



## **FACULTAD DE EDUCACIÓN**

GAMIFICACIÓN EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 6TO  
GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.1163 JOSÉ MARÍA ARGUEDAS, LIMA, 2022

**Línea de investigación:**

**Educación para la sociedad del conocimiento**

Trabajo Académico para optar el Título de Segunda Especialidad  
Profesional en Docencia Del Idioma Ingles

### **Autora**

Vallejos Lordan, María Esther

### **Asesora**

Mañaccasa Vásquez, María Soledad

Codigo ORCID 0000-0002-9591-2496

### **Jurado**

Mendoza Lacma, Jenny Dina

Tanta Castillo, Melisa Suenina

Rubianes Juárez, José Carlos

**Lima - Perú**

**2024**



# 1A\_Vallejos\_Maria\_Educacion\_Segunda Especialidad- Ingles\_2023

## INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	7%
2	<a href="https://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="https://repositorio.unfv.edu.pe">repositorio.unfv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://repositorio.utn.edu.ec">repositorio.utn.edu.ec</a> Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	<a href="https://tesis.unsm.edu.pe">tesis.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Submitted on 1685660580435 Trabajo del estudiante	<1%
9	<a href="https://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	



Universidad Nacional  
**Federico Villarreal**

**VRIN** | VICERRECTORADO  
DE INVESTIGACIÓN

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**GAMIFICACIÓN EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL 6TO  
GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.1163 JOSÉ MARÍA ARGUEDAS, LIMA, 2022**

**Línea de Investigación:**

**Educación para la Sociedad del Conocimiento**

**Trabajo Académico para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en  
Docencia Del Idioma Ingles**

**AUTORA**

**Vallejos Lordan, María Esther**

**ASESORA**

**Mañaccasa Vásquez, María Soledad**

**Orcid 0000-0002-9591-2496**

**JURADO**

**Mendoza Lacma, Jenny Dina**

**Tanta Castillo, Melisa Suenina**

**Rubianes Juárez, José Carlos**

**Lima – Perú**

**2024**

Dedicado a mis padres, por su sacrificio y trabajo para lograr que salga adelante a lo largo de mi vida.

Asimismo, a Daniel mi hijo demostrándole que se cumplen los sueños a cualquier edad.

Agradezco a mi profesora por ser guía y consejera de este trabajo académico con sus consejos y enseñanzas, y a mi familia y amistades por su motivación para culminar mis estudios.

## INDICE DE CONTENIDOS

Resumen	vii
Abstract	viii
I. Introducción	1
1.1 Descripción del problema	2
1.2 Antecedentes	3
1.3 Objetivos	10
1.4 Justificación	10
1.5 Impactos esperados del trabajo académico	11
II. Metodología	13
III. Resultados	17
VI. Recomendaciones	29
VII. Referencias	30
VIII. Anexos	34
8.1 Anexo A	34
8.2 Anexo B	35
8.3 Anexo C	36
8.4 Anexo D	37
8.5 Anexo E	38
8.6 Anexo F	39
8.7 Anexo G	39

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Estadística de fiabilidad	16
Tabla 2	Importancia de la Gamificación	17
Tabla 3	Importancia de diversión	18
Tabla 4	Importancia de absorción	19
Tabla 5	Importancia de pensamiento creativo	20
Tabla 6	Importancia de activación	21
Tabla 7	Importancia del efecto negativo	22
Tabla 8	Importancia del dominio	23

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Importancia Gamificación	17
Figura 2	Importancia de diversión	18
Figura 3	Importancia de absorción	19
Figura 4	Importancia del pensamiento creativo	20
Figura 5	Importancia de activación	21
Figura 6	Importancia del efecto negativo	22
Figura 7	Importancia de dominio	23

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo principal determinar la importancia en la gamificación en el área de inglés de la institución educativa N°1163 José María Arguedas, Lima 2023. Se observa la problemática de los estudiantes en el uso de la tecnología para la mejora de sus aprendizajes en el inglés. El enfoque fue cuantitativo, tipo básico de diseño no experimental, la muestra fue de 35 estudiantes del nivel primaria, el instrumento fue del autor Parra-Gonzales (2019). Los resultados descriptivos realizados fueron para la variable Gamificación alto en un 91.4%. Siendo la conclusión que existe un nivel alto de importancia el uso de la gamificación para la mejora de los aprendizajes en el idioma inglés.

*Palabras Clave:* Gamificación, Inglés, Tics, Tecnología.

## ABSTRACT

The main objective of this research is to determine the importance of gamification in the English area of the educational institution N°1163 José María Arguedas, Lima 2023. One observes the problem of students in the use of technology to improve their learning. in English. The approach was quantitative, basic type of non-experimental design, the sample was 35 students from the primary level, the instrument was by the author Parra-Gonzales (2019). The descriptive results made for gamification variable were in a high level in 91.4%. For conclusion we observe that there is a high level of importance in the use of gamification to improve learning in the English language.

*Key words:* Gamification, English, Tics, Technology

## I. INTRODUCCION

Frecuentemente una de las razones principales en la calidad educativa compromete a toda la comunidad educativa a su progreso y mejoría, así los profesores logren niveles educativos de importancia empleando los recursos, técnicas, estrategias para lograr los propósitos educativos.

Siendo el profesor el que aplica los recursos de aprendizaje con el material educativo para la clase de inglés, tanto material físico como virtual, hallará que haciendo uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje logrará la mejora de las capacidades y el logro de las competencias del área, siendo la gamificación de gran importancia con el uso de las plataformas educativas basándose en los juegos educativos individuales y grupales para el área de inglés.

En este trabajo de investigación tiene como fin determinar la importancia de la Gamificación en el área de inglés de los estudiantes del 6to grado de primaria de la IE N° 1163 Jose Maria Arguedas 2023.

Desarrollando este estudio se examina sobre el desarrollo de la Gamificación en el área de inglés para contribuir a la enseñanza y calidad educativa en nuestro país.

Para realizar este trabajo, se ha organizado en 6 capítulos:

En el capítulo I "Introducción" se hizo mención a cerca de la descripción del problema, los antecedentes nacionales e internacionales y el marco teórico.

En el capítulo II "Metodología" se señaló sobre el tipo de metodología, la población, muestra de estudio y el tipo de instrumento usado para la recolección de datos.

En el capítulo III "Resultados" se nombró sobre los datos obtenidos en la encuesta realizada.

En el capítulo IV se señala las conclusiones obtenidas logradas de acuerdo a los resultados y las discusiones.

En el capítulo V "Recomendaciones" se muestra sugerencias para la mejora de la situación problemática señalada.

Por último, el capítulo VI "Referencias" señala a cerca de las fuentes con las que se usó para la realización del trabajo académico.

### 1.1 Descripción del problema

La globalización en la educación modifica el pensamiento y la relación del profesor frente a la tecnología en donde varía el camino del saber, y este esta apto para practicar y fabricar en el estudiante capacidades de innovación y rendimiento estudiantil. Para incluirse de forma activa en la globalización se requiere modificar la educación en todas las formas capacitando profesores innovadores y calificados.

En el ámbito mundial, debido al Covid-19 a los comienzos de esta pandemia y con un alto índice de infección entre adultos, jóvenes y niños, la enseñanza a distancia hizo que todos ingresen con más fuerza al mundo de la tecnología para dar y recibir clases en línea. siendo la Gamificación, comenzada a usar con mucha más fuerza, de lo que venía a ser usado antes de la pandemia, ya que existen muchas plataformas y aplicativos para desarrollar una clase gamificada.

En América latina los profesores en la modalidad presencial usan los materiales didácticos ya son importantes para el desarrollo de la enseñanza y lecciones, donde ahora mayormente los materiales son también multimedia por la importancia en compartir experiencias gamificadas donde tienen reglas, retos, objetivos, sean individuales o grupales, por medio de plataformas basado en juegos tales como Kahoot, Quizizz, Minecraft, entre otras

En Perú la clase gamificada en el área de inglés es importante para la motivación de los estudiantes y así ayude a tener clases significativas y logre este escribir, leer, escuchar, hablar en inglés mediante una lección lúdica, en ocasiones estas clases por parte de los profesores son hechas al final de la clase, y esto debería cambiar ya que se puede elaborar una sesión completa gamificada ya que muchas plataformas muestran informes del avance de sus estudiantes para una respectiva retroalimentación. Ministerio de Educación (2018).

Es por ello que este estudio esta realizado para reconocer la practica gamificada en inglés en los estudiantes del sexto grado de primaria de la IE N° 1163 José Maria Arguedas, para calcular la similitud entre el espíritu del juego, los logros, el tiempo y el espacio, mediante esta técnica innovadora que es usada antes de la pandemia, y durante la pandemia se usó mucho más conociéndose más plataformas, y en la actualidad ya sigue con fuerza la Gamificacion en los colegios, institutos, universidades, incluso en los centros laborales.

Habiendo expresado la descripción contextual del problema se puede deslindar la siguiente formulación general ¿Cuál es la importancia de la gamificación en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022

## **1.2 Antecedentes**

### Antecedentes Internacionales

Abdalá (2021) Señala en su estudio que su trabajo era determinar si la capacidad gamificada aumenta la habilidad del inglés, en los estudiantes del primer año de estudios media en Chile, mientras estudian gramática inglesa mediante la Gamificacion, su estudio fue de enfoque pre experimental de carácter exploratorio. Se realizo la muestra con 21 estudiantes del primer año entre los 14 y 15 años de edad, en donde se aplicaron dos

pruebas de recoger datos como el cuestionario y se tuvo otra prueba de observación. En los resultados se obtuvo que la clase de inglés hubo interés con la plataforma de un 98% a la 2% de la clase tradicional.

Baraona y Hernández (2020) En su estudio su objetivo era de incorporar la Gamificación en el estudio del vocabulario básico en inglés en los alumnos de primaria en la ciudad de Bogotá, Colombia, en este trabajo realizado fue cuasi experimental con enfoque cuantitativo. Se realizó esta muestra con 35 alumnos del cuarto grado de primaria de las edades de entre 9 a 11 años de edad, aquí se tomaron dos instrumentos de medición: los cuestionarios y las entrevistas estructuradas, el desenlace obtenido por la correlación de Spearman es una correlación alta (Sig. Bilateral de  $0.941 > 0.05$ ) obteniendo ver las conclusiones positivas de la Gamificación como táctica pedagógica alentadora para los estudiantes y aumentar sus conocimientos del inglés.

Guerra (2021) en su estudio tuvo como punto determinar la Gamificación en el progreso del aprendizaje utilizando los videos juegos 3D para el crecimiento de habilidades en el idioma inglés en los estudiantes del décimo año de educación general básica, sección A y B de la Unidad Educativa Valle del Chota y padres de familia en Ecuador de su estudio realizado fue de enfoque cuantitativo de alcance descriptivo, de tipo explicativo secuencial, donde uso Google Forms para realizar cuestionarios y encuestas para el instrumento, en el resultado fue del 83,33% de alumnos evaluados superan el aprendizaje requerido y el 16,67% consiguen las habilidades solicitadas de Gamificación teniendo una buena impresión y un gran aumento de las aptitudes de los alumnos.

Garay y Durante (2022) en su estudio su objetivo era determinar cómo proyectar y utilizar la Gamificación para la asistencia en la preparación en el estudio del inglés, y fortalecer las habilidades de inglés e inclusión en los estudiantes 19 hombres y 16 mujeres

del total 35 alumnos del grado once, en su investigación hecha realizó la recopilación de datos de la Gamificación donde este cumple con el fin para el cual fue solicitado, por lo que profesores y estudiantes las usan en diferentes herramientas.

Medina (2022) en su estudio realizó como objetivo determinar la influencia de la Gamificación en la importancia educativa en un Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil, en este trabajo básico, no experimental, descriptivo, transversal de enfoque cuantitativo, se realizó con una muestra de 68 estudiantes a los cuales se utilizaron dos encuestas para calcular las variables de estudio, los productos obtenidos fueron hechos mediante la prueba de KO donde vincula la correlación de las variables Medida Kaiser Meyer Olkin de adecuación de muestreo 0.799, prueba de esfericidad de Barlett aprox. Chi cuadrado 490.5 GI 45 Sig. 0.000, dando el resultado que si existe la influencia de Gamificación en la importancia educativa

#### Antecedentes Nacionales

Ramos (2022) en su trabajo su objetivo era determinar la relación entre Gamificación y la comprensión lectora de alumnos de una Institución educativa teniendo por procedimiento el enfoque cuantitativo, diseño no experimental correlacional, se realizó con los estudiantes del segundo grado, teniendo 43 escolares del segundo grado de primaria de la IE N°36004 La Victoria de Ayacucho. Para la acumulación de información se usó el cuestionario para evaluar las variables al ejemplo elegido. Los resultados tenidos son un coeficiente de correlación  $r=0,801$  con una significancia menor a 0,000. En conclusión, existe un vínculo alto y directo a través de varios estudios implementándose un estilo lúdico y eficaz en las sesiones de estudio en que el estudiante este más preparado.

López y Quispe (2020) en su trabajo su objetivo era determinar los diferentes modos sobre la Gamificación por aplicativos para lograr una enseñanza del inglés con

estudiantes con el fin de demostrar en como la Gamificación hace que un aprendizaje sea significativo en inglés y lo que representa en la ocasión se logre los aprendizajes para el estudiante, su metodología realizada en un diseño cuasi experimental, trabajó con estudiantes del primer grado A, y el aula experimental es del primer grado B de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya en la ciudad de Arequipa, Para el recojo de datos se usó fichas de sesiones del estudio para estos grupos para evaluar las variables. Los resultados obtenidos son de coeficiente de correlación es 0.326, la correlación entre el pretest y el posttest es contrario bajo, pero valido, en conclusión, se halla una correlación entre el pretest y posttest por lo que el estudiante llegó a alta escala en motivación y una gran progresión en la utilidad escolar.

Rivera (2022) en su estudio su objetivo era determinar el empleo de la Gamificación para desarrollar la causa de enseñanza del inglés en profesores de una Institución Educativa, su metodología fue hecho empleando el enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo, con significación preexperimental y longitudinal, se realizó con 26 docentes lograda por técnicas no probabilistas de la Institución Educativa. Para recopilación de la información se realizó el pre y post test sobre la continuidad de enseñanza del inglés, su resultado fue muy importante y gran prueba del dominio positivo de la Gamificación sobre la variable dependiente, con un valor de  $p=0.000$  que es inferior al 5%.

Salas (2022) en su trabajo su objetivo era determinar si las técnicas de Gamificación aumentan la capacidad oral en el estudio del inglés en los estudiantes de una Universidad del Cusco, en su metodología se usó el enfoque cuantitativo, tipo aplicada y diseño cuasi experimental, realizándose con 31 estudiantes en el grupo control y 32 en el experimental, para recoger los datos se utilizó un cuestionario sobre estrategias de Gamificación y un cuestionario sobre la habilidad oral y una evaluación dinámica oral

para el estudiante, los resultados fueron en la estrategias de Gamificación mejoro la habilidad oral en los estudios del inglés, puesto que el 71,88% de los estudiantes del post test están muy de acuerdo, y en el pretest el 46.9% de los estudiantes estaban muy de acuerdo.

Espinoza (2022) en su estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de la Gamificación en la adquisición del vocabulario en los estudiantes de un Instituto Superior en Surco, en su metodología realizada en un enfoque cuantitativo correlacional causal y diseño no experimental, se realizó con muestra no probabilística de 70 estudiantes en que se usó el cuestionario del tema de Gamificación tipo Likert y un test de inglés basado en el Marco Común Europeo de Referencias dando por resultado una significancia bilateral de Chi cuadrado menor que el nivel confianza:  $p= 0,000 < 0,05$  y una puntuación Wald de 33,753, en la que la variable dependiente se explica con un 76,6% por la variable independiente.

### **Marco Teórico**

La Gamificación se originó en los negocios, según Werbach y Hunter (2012) indican que para gamificar se deben usar los elementos de los juegos y los métodos de planteamiento de los juegos.

Para Werbach y Hunter (2012) nos comenta sobre tres elementos en los que se divide la Gamificación. Estos son Dinámicas, Mecánicas y Componentes. Explica sobre estos elementos ya que dinámicas son la forma en que se pone en marcha las mecánicas las dinámicas son las emociones, narración progresión limitaciones del juego, Vemos que aquí actúa la curiosidad, competitividad, frustración o felicidad, se relacionan los estudiantes, se muestra compañerismo,

Las mecánicas se relacionan con la motivación y comportamientos de los estudiantes son los retos, competición, cooperación, feedback y recompensas, Vemos aquí el trabajar juntos para conseguir un objetivo si se trata de una actividad gamificadora grupal, en el que unos ganan y otros pierden, se aplican tareas que dan esfuerzo y supongan un reto, ven los logros

Los Componentes del juego siendo estos los recursos y las herramientas que se usa para hacer una actividad de gamificación, estos son los logros, avatares, niveles, ranking, puntos. al tener su representación visual del jugador, trabajo en grupo con un objetivo común, tendrá objetos escondidos que deben buscar, visualizaran sus logros, compiten contra el tiempo, tendrán desafíos, registran estadios de progresión y/o dificultad, las recompensas de los estudiantes representan su progresión y verán graficas de sus logros, también se familiarizan con el juego y adquieren normas y estrategias.

La Gamificación usándolo como estrategia en el curso de lenguas extranjeras se propone una serie de tareas y herramientas que contengan los elementos de la gamificación implementando así la motivación y participación de los estudiantes en el área de inglés.

Para Trejo (2019) La Gamificación sigue siendo una estrategia motivadora que el docente emplea en el planteamiento de una actividad o tarea de aprendizaje incluyendo los elementos del juego por ejemplo dar puntos a los estudiantes por completar la tarea o ser el primero en completarla y por otra parte saber si cumple o no con los objetivos, y tiene como fin mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en el aula.

Gallardo (2015) comenta que existen diferentes herramientas para gamificar entre el docente y los estudiantes, siendo Kahoot una herramienta donde también se logra hacer retroalimentación, otra herramienta también es Classcraft en donde el docente y estudiante juegan juntos en clase y el profesor enseña a su ritmo donde fomenta y motiva

el trabajo en equipo, tenemos también a Memrise, una aplicación gratuita con una interacción con tarjetas que con su sistema de memorización ayuda de manera motivadora al vocabulario.

Parra (2019) diferencia el juego y la Gamificación, donde el juego es un resultado ya terminado, mientras la gamificación es de fondo un factor didáctico de etapas que viven los estudiantes con la vivacidad del juego, relata que una clase gamificada es de motivación activa en una clase, entonces en una clase gamificada del área de inglés se medirá sobre la práctica que tuvo el estudiante después de esta clase gamificada para enriquecer posteriores clases.

Las 6 dimensiones para realizar en estudiantes después de una clase gamificada donde se desarrollará sus clases.

- Diversión: en la que estudia y evalúa el deleite del estudiante en la clase gamificada
- Absorción: se conocerá el grado de asimilación de una clase donde escapa del ambiente que lo rodea y se olvida del tiempo durante la clase
- Pensamiento Creativo: estudia el nivel de fantasía o ilusión que el estudiante siente cuando realiza la clase.
- Activación: estudia el nivel de dinamismo y movimientos que el estudiante piensa a hecho durante la clase.
- Ausencia del efecto negativo: estudia si los estudiantes han tenido sensaciones dañinas, perniciosas o desilusión durante el juego.
- Dominio estudia si durante la clase tienen la impresión de estar en poder o seguridad de sí mismo mientras se realiza la clase.

### **1.3 Objetivos**

#### Objetivo General

El Objetivo general es determinar el nivel de importancia de la gamificación en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022

#### Objetivos Específicos

El Objetivo específico es determinar la importancia de Diversión en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022

El Objetivo específico es determinar la importancia de Absorción en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022

El Objetivo específico es determinar la importancia del Pensamiento creativo en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022

El Objetivo específico es determinar la importancia de Activación en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022

El Objetivo específico es determinar la importancia de Ausencia del efecto negativo en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022

El Objetivo específico es determinar la importancia del Dominio en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022

### **1.4 Justificación**

La Justificación a nivel teórico sobre la variable Gamificación se da por los estudiantes logren mejoras para cuando ingresen a secundaria y lograr de esta forma mejor

aprendizaje y comprender el inglés como idioma forastero, por tanto, en estos días hay constantes cambios en los estudios por lo que los profesores deben utilizar más estrategias adecuadas para sus estudiantes.

La Justificación practica busca sugerir las estrategias para la preparación y estudio mediante las Tics y teniendo a la Gamificacion como una alternativa para motivar y ayudar a las competencias del idioma ingles a desarrollarse mejor en clases, donde se proyecta juegos, nuevos estilos de clases mediante las Tics y motivación durante una clase gamificada.

La Justificación metodológica en este trabajo por medio de las Tics se fomenta una técnica de trabajo individual y grupal, siendo la Gamificacion la estrella principal y los profesores noten que desarrollando clases gamificadores motivaran, evaluaran y retroalimentaran a sus estudiantes en las diferentes competencias del idioma inglés.

### **1.5 Impactos esperados del trabajo académico**

El presente trabajo basado en la Gamificacion se realizó en la IE 1163 Jose Maria Arguedas, llevándose a cabo este estudio se busca contribuir en la innovación y el uso de las tics para favorecer la enseñanza de forma divertida y así el estudiante aprenda jugando para lograr y mejorar el estudio del inglés, además ayuda al bienestar emocional.

La Gamificacion es una técnica motivadora en donde el estudiante requiere del uso de computadora, laptop o tablet con internet para el desarrollo de las clases de inglés gamificada en una de las muchas plataformas gratuitas en donde el estudiante sabrá cuáles son sus logros y dificultades para que luego sea retroalimentado y así lograr un mejor aprendizaje significativo.

Por lo descrito anteriormente, la gamificacion es una estrategia de enseñanza que llegó con más fuerza durante la pandemia y por su aceptación en estudiantes de todas las

edades, apareció para quedarse, siendo una preferencia en crecimiento por ser activo y positivo, motivando a los estudiantes a mejorar y lograr mejores resultados en sus estudios.

## II METODOLOGIA

### Enfoque

El siguiente trabajo tiene el enfoque cuantitativo, según Hernández et al. (2014) es así porque emplea la acumulación de datos para demostrar una Hipótesis, con apoyo de la evaluación matemática con el propósito de crear modelos de conductas y demostrar probabilidades

### Tipo

Según Hernández et al. (2018) esta investigación es tipo básica ya que expresa que el objetivo es tener asesoría para armar un apoyo de estudio que añaden a la averiguación para aclarar dudas u obstáculos.

### Diseño

Se realizó una investigación de tipo no experimental para Hernández et al. (2018) esta investigación es usado para aproximarse al saber y a veces esto es conveniente para el ejercicio de investigación del que estamos afrontando



M : Muestra de Estudio

O : Información de la muestra

## **Nivel**

En esta investigación cuantitativa es de nivel descriptivo simple ya que se estudia al objeto y sus partes, también se miden nociones y se aclaran variables. Hernández et al. (2018)

## **Población y Muestra**

### **Población**

Para Hernández et al (2018) la población o universo es un grupo de todos los temas que coinciden o conforman con establecidas definiciones. En este trabajo la población son los alumnos del 6to grado de la Institución Educativa N° 1163 José María Arguedas de Lima.

### **Muestra**

Hernández et al (2018) manifiesta que la muestra son los subconjuntos de habitantes en la que todas las piezas tienen la misma facultad de ser seleccionados. En este estudio la muestra está constituida por una población de 35 alumnos del 6to grado de primaria entre los 11 a 12 años de edad de la Institución Educativa N° 1163 José María Arguedas – 2023.

## **Variable y Operacionalización de la Variable**

Variable: Gamificación

### **Definición Conceptual**

La Gamificación se originó en los negocios, según Werbach y Hunter (2012) indican que para gamificar se deben usar los elementos de los juegos y los métodos de planteamiento de los juegos.

**Definición Operacional:**

En la Operacionalización escoge los criterios a valorar y así seleccionar la información y acondicionando más testimonios de la variable y así tener más extractos de esta, adaptándolo a su contexto. Hernández et al. (2018) Este trabajo presenta 06 dimensiones en total son 27 ítems en este cuestionario para la muestra de estudio y darle valor a la variable en estudio, se realizó la escala de Likert en donde se clasifica de la siguiente manera: Muy de acuerdo=5: De acuerdo=4: Indiferente=3: En desacuerdo=2: Muy en desacuerdo=1 (ver anexo 2)

**Instrumento**

Técnica: Encuesta

Para Hernández-Sampieri (2018) la encuesta radica en el grupo de interrogantes en relación a una o más variables a calcular facilitando así la causa, condiciones y criterios de las personas con el destino del estudio

Instrumento: Cuestionario

Según Hernández-Sampieri (2018) el cuestionario es un grupo de temarios en forma de interrogantes o ítems de acuerdo a una o más variables a valorar

La técnica que se realizó en este trabajo es la encuesta y el instrumento es el cuestionario, aplicándose este a un grupo de alumnos del 6to grado de primaria de la Institución Educativa N° 1163 José María Arguedas- Lima 2023

**Validación**

Hernández-Sampieri (2018) explica que la validez viene a ser como la suficiencia que muestra un instrumento para dar valor a una variable con relación lógica, importancia y precisión. Se utilizó un instrumento internacional es la escala de estudio de juego gamificado validado por Parra y Gonzales (2019), las respuestas son tipo Likert y está

organizado en 6 dimensiones hacia la experiencia de juego o atmosfera gamificada. (ver anexo3)

### **Confiabilidad**

Para Hernández-Sampieri (2018) relata que un instrumento es aceptado cuando es calificado para calcular de forma razonable y detallista. Para la confiabilidad de este instrumento se aplica el Alpha de Cronbach en una prueba piloto con otros niños que no son los evaluados, siendo estos los resultados para la variable Gamificacion.

**Tabla 1**

*Estadísticas de fiabilidad*

Alfa de Cronbach N de elementos

,879	27
------	----

### **Procedimiento estadístico**

El instrumento usado para medir la variable Gamificacion es la escala de estudio de juego gamificado, el cuestionario tiene 27 elementos y está dividido en 6 dimensiones, los ítems se llenaron a través de Google forms. Esto permitió a los alumnos entrar de manera tranquila por medio de sus celulares o pcs, donde después se vieron los datos x hoja de cálculo de Google, luego se usa el software SPSS versión 27.

### III. RESULTADOS

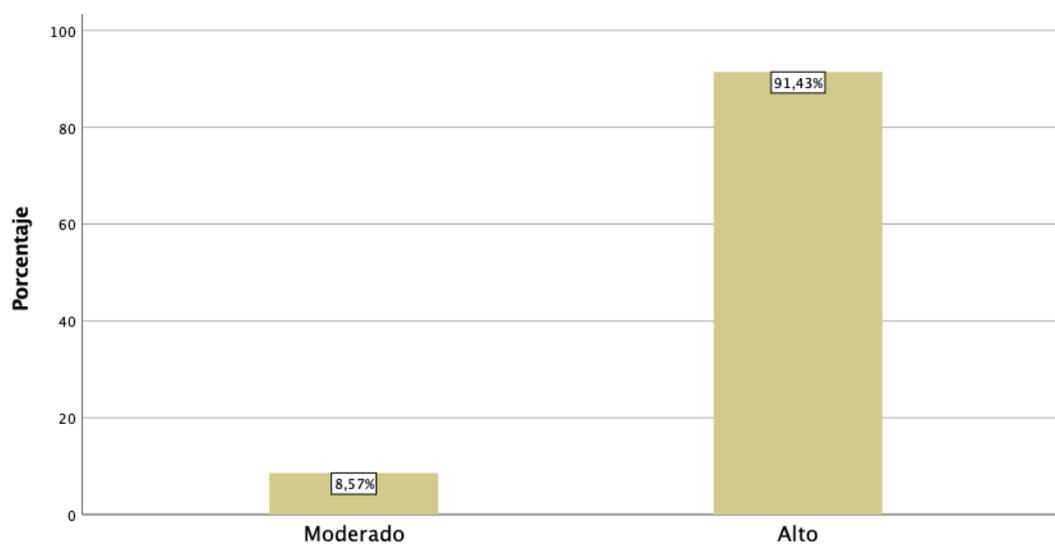
**Tabla 2**

*Nivel de importancia de la gamificación*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Moderado	3	8,6	8,6	8,6
	Alto	32	91,4	91,4	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

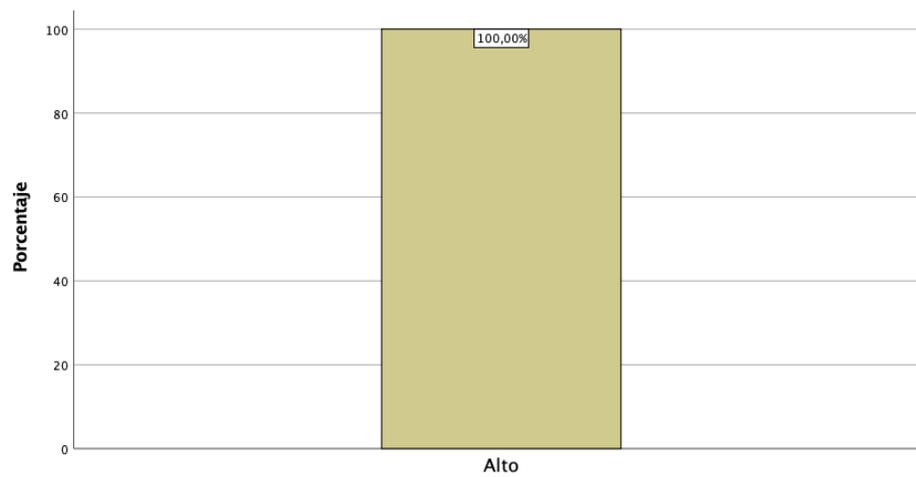
**Figura 1**

*importancia de la gamificación*



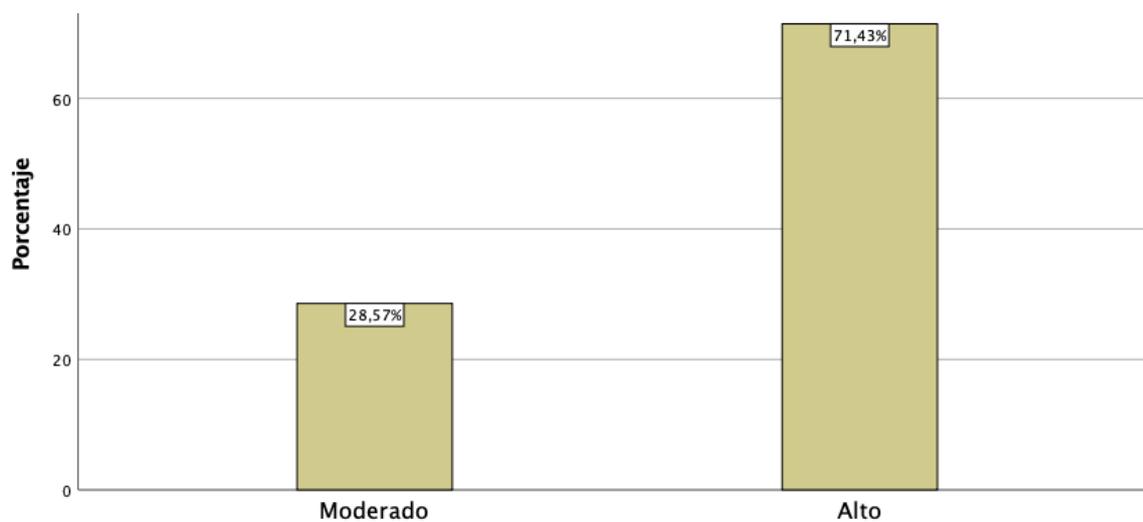
**Tabla 3***Importancia de diversión*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	35	100,0	85,0	100,0

**Figura 2***Importancia de diversión*

**Tabla 4***Importancia de absorción.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Moderado	10	28,6	28,6	28,6
	Alto	25	71,4	71,4	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

**Figura 3***Importancia de absorción.*

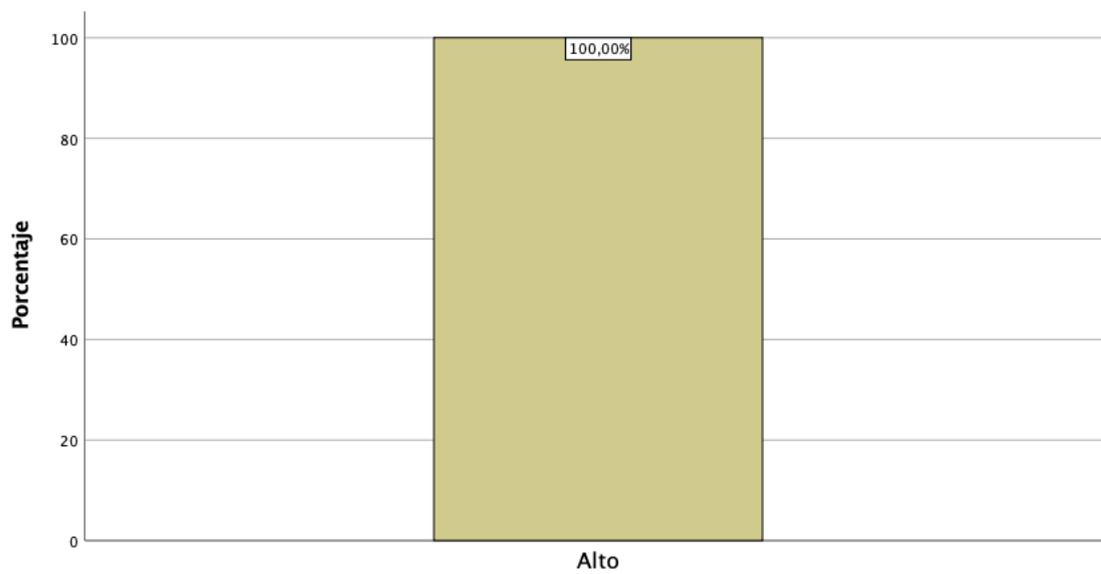
**Tabla 5**

*Importancia de pensamiento creativo*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	35	100	100	100

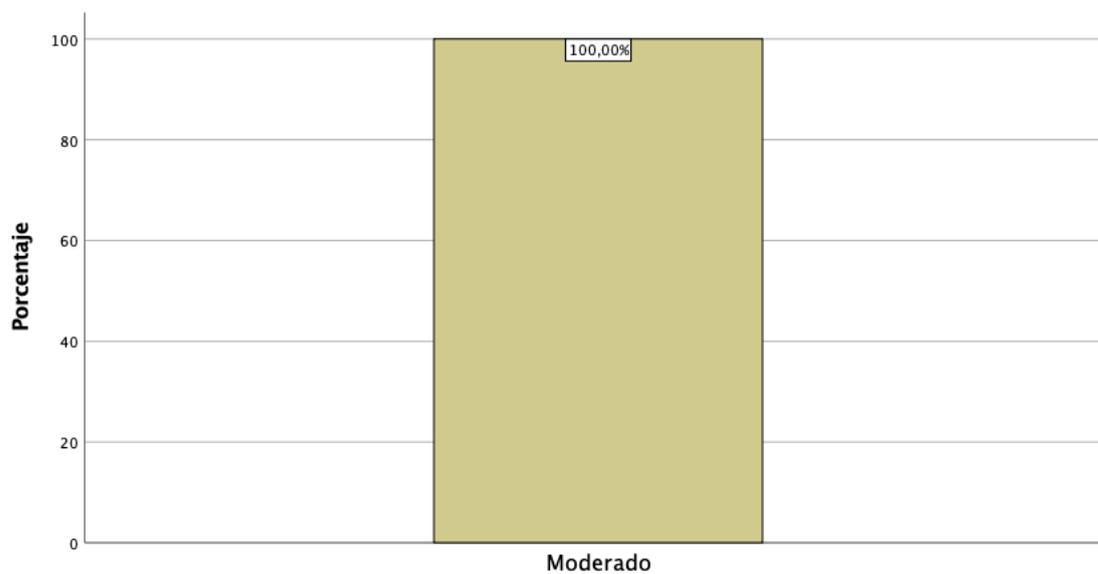
**Figura 4**

*importancia de pensamiento creativo*



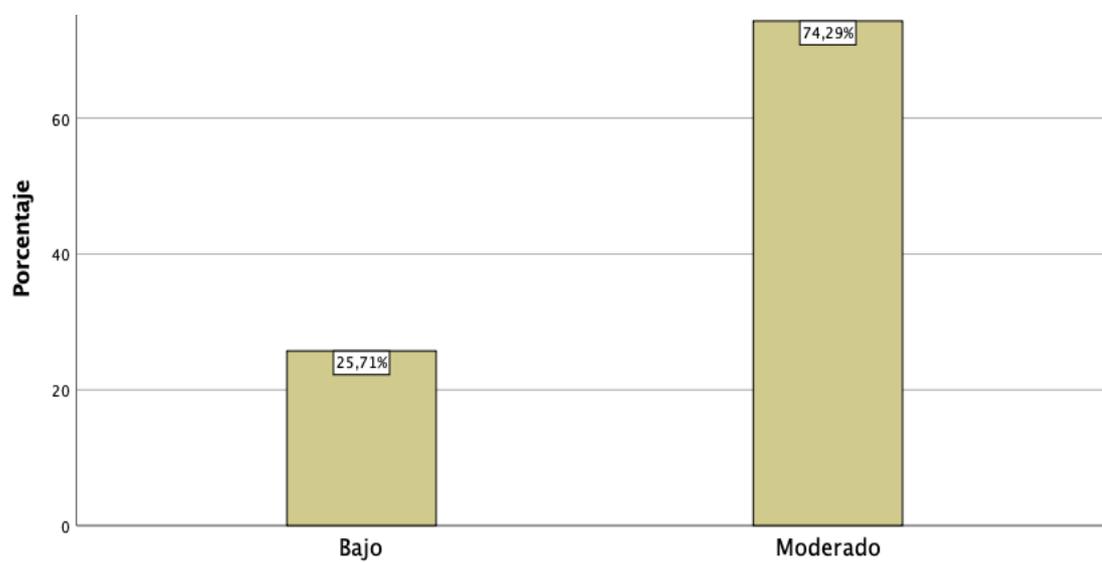
**Tabla 6***Importancia de activación*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Moderado	35	100,0	100,0	100,0

**Figura 5***importancia de activación*

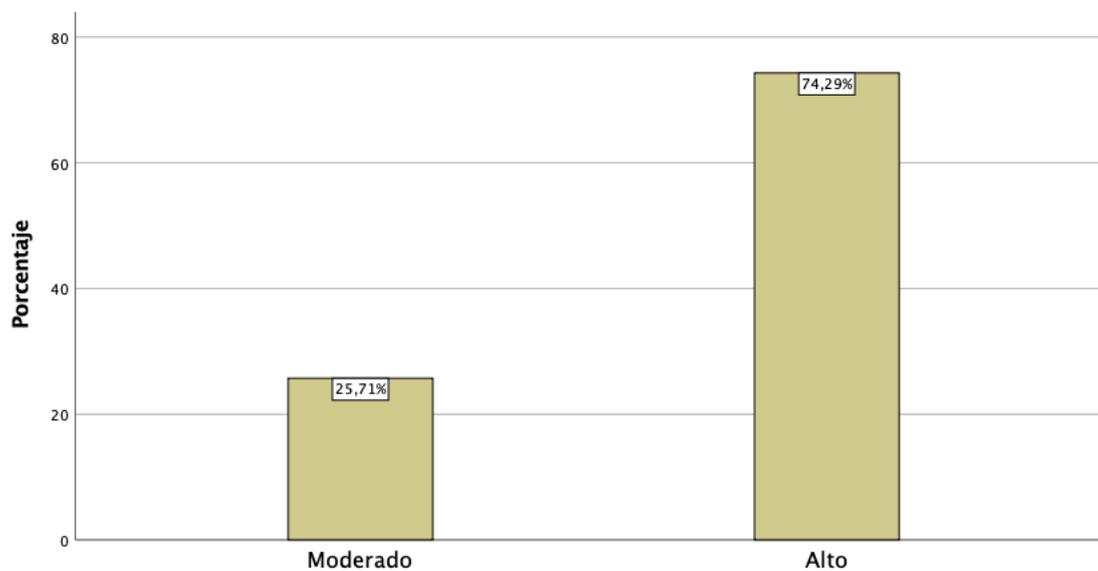
**Tabla 7***Importancia de efecto negativo*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	9	25,7	25,7	25,7
	Moderado	26	74,3	74,3	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

**Figura 6***importancia del efecto negativo*

**Tabla 8***Importancia de dominio*

		Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Moderado	9	25,7	25,7
	Alto	26	74,3	100,0
	Total	35	100,0	100,0

**Figura 7***Importancia de dominio*

## DISCUSIÓN

Esta investigación desarrollada tuvo como propósito determinar la importancia de la Gamificación en el área de inglés de la institución educativa N° 1163 José María Arguedas, Lima 2023, así mismo determinar cada una de sus dimensiones. También los antecedentes nacionales como internacionales y las importantes bases teóricas. En este trabajo de investigación se tiene como fin demostrar la importancia de la Gamificación en los estudiantes de primaria, dando como se demuestra resultados altos para la Gamificación demostrando así que el uso de las tecnologías en los nativos digitales mejore los aprendizajes en el área de inglés.

En la variable Gamificación de enfoque cuantitativo, tipo de estudio básica, se desarrolló tipo censo con una población de 35 estudiantes, resultando que en la variable Gamificación de los estudiantes del 6to grado de la institución ya mencionada del año 2023, en el objetivo general fue del moderado para el 8,6 % de estudiantes; y alto para el 91,4 %. En el trabajo de investigación de Barona y Hernández (2020) en cuyo trabajo de enfoque cuantitativo, hecho con niños de primaria, manifestó en sus resultados que fueron positivos para la Gamificación siendo motivadora y para aumentar los conocimientos del inglés, teniendo una sig. bilateral de  $0.941 > 0.05$ . Ya nos decía Trejo (2019) que la Gamificación es una técnica motivadora que emplea actividades de aprendizaje para mejorar sus estudios en los estudiantes en el salón de clases.

Con respecto al objetivo específico 1 se tuvo que el 100 % de alumnos presentaron un nivel de desarrollo de la diversión en el área de inglés del 6to grado de primaria. Para Parra-Gonzales et al (2020) en dicha dimensión mide el grado en el que el estudiante disfruta de una actividad gamificada.

Así mismo en el objetivo específico 2 la dimensión absorción en el área de inglés tuvo un 28,6% moderado; y 71,4 % alto en los estudiantes del 6to grado de primaria, siendo la absorción que nos habla de la noción del tiempo a la hora de hacer una clase gamificada. Gallardo (2015) relata que tenemos diferentes plataformas que motivan el trabajo en equipo por lo que los estudiantes participan juntos en clase.

Tenemos por objetivo específico 3 la dimensión pensamiento creativo, los estudiantes tuvieron un alto nivel del 100% de importancia del pensamiento creativo en el área de inglés del 6to grado de primaria, tenemos a Guerra (2021) cuya investigación realizada fue de enfoque cuantitativo, dando buen efecto la Gamificación y un aumento grande en las habilidades de los estudiantes a un 83,33%, mediante la clase gamificadas para el desarrollo de habilidades en el inglés, donde se utilizó la imaginación durante la clase siendo está más creativa y muy importante para su aprendizaje.

En el objetivo específico 4 por medio de la activación los estudiantes lograron un se observó que el 100 % de estudiantes presentaron un nivel moderado de importancia de la activación en el área de inglés del 6to grado de primaria, para Ramos (2022) en su trabajo de enfoque cuantitativo realizado en niños de primaria nos habla de resultados altos donde se debe emplear un estilo lúdico y activo en las sesiones de inglés, siendo el alumno autónomo mientras juega.

. Tenemos por objetivo específico 5 que La ausencia del efecto negativo, las emociones durante una clase gamificada siendo esta bajo para el 25, 7 % de estudiantes; y moderado para el 74,3 % en el área de inglés; López y Quispe (2020) en su investigación cuantitativa realizó un pretest y posttest siendo negativa baja, siendo válida ya sé que vio un progreso relevante en el rendimiento escolar, por lo que el aprendizaje sigue siendo significativo.

Finalmente, tenemos por objetivo específico 6 que Dominio presenta moderado para el 25, 7 % de estudiantes; y alto para el 74,3 % en los estudiantes del 6to grado de primaria

de una institución educativa, Rivera (2022) en su investigación de enfoque cuantitativo, dio un resultado importante del  $p = .000$  que es inferior al 5%. demostrando que hay un dominio positivo de la Gamificación para mejorar el proceso de enseñanza del inglés.

#### IV. CONCLUSIONES

- **Primera:** Se desarrollo esta investigación donde se determinó que la Gamificación en el área de inglés describe de manera general que la importancia de la gamificación en el área de inglés fue moderada para el 8,6 % de estudiantes; y alto para el 91,4 % en los estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2023. Por lo que se determina que la Gamificación es de importancia alta en el área de inglés.
- **Segunda:** El estudio de la dimensión diversión, en el área de inglés fue alto en un 100%, mediante un análisis descriptivo, por lo que se determinó que existe un nivel alto de importancia entre la diversión en el área de inglés de la institución educativa N° 1163 José María Arguedas.
- **Tercera:** El estudio de la dimensión absorción, en el área de inglés fue 28,6% moderado; y 71,4 % alto, mediante un análisis descriptivo, por lo que se determinó que existe un nivel de importancia entre la absorción en el área de inglés de la institución educativa N° 1163 José María Arguedas.
- **Cuarta:** El estudio de la dimensión pensamiento creativo, en el área de inglés fue del 100% un alto nivel, mediante un análisis descriptivo, por lo que se determinó que existe un nivel de importancia entre el pensamiento creativo en el área de inglés de la institución educativa N° 1163 José María Arguedas.
- **Quinta:** El estudio de la dimensión activación, en el área de inglés fue de un 100% en el nivel moderado, mediante un análisis descriptivo, por lo que se determinó que existe un nivel de importancia entre la activación en el área de inglés de la institución educativa N° 1163 José María Arguedas.

- **Sexta:** El estudio de la dimensión ausencia del efecto negativo, en el área de inglés fue nivel bajo del 25,7 %; y moderado para el 74,3 %, mediante un análisis descriptivo, por lo que se determinó que no existe un nivel de importancia entre la ausencia del efecto negativo en el área de inglés de la institución educativa N° 1163 José María Arguedas.
- **Séptima:** El estudio de la dimensión dominio, en el área de inglés fue moderado para el 25,7 % ; y alto para el 74,3 % , mediante un análisis descriptivo, por lo que se determinó que existe un nivel de importancia entre dominio en el área de inglés de la institución educativa N° 1163 José María Arguedas.

## V. RECOMENDACIONES

- **Primera:** Los resultados de esta investigación se mostrarán a los directivos para realizar en las reuniones colegiadas la fomentación de sesiones de aprendizaje gamificadas, demostrando la importancia de la Gamificación en el área de inglés, donde ayudaran a que el estudiante logre mejorar sus niveles de logro de los aprendizajes.
- **Segunda:** Los profesores deben desarrollar más actividades gamificadas realizando la competencia 28, promoviendo así en el estudiante mejorar la práctica de las habilidades del inglés en la hora de clases.
- **Tercera:** Los profesores de inglés puedan ser capacitados en las diversas plataformas de Gamificación para ser usadas en sus clases por ser altamente motivador y significativo.
- **Cuarta:** Al Ministerio de Educación mediante su plataforma Perú educa que viene dando capacitaciones, también nos brinde más capacitaciones sobre Gamificación que es poco realizada en su plataforma
- **Quinta:** A la Ugel 03, promueva el uso de la Gamificación en el área de inglés en sus continuas capacitaciones realizadas y difusión de concursos a nivel Ugel.
- **Sexta:** En la Institución Educativa promueva las clases gamificadas y así promover concursos individuales y en equipo en concursos de inglés
- **Séptima:** Elaborar un plan anual de mejora con actividades interactivas y así introducir o continuar con clases gamificadas durante todo el año escolar.

## VI. REFERENCIAS

- Abdalá, H. (2021). El uso de la plataforma Richmond Spiral en ayuda a los y las estudiantes de primer año de educación media cuando aprenden gramática inglesa a través de la gamificación. URI: <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/179182>
- Barahona, L. N., y Hernández Toro, P. (2021). Incorporación de la Gamificación en el Aprendizaje de Vocabulario Básico en inglés en Estudiantes de Primaria. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6311>
- Cipagauta, N. J. P., y Álvarez, H. A. T. (2021) Estrategia Didáctica Apoyada En La Gamificación Para Fortalecer La Competencia Comunicativa En El Idioma Inglés Con Los Estudiantes De Grado Décimo De La Ied Betulia Tena Cundinamarca. <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33349>
- Diegoperez, J.(2021) Uso de Gamificación para incrementar la motivación en el aprendizaje de inglés en alumnos universitarios. <https://hdl.handle.net/11285/645245>
- Espinoza de Dodds-Parker, E. J. (2022). Gamificación en la adquisición de vocabulario de inglés de estudiantes de un instituto superior, Surco, 2021. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/89272>
- Gallardo, M. H. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. [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).
- Garay, J. S., y Durante Ruíz, P. C. (2022). Gamificación para el apoyo en la formación en inglés como lengua extranjera. Una estrategia de gestión educativa para fortalecer las competencias lingüísticas y la inclusión

(Doctoral dissertation, Universidad UMECIT).

<https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/6005>

González-Díez, L., Labarga, I., y Pérez, P. (2019). Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus. *Revista de Comunicación (Perú)*, 18(1), 52–72.

<https://doi.org/10.26441/RC18.1-2019-A3>

Guerra, E. V. (2021). Gamificación del proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de video juegos 3D para el perfeccionamiento de las destrezas del idioma inglés en los estudiantes de Décimo año de Básica de la Unidad Educativa Valle del Chota (Master's thesis).

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11866>

Hernández, (2020) Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa y cualitativa y mixta. México: Mc Graw Hill- educación, 2018

<http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1292>

López, C. L. y Quispe, J. D. (2020). La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020.

<http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10431>

Medina, R. (2022). La Gamificación y su influencia en la calidad educativa en los estudiantes de un instituto tecnológico superior, Ecuador, 2022. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/94415>

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

- Parra-González, M. E., y Segura-Robles, A. (2019). Traducción y validación de la escala de evaluación de experiencias gamificadas (GAMEX). *Bordón. Revista De Pedagogía*, vol. 71, núm. 4, pp. 87-99. Recuperado: <https://doi.org/10.13042/Bordon.2019.70783>
- Quispe, J. D., y López Apaza, (2020) La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10431>
- Ramos, C. (2022). La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa de Huancavelica, 2022. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/102552>
- Rivera, J. S. P., y Durán, L. M. Q. (2021) La Gamificación Estructural Y Su Efecto En La Comprensión Lectora En Inglés De Estudiantes Del Grado Noveno. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7895>
- Rivera, A. S. (2022). Uso de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza del inglés en docentes de una institución educativa Guayaquil, 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/92698>
- Salas, M. G. (2022). Estrategias de gamificación para mejorar la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022 <https://hdl.handle.net/20.500.12692/95364>
- Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611–633. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- Werbach y Hunter, (2012). For the win how game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.

<https://www.researchgate.net/publication/273946893> For the Win How Game Thinking can Revolutionize your Business

## VII. ANEXOS

## Anexo A: Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	Variable: Gamificación			
		Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rango
<p><b>Problema general:</b> ¿Cuál es la importancia de la gamificación en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022</p> <p><b>Problemas específicos:</b></p> <p>¿Cuál es la importancia de Diversión en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022?</p> <p>¿Cuál es la importancia de Absorción en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022?</p> <p>¿Cuál es la importancia de Pensamiento creativo en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022?</p> <p>¿Cuál es la importancia de la Activación en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la importancia de la gamificación en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>Determinar la importancia de Diversión en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022</p> <p>Determinar la importancia de Absorción en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022</p> <p>Determinar la importancia de Pensamiento creativo en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022</p> <p>Determinar la importancia de Activación en el área de</p>	Diversión	Jugar fue divertido	1-6	Alto Moderado Bajo
			Me gustó jugar		
			Disfruté mucho jugando		
			Mi experiencia con el juego fue placentera		
		Absorción	Creo que jugar es muy entretenido	7-12	
			Jugaría a este juego por mi mismo, no solo cuando se me pidiera		
			Jugar me hizo olvidar dónde estoy		
			Me olvidé de mi entorno inmediato mientras jugaba		
		Pensamiento Creativo	Después de jugar me sentí como volver al "mundo real" después de un viaje "me alejé de todo"	13-16	
			Mientras jugaba estaba completamente ajeno a todo lo que me rodeaba		
			Mientras jugaba perdí la noción del tiempo		
			Jugar despertó mi imaginación		
	Mientras jugaba me sentí creativo				
	Mientras jugaba sentí que podía explorar cosas				
	Mientras jugaba me sentí aventurero				
	Mientras jugaba me sentía activo				

<p>¿Cuál es la importancia de Ausencia del efecto negativo en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022?</p> <p>¿Cuál es la importancia de Dominio en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022?</p>	inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022	Activación	Mientras jugaba me sentía nervioso	17-20	
			Mientras jugaba me sentía frenético		
			Mientras jugaba me sentía emocionado		
	Determinar la importancia de Ausencia del efecto negativo en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022	Ausencia del efecto negativo	Mientras jugaba me sentí molesto	21-23	
			Mientras jugaba me sentí hostil		
			Mientras jugaba me sentí frustrado		
	Determinar la importancia de Dominio en el área de inglés en los estudiantes del 6to grado de la I.E. 1163 José María Arguedas, Lima 2022	Dominio	Mientras jugaba me sentía dominante / tuve la sensación de estar al mando	24-27	
			Mientras jugaba me sentí influyente		
			Mientras jugaba me sentí autónomo		
		Mientras jugaba el juego me sentí confiado			
<b>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b>	<b>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL</b>			
TIPO: Básico DISEÑO: No experimental Transversal NIVEL: Descriptivo simple	POBLACIÓN: 35 estudiantes del 6to grado de primaria de la IE N° 1163 José María Arguedas  MUESTRA: 35 estudiantes del 6to grado de primaria de la IE N° 1163 José María Arguedas	DESCRIPTIVA: Tablas, figuras y frecuencias			

## Anexo B: Operacionalización de la variable

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores
Gamificación	Diversión	1.1. Jugar fue divertido	1,2, 3, 4,5,6,	Muy de acuerdo=5: De acuerdo=4: Indiferente=3: En desacuerdo=2: Muy en desacuerdo=1
		1.2. Me gustó jugar		
	1.3. Disfruté mucho jugando			
	1.4 Mi experiencia con el juego fue placentera			
	1.5 Creo que jugar es muy entretenido			
	1.6 Jugaría a este juego por mí mismo, no solo cuando se me pidiera			
Absorción	Absorción	2.1. Jugar me hizo olvidar dónde estoy	7,8,9,10,11,12	Muy de acuerdo=5: De acuerdo=4: Indiferente=3: En desacuerdo=2: Muy en desacuerdo=1
		2.2. Me olvidé de mi entorno inmediato mientras jugaba		
		2.3. Después de jugar me sentí como volver al "mundo real" después de un viaje		
		2.4 "me alejé de todo"		
		2.5Mientras jugaba estaba completamente ajeno a todo lo que me rodeaba		
		2.6 Mientras jugaba perdí la noción del tiempo		
Pensamiento creativo	Pensamiento creativo	3.1. Jugar despertó mi imaginación	13,14,15,16	Alto Moderado Bajo
		3.2. Mientras jugaba me sentí creativo		
		3.3Mientras jugaba sentí que podía explorar cosas		
		3.4Mientras jugaba me sentí aventurero		
Activación	Activación	4.1. Mientras jugaba me sentía activo	17,18,19,20	
		4.2. Mientras jugaba me sentía nervioso		
		4.3Mientras jugaba me sentía frenético		
		4.4Mientras jugaba me sentía emocionado		
Ausencia del efecto negativo	Ausencia del efecto negativo	5.1Mientras jugaba me sentí molesto	21,22,23	
		5.2 Mientras jugaba me sentí hostil		
		5.3 Mientras jugaba me sentí frustrado		
Dominio	Dominio	6,1Mientras jugaba me sentía dominante / tuve la sensación de estar al mando	24,25,26,27	
		6,2Mientras jugaba me sentí influyente		

*Anexo C: Instrumento validado*

TABLA 1. Carga factorial para cada ítem con base en el modelo original

Dimensiones originales	Dimensiones obtenidas				
	1	2	3	4	5
<b>Diversión</b>					
Dis1- Jugar fue divertido			.834		
Dis2- Me gustó jugar			.969		
Dis3- Disfruté mucho jugando			.916		
Dis4- Mi experiencia con el juego fue placentera			.848		
Dis5- Creo que jugar es muy entretenido			.595		
Dis6- Jugaría a este juego por mí mismo, no solo cuando se me pidiera			.365		
<b>Absorción</b>					
Ab1- Jugar me hizo olvidar dónde estoy	.806				
Ab2- Me olvidé de mi entorno inmediato mientras jugaba	.952				
Ab3- Después de jugar me sentí como volver al "mundo real" después de un viaje	.746				
Ab4- Jugar "me alejó de todo"	.833				
Ab5- Mientras jugaba estaba completamente ajeno a todo lo que me rodeaba	.844				
Ab6- Mientras jugaba perdí la noción del tiempo	.590				
<b>Pensamiento creativo</b>					
Pc1- Jugar despertó mi imaginación	.716				
Pc2- Mientras jugaba me sentí creativo	.807				
Pc3- Mientras jugaba sentí que podía explorar cosas	.829				
Pc4- Mientras jugaba me sentí aventurero	.726				
<b>Activación</b>					
Act1- Mientras jugaba me sentía activo	.290			.310	
Act2- Mientras jugaba me sentía nervioso				.734	
Act3- Mientras jugaba me sentía frenético				.405	
Act4- Mientras jugaba me sentía emocionado				.701	
<b>Ausencia de afecto negativo</b>					
Aan1- Mientras jugaba me sentí molesto				.820	
Aan2- Mientras jugaba me sentí hostil				.942	
Aan3- Mientras jugaba me sentí frustrado				.735	
<b>Dominio</b>					
Dom1- Mientras jugaba me sentía dominante / tuve la sensación de estar al mando	.360	.394		.426	
Dom2- Mientras jugaba me sentí influyente		.825			
Dom3- Mientras jugaba me sentí autónomo		.508			
Dom4- Mientras jugaba el juego me sentí confiado		.605			

## Anexo D: Instrumento vaciado a word

Dimensión 01: Diversión		1	2	3	4	5
1	Jugar fue divertido					
2	Me gustó jugar					
3	Disfruté mucho jugando					
4	Mi experiencia con el juego fue placentera					
5	Creo que jugar es muy entretenido					
6	Jugaría a este juego por mí mismo, no solo cuando se me pidiera					
Dimensión 02: Absorción		1	2	3	4	5
7	Jugar me hizo olvidar dónde estoy					
8	Me olvidé de mi entorno inmediato mientras jugaba					
9	Después de jugar me sentí como volver al "mundo real" después de un viaje					
10	"me alejé de todo"					
11	Mientras jugaba estaba completamente ajeno a todo lo que me rodeaba					
12	Mientras jugaba perdí la noción del tiempo					
Dimensión 03 Pensamiento Creativo		1	2	3	4	5
13	Jugar despertó mi imaginación					
14	Mientras jugaba me sentí creativo					
15	Mientras jugaba sentí que podía explorar cosas					
16	Mientras jugaba me sentí aventurero					
Dimensión 04: Activación		1	2	3	4	5

17	Mientras jugaba me sentía activo					
18	Mientras jugaba me sentía nervioso					
19	Mientras jugaba me sentía frenético					
20	Mientras jugaba me sentía emocionado					
<b>Dimensión 05: Ausencia del efecto negativo</b>		1	2	3	4	5
21	Mientras jugaba me sentí molesto					
22	Mientras jugaba me sentí hostil					
23	Mientras jugaba me sentí frustrado					
<b>Dimensión 06: Dominio</b>		1	2	3	4	5
24	Mientras jugaba me sentía dominante / tuve la sensación de estar al mando					
25	Mientras jugaba me sentí influyente					
26	Mientras jugaba me sentí autónomo					
27	Mientras jugaba el juego me sentí confiado					

### Anexo E: instrumento en Google forms



**Gamificación**

Estimado estudiante, queremos saber tu opinión a cerca de como te has sentido después de haber hecho una clase gamificada, como Kahoot, Minecraft u otro de tu agrado.

\*Obligatorio

**GAMIFICACIÓN**

1 2 3 4

### Anexo F: vaciado de resultados excel

		GAMIFICACION																											
		DIMENSION DIVERSIÓN					DIMENSION ABSORCION					DIMENSION PENSAMIENTO CREATIVO					DIMENSION ACTIVACION					DIMENSION AUSENCIA DEL EFECTO NEGATIVO			DIMENSION DOMINIO				
N°	estudiante	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Item 26	Item 27	
1	estudiante 1	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	5	5	5	5	5	3	3	5	3	2	2	4	4	4	5	
2	estudiante 2	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	4	4	4	5	
3	estudiante 3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	4	4	4	5	
4	estudiante 4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	2	4	4	4	5	
5	estudiante 5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	5	5	5	5	5	4	3	4	2	2	2	5	4	4	5	
6	estudiante 6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	2	2	2	5	4	5	5	
7	estudiante 7	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	4	4	5	5	
8	estudiante 8	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	3	4	2	2	2	3	4	4	4	
9	estudiante 9	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	4	4	5	5	
10	estudiante 10	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	3	5	2	2	2	5	4	4	4	
11	estudiante 11	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	3	3	5	2	2	2	5	4	5	5	
12	estudiante 12	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	3	5	2	2	2	4	5	5	
13	estudiante 13	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	5	4	5	5	
14	estudiante 14	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	3	5	2	2	2	4	5	5	5	
15	estudiante 15	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	5	4	5	5	
16	estudiante 16	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	4	4	5	5	
17	estudiante 17	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	4	4	5	5	
18	estudiante 18	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	2	2	2	4	4	5	5	
19	estudiante 19	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	4	4	5	5	
20	estudiante 20	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	4	4	5	5	
21	estudiante 21	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	3	4	5	2	2	2	4	4	5	5
22	estudiante 22	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	2	2	2	4	4	4	5	
23	estudiante 23	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	4	4	5	5	
24	estudiante 24	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	4	2	2	2	4	4	5	5	
25	estudiante 25	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	3	5	4	3	5	2	2	4	4	5	5
26	estudiante 26	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	4	4	5	5	
27	estudiante 27	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	4	4	4	4	
28	estudiante 28	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	3	3	5	2	2	2	4	4	4	4	
29	estudiante 29	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	3	3	5	2	2	2	4	4	5	5	
30	estudiante 30	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	
31	estudiante 31	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	3	3	5	2	2	2	4	4	4	4	
32	estudiante 32	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	
33	estudiante 33	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	
34	estudiante 34	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	5	2	2	2	4	4	4	4	
35	estudiante 35	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	3	3	5	2	2	2	4	4	4	4	

### Anexo G: vaciado de resultados en Spss 27

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
2	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	4	5	5	5	5
3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
6	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
7	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4
9	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5
10	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	5	5	5	5	5
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
12	5	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	5	5	5	5
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
16	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
17	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
18	5	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4
19	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5
20	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	3	5	4	4	4
21	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5

## 1A\_Vallejos\_Maria\_Educacion\_Segunda Especialidad- Ingles\_2023

### INDICE DE ORIGINALIDAD

**20%**

INDICE DE SIMILITUD

**19%**

FUENTES DE INTERNET

**6%**

PUBLICACIONES

**5%**

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

### FUENTES PRINCIPALES

1

[repositorio.ucv.edu.pe](https://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

7%

2

[repositorio.unheval.edu.pe](https://repositorio.unheval.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

3

[repositorio.unfv.edu.pe](https://repositorio.unfv.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

4

[renati.sunedu.gob.pe](https://renati.sunedu.gob.pe)

Fuente de Internet

1%

5

[repositorio.utn.edu.ec](https://repositorio.utn.edu.ec)

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

7

[tesis.unsm.edu.pe](https://tesis.unsm.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

8

Submitted to Submitted on 1685660580435

Trabajo del estudiante

<1%

9

[www.slideshare.net](https://www.slideshare.net)

Fuente de Internet

		<1 %
10	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="https://eprints.uani.mx">eprints.uani.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="https://revistas.udc.gal">revistas.udc.gal</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="https://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="https://repositorio.upao.edu.pe">repositorio.upao.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="https://repositorio.unac.edu.pe">repositorio.unac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="https://repositorio.uns.edu.pe">repositorio.uns.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="https://repositorio.upagu.edu.pe">repositorio.upagu.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="https://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="https://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

21	<a href="http://eujournal.org">eujournal.org</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://www.grafiati.com">www.grafiati.com</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://red-u.net">red-u.net</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://repositorio.unan.edu.ni">repositorio.unan.edu.ni</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://uvadoc.uva.es">uvadoc.uva.es</a> Fuente de Internet	<1 %
27	"Technology, Sustainability and Educational Innovation (TSIE)", Springer Science and Business Media LLC, 2020 Publicación	<1 %
28	<a href="http://lenguascruno.wordpress.com">lenguascruno.wordpress.com</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://roa.cedia.edu.ec">roa.cedia.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://46.210.197.104.bc.googleusercontent.com">46.210.197.104.bc.googleusercontent.com</a> Fuente de Internet	<1 %
31	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %

<b>32</b>	<b>repositorio.uileam.edu.ec</b> Fuente de Internet	<1%
<b>33</b>	<b>repositorio.unasam.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1%
<b>34</b>	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1%
<b>35</b>	<b>es.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<1%
<b>36</b>	<b>repositorio.upci.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1%
<b>37</b>	<b>www.malwarefid.com</b> Fuente de Internet	<1%
<b>38</b>	<b>www.researchgate.net</b> Fuente de Internet	<1%
<b>39</b>	<b>archive.org</b> Fuente de Internet	<1%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Activo