.): José Carlos Rubianes Juárez

**DNI:** .06798833 Especialidad del Validador: Docencia Universitaria - Tecnología Educativa

Teléfono: 949813276      Fecha: 19 de setiembre de 2024

Firma del validador:



**Anexo D: Consentimiento Informado**

Universidad Nacional  
Federico Villarreal



FACULTAD DE EDUCACIÓN

**Datos informativos:**

**Institución:** I.E. "Teresa González de Fanning"

**Investigadora:** Mery Jane Arias Vega

**Título:** GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO TERESA GONZÁLEZ DE FANNING, 2024.

Yo MARIA ISABEL DIAZ BUSTAMANTE con DNI Nro. 41695423 autorizo que mi menor hijo (a) participe de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

En Lima, siendo el 17 de 10 del 2024

Firma

DNI: 41695423

Correo electrónico: mariaibustamante23@igovind.com

Número de teléfono: 960951393



FACULTAD DE EDUCACIÓN

**Datos informativos:****Institución:** I.E. "Teresa González de Fanning"**Investigadora:** Mery Jane Arias Vega**Título:** GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO TERESA GONZÁLEZ DE FANNING, 2024.

Yo Alicia Julia Flores con DNI Nro. 44742756 autorizo que mi menor hijo (a) participe de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

En Lima, siendo el 16 de 10 del 2024

  
Firma

DNI: 44742756

Correo electrónico: aliciamaribel34@gmail

Número de teléfono: 958178079



FACULTAD DE EDUCACIÓN

**Datos informativos:****Institución:** I.E. "Teresa González de Fanning"**Investigadora:** Mery Jane Arias Vega**Título:** GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO TERESA GONZÁLEZ DE FANNING, 2024.

Yo Sara del Rosario Vazquez G. con DNI Nro. 10718722  
autorizo que mi menor hijo (a) participe de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

En Lima, siendo el 16 de 10 del 2024

  
FirmaDNI: 10718722Correo electrónico: sarvastor@gmail.comNúmero de teléfono: 956229111



FACULTAD DE EDUCACIÓN

**Datos informativos:****Institución:** I.E. "Teresa González de Fanning"**Investigadora:** Mery Jane Arias Vega**Título:** GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO TERESA GONZÁLEZ DE FANNING, 2024.

Yo Karina Astete Flores con DNI Nro. 45738365 autorizo que mi menor hijo (a) participe de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

En Lima, siendo el 18 de 10 del 2024

Karina Astete Flores  
Firma

DNI: 45738365Correo electrónico: Karina.grove.as@gmail.comNúmero de teléfono: 951326189



Universidad Nacional  
Federico Villarreal



FACULTAD DE EDUCACIÓN

**Datos informativos:**

**Institución:** I.E. "Teresa González de Fanning"

**Investigadora:** Mery Jane Arias Vega

**Título:** GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO TERESA GONZÁLEZ DE FANNING, 2024.

Yo Guiselle Oré Meleñólez con DNI Nro. 20028886 autorizo que mi menor hijo (a) participe de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

En Lima, siendo el 18 de Octubre del 2024

  
Firma

DNI: 20028886

Correo electrónico: gisaljonigmail.com

Número de teléfono: 958858616

### Relación de padres de familia que autorizan el consentimiento informado

#### 5to 2

No.	Padres de familia	DNI
1	Alva la Rosa, Katherine	45390047
2	Bizares Orihuela, Teobaldo	10247833
3	Cabanillas Corcuera, Enrique Hugo	07488591
4	Campos Sanches, Ester	45359355
5	Coronel Coronel, Alicia Mercedes	10392669
6	Correa Lolandes, Yeraldine	47962519
7	Núñez Fenco, Esther	16787560
8	Ojeda Torres, Janet	06778773
9	Oré Meléndez, Guisella	20028886
10	Torres Aguilar de Guevara, Maritza	42176110

#### 5to 5

No.	Padres de familia	DNI
1.	Astete Flores, Karina	45738365
2.	Becerra Perales, María Aurora	43146189
3.	Candela Florian, Marco Antonio	06071506
4.	Celestino Mayma, Noemí Amelia	45882919
5.	Donayre Allain, Catherina	40272549
6.	Julca Flores, Alicia	44742756
7.	Morante Araujo, Héctor	42181266
8.	Panduro Huamán, Silvia	00953550
9	Preciado Pacheco, Paola Patricia	70105161

10	Velita Solís, Elizabeth	41055763
----	-------------------------	----------

**5to 8**

No.	Padre de familia	DNI
1.	Castro Santos, Nelly Sonia	40324844
2.	Cárdenas Vilcapuma, Isabel	45554925
3.	Chinchay López, Manuel Jesús	09452935
4.	Dávalos Sancho, Darling	07762921
5.	Díaz Bustamante, María Isabel	41695423
6.	Falla Mercado, María Mercedes	07974413
7.	Fernández Alarcón, Marleny	25848184
8.	Isuiza Púa, Nieves Paola	41969449
9.	Gutiérrez Zelada, Roxana	10432212
10.	Macahuachi Sánchez, Leny	40172016
11.	Martínez Ochoa, Gisela Yanine	09613578
12.	Ocupa Campoverde ,Yeisi Smith	43895479
13.	Quichca Ocmin, Mauro	41270551
14.	Silva Huayunga,, Nelida Margoth	41751722
15.	Torres Yanqui, Magda	42406856
16.	Omote Camacho, Miguel Ángel	10798653
17.	Oscoco Merino, Alevi	40567932
18.	Paz Monge, Paola Isabel	10731639
19.	Vásquez Torres, Sara del Rosario	10718722

**5to 9**

No.	Padre de familia	DNI
1	Castillo Tejada, María Graciela	09658938
2	Cuba Raimundis, Karina	41065311
3	Gómez Peña, Cynthia Milagros	43234450
4	Malvaceda Ortega, Yolanda	10192748
5	Mauricio Medina, Mircarla	41761824
6	Nolorbe Rivera, Jessica	05376782
7	Terrones Vargas, Víctor Alberto	07246219

## Anexo E: Carta para solicitar el permiso a la Institución



FACULTAD DE EDUCACIÓN

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Lima, 14 de octubre del 2024

Carta de Presentación N° 027-2024-OGGE-FE-UNFV

Señor

HONORIO LÓPEZ REYNA

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "TERESA GONZÁLEZ DE FANNING"

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a Mery Jane Arias Vega; identificada con DNI N° 44730895 y con código de matrícula N° 2018045717; Facultad de Educación de la especialidad de Inglés, quién, en el marco de su tesis, conducente a la obtención del título profesional de Licenciada en Educación Especialidad Inglés, se encuentra desarrollando la investigación titulada: "GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO TERESA GONZÁLEZ DE FANNING 2024"; cuyo contexto situacional es la institución que Usted dirige. Por ello, solicito otorgue el permiso a la bachiller MERY JANE ARIAS VEGA, a fin de que pueda obtener la información necesaria que permita concretar su trabajo de investigación. La bachiller asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con el acompañamiento de su asesora.

Agradeciendo la atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,

Dr. Carlos Enrique Bernardo Zárate  
Jefe

Oficina de Grados y Gestión de Egresado



Dr. Honorio López Reyna  
Director General

## Anexo F: Confiabilidad de los Instrumentos

### Coeficiente Alfa de Cronbach

Para evaluar la confiabilidad y consistencia interna de los ítems de la encuesta presentada, utilizaré el Coeficiente Alfa de Cronbach, en una muestra piloto, de 28 estudiantes, para cada cuestionario

**Aplicando la fórmula:**

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

**Se obtiene el Coeficiente:**0,797 para el cuestionario en base a la variable 1.

**Se obtiene el Coeficiente:**0,865 para el cuestionario en base a la variable 2.

V1=

$$\frac{9}{8} \left( 1 - \frac{8.149470899}{28.02513228} \right) = 0.79785...$$

V2=

$$\frac{8}{7} \left( 1 - \frac{6.054232804}{24.98809524} \right) = 0.86596...$$



## Anexo G: Base de datos

Nro	Gamificación									Aprendizaje Significativo									
	Dinámicas			Mecánicas			Componentes			Conocimiento Previo		Retención duradera de información			Adquisición de nuevos conocimientos				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8		
E1	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5		
E2	3	5	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2		
E3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	3	3	4	4	4	5	5			
E4	3	4	4	5	4	5	5	5	3	3	3	4	4	5	5	5			
E5	3	3	4	3	4	5	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2			
E6	4	3	4	3	3	3	2	5	3	3	3	4	3	4	4	3			
E7	4	4	3	4	4	3	3	5	4	4	3	3	3	5	3	5			
E8	3	3	4	4	1	4	4	4	5	3	4	4	5	3	3	5			
E9	4	5	3	4	5	4	5	5	4	3	4	4	4	5	4	5			
E10	4	5	3	4	3	4	5	4	5	5	4	3	3	5	4	3			
E11	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	3	4	5	3	4	5			
E12	3	3	4	4	5	5	3	4	4	4	4	3	4	5	3	4			
E13	5	5	4	4	4	3	2	3	5	4	3	3	5	2	3	5			
E14	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	4	5			
E15	5	3	4	3	3	4	2	4	5	4	3	4	4	5	4	4			
E16	5	5	5	5	5	5	3	3	5	3	3	5	5	3	5	5			
E17	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5			
E18	5	4	3	5	4	3	4	2	4	4	4	3	5	4	2	4			
E19	3	4	5	4	3	4	5	5	5	3	4	3	4	3	3	4			
E20	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5			
E21	5	5	5	5	5	3	4	5	5	3	3	3	3	4	4	3			
E22	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5			
E23	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	3	4	5			
E24	4	5	4	5	5	5	4	4	5	3	4	4	4	5	5	5			
E25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5			
E26	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	5	4	3	5			
E27	3	4	3	4	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	3	5			
E28	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	3	4	5	4	5	5			
E29	4	3	4	4	3	4	3	5	5	4	3	3	4	3	4	4			
E30	5	5	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	5	5	4			
E31	5	5	5	3	3	3	3	5	3	3	3	5	3	4	4	4			
E32	5	4	3	5	5	5	3	5	4	2	3	3	4	5	3	5			
E33	4	3	4	3	3	5	4	5	5	3	3	4	4	3	5	5			
E34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
E35	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3			
E36	3	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5			
E37	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5			
E38	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4			
E39	4	4	3	4	4	3	4	4	3	5	4	3	4	3	3	5			
E40	5	4	4	4	3	5	5	5	5	3	4	3	3	5	3	5			
E41	5	4	3	4	3	5	3	4	4	3	3	3	4	3	4	5			
E42	5	5	5	5	2	5	3	5	5	3	3	3	4	4	5	5			
E43	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5			
E44	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5			
E45	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5			
E46	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5			