



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO**

**GAMIFICACIÓN Y LOS HÁBITOS DE ESTUDIO EN LOS
ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE EDUCACIÓN
BÁSICA REGULAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SANTA RITA DE CASIA**

**PRESENTADA POR
LUISA CECILIA CARRILLO PALOMINO**

**ASESOR
ANGEL SALVATIERRA MELGAR**

**TESIS
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN E-LEARNING**

**LIMA – PERÚ
2023**



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

SECCIÓN DE POSGRADO

**GAMIFICACIÓN Y LOS HÁBITOS DE ESTUDIO EN LOS
ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE EDUCACIÓN BÁSICA
REGULAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA RITA DE CASIA**

TESIS PARA OPTAR

**EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN E-LEARNING**

PRESENTADO POR:

LUISA CECILIA CARRILLO PALOMINO

ASESOR:

DR. ANGEL SALVATIERRA MELGAR

LIMA, PERÚ

2023

**GAMIFICACIÓN Y LOS HÁBITOS DE ESTUDIO EN LOS
ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE EDUCACIÓN BÁSICA
REGULAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA RITA DE
CASIA**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Ángel Salvatierra Melgar

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. César Herminio Capillo Chávez

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. Oscar Alejandro Guevara Salvatierra

Dr. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

Dedicatoria

A mis Navarrillos, mi esposo Paco y mis hijos Andrea y Matías. Los amo.

Agradecimientos

Al Colegio Santa Rita de Casia, en especial a Miss Ángela Sandoval, muchas gracias.

A los papis del 1ero B de secundaria por todo su apoyo.

Al Dr. Luis Corante por sus consejos y paciencia.

A la Dra. Maura Alfaro, la Dra. Cecilia Rodríguez y el Dr. Ángel Salvatierra por su asesoría en la investigación.

A todos mis invaluable amigos que con su aliento contribuyeron a que haya llegado hasta aquí.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
REPORTE DE SIMILITUD	xi
DECLARACION JURADA	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	9
1.1 Antecedentes de la investigación	9
1.2 Bases teóricas	12
1.2.1 Gamificación	12
1.2.2 Elementos de la gamificación	13
1.2.3 Proceso de diseño en gamificación	15
1.2.4 Hábitos de estudio	16
1.2.5 Formación de hábitos	17
1.2.6 Evaluación de hábitos de estudio	17

1.3	Definición de términos básicos.	19
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES		20
2.1	Hipótesis principal	20
2.2	Hipótesis específicas	20
2.3	Variables y definición operacional	21
2.4	Operacionalización de variables	21
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		24
3.1	Diseño metodológico	24
3.2	Diseño muestral	24
3.2.1	Población	24
3.2.2	Muestra	25
3.3	Técnicas para la recolección de datos	25
3.4	Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información	27
3.5	Aspectos éticos	27
CAPÍTULO IV: RESULTADOS		29
4.1	Estadísticos descriptivos	29
4.2	Contrastación de la hipótesis	32
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN		40
CONCLUSIONES		44
RECOMENDACIONES		46
FUENTES DE INFORMACIÓN		49
ANEXOS		57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la variable gamificación	22
Tabla 2 Operacionalización de la variable hábito de estudio	23
Tabla 3 Formas de estudio	29
Tabla 4 Resolución de tareas	29
Tabla 5 Preparación de exámenes	30
Tabla 6 Formas de escuchar las clases	30
Tabla 7 Acompañamiento al estudio	31
Tabla 8 Hábitos de estudio	31
Tabla 9 Gamificación	31
Tabla 10 Descripción de la relación entre gamificación y hábitos de estudio	32
Tabla 11 Correlación de Spearman entre gamificación y hábitos de estudio	33
Tabla 12 Descripción de la relación entre gamificación y formas de estudio	33
Tabla 13 Correlación de Spearman entre gamificación y formas de estudio	34
Tabla 14 Descripción de la relación entre gamificación y resolución de tareas	35
Tabla 15 Correlación de Spearman entre gamificación y resolución de tareas	35
Tabla 16 Descripción de la relación entre gamificación y preparación de exámenes	36
Tabla 17 Correlación de Spearman entre gamificación y preparación de exámenes	36
Tabla 18 Descripción de la relación entre gamificación y formas de escuchar clases	37
Tabla 19 Correlación de Spearman entre gamificación y formas de escuchar clases	38
Tabla 20 Descripción de la relación entre gamificación y acompañamiento al estudio	38
Tabla 21 Correlación de Spearman entre gamificación y acompañamiento al estudio	39

RESUMEN

Mantener la atención, la motivación y a la vez desarrollar hábitos en los estudiantes en un mundo lleno de estímulos y distractores es un reto al que los profesores responden con creatividad e inventiva. La tecnología, las redes sociales, los videojuegos, etc. son todos poderosos adictivos que bien utilizado por el educador puede convertirse en grandes aliados. La propuesta es utilizar las herramientas de tecnologías en educación sobre gamificación para apoyar en la formación de hábitos de estudio. Este trabajo tiene como propósito determinar la relación entre gamificación y hábitos de estudio de los alumnos del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020, para lo cual se realizó una investigación de tipo descriptivo correlacional, bajo un diseño no experimental; la población está compuesta por 31 alumnos. Se utilizaron dos cuestionarios para determinar la relación entre las variables, el de gamificación fue de elaboración propia; el de hábitos fue el Inventario de Hábitos de Estudio CASM - 85, Rev-14 desarrollado por el psicólogo y profesor peruano Dr. Luis Alberto Vicuña Peri. La finalidad de la prueba es identificar si el alumno tiene o no hábitos de estudio. Este instrumento se encuentra validado. Los resultados del estudio muestran que no se encontró relación entre gamificación y hábitos de estudio; aunque la gamificación tiene gran aceptación por parte de los alumnos estos presentan muy bajos niveles de hábitos de estudio.

Palabras clave: Gamificación – Hábitos de estudio – Juegos

ABSTRACT

Maintaining attention, motivation and once developing habits in students in a world full of stimuli and distractions is a challenge that teachers respond to with creativity and inventiveness. Technology, social media, video games, etc. they are all powerful additives that well used by the educator can become great allies. The proposal is to use the tools of technologies in gamification education to support the development of study habits. For the reason of this work is to determine the relationship that exists between gamification and the study habits of first year high school students of regular basic education of the Santa Rita de Casia educational institution in 2020, for which an investigation of descriptive correlational type, under a non-experimental design; the population is made up of 31 students. The instruments used to establish the relationship between the variables were two surveys, the Gamification one was self-made; The Study Habits Inventory was the CASM Study Habits Inventory - 85, Rev-14, a test developed by Dr. Luis Alberto Vicuña Peri, a Peruvian psychologist and professor. The intention of the test is to identify if the student does not have study habits. This instrument is validated. The results of the research indicate that no relationship was found between gamification and study habits; Although gamification is widely accepted by students, they present very low levels of study habits.

Keywords: Gamification - Study habits - Games.

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

GAMIFICACIÓN Y LOS HÁBITOS DE ESTUDIO EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE EDUCACIÓN BÁSICA REG

AUTOR

LUISA CECILIA CARRILLO PALOMINO

RECUENTO DE PALABRAS

15940 Words

RECUENTO DE CARACTERES

86151 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

90 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.7MB

FECHA DE ENTREGA

Apr 9, 2023 10:35 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Apr 9, 2023 10:36 PM GMT-5

● **20% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 9% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)



DECLARACIÓN JURADA

Yo, Luisa Cecilia Carrillo Palomino, estudiante del instituto para la Calidad de la Educación USMP(Virtual) de la Universidad de San Martín de Porres DECLARO BAJO JURAMENTO que todos los datos e información que acompañan a la Tesis o Trabajo de Investigación titulado " Gamificación y los hábitos de estudio en los estudiantes del nivel secundario de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia.

1. Son de mi autoría
2. El presente Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
3. El Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido publicado ni presentado anteriormente.
4. Los resultados de la investigación son verídicos. No han sido falsificados, duplicados, copiados, ni adulterados.

De identificarse alguna de las irregularidades señaladas en la presente declaración jurada; asumo las consecuencias y las sanciones a que dieran lugar, sometiéndome a las autoridades pertinentes.

Lima, 11 de 04 de 2023.


.....
Firma del Estudiante

DNI: 06102289

INTRODUCCIÓN

Entre los 11 y los 13 años, los niños dejan de depender de sus padres y comienzan a desarrollar su independencia, a tener su propio sentido de la responsabilidad y un mayor deseo de autonomía. Tanto lo cognitivo como lo emocional aprendido por sus padres y maestros comenzará a tomar sentido ahora, cuando se apropien de los conocimientos y valores aprendidos en este hito importante que están viviendo que es el transcurrir de la educación básica primaria a la secundaria. Los cambios vendrán desde su mundo escolar pero también los experimentará en su desarrollo físico y psicológico con el inicio de la adolescencia.

Sin embargo, el camino que seguirán para ser personas independientes, autónomas y responsables dependerá en gran medida en cómo hayan aprendido a organizar su tiempo y su trabajo, para desempeñar correctamente sus obligaciones personales, familiares, académicas y laborales. A la par de lo cognitivo, la formación de hábitos de estudio es de fundamental importancia. Si este aprendizaje no se consolidó, en su rol como alumnos experimentarán frustración, enojo, desinterés, escasa motivación para aprender y bajas calificaciones.

En el caso específico de nuestros estudiantes encontramos que no todos los

niños van ajustándose al cambio, aprendiendo a responsabilizarse de sus actividades escolares y hacerse cargo de manejar sus tiempos y gestionar su orden. Muchos aún no asumen la transición y ven la secundaria como una extensión de la primaria, siguen desordenados con sus actividades y fechas de entrega de tarea, solicitando ayuda de sus padres para poner al día cuadernos inconclusos y olvidando fechas de exámenes. Algunos ejemplos: no hay orden ni prioridades en las diversas áreas a aprender, no organizan su escritorio, sus cuadernos, su maleta. Carecen de un horario propio que los ayude a organizarse, estudian uno o dos días antes del examen o simplemente no recuerdan que tenían examen, no recuerdan tener tareas pendientes, toman mal notas de las tareas que apuntan o simplemente la clase en si no les atrae –recordemos que este trabajo se hace en plena pandemia del coronavirus donde todas las clases son virtuales- y se desconectan en juegos o con videos. En resumen: el estudio les parece aburrido, poco útil y poco práctico, sin interés y eso impacta en las notas, pero sobre todo en su formación como ciudadanos responsables.

Los niños no han generado hábitos de estudio y se les dificulta asumir actitudes responsables dificultando la constancia para lograr aprendizajes. Lograr que persistan, se concentren, estudien por sí mismos y consigan desarrollar sus deberes como un compromiso que deben cumplir sin tener el apoyo y orientación constante de otra persona, no es una tarea fácil.

De continuar esta tendencia y los niños no desarrollan hábitos de estudio se intensificarán sus dificultades para aprender, disminuirá su capacidad de concentración, comprensión y autoconfianza. Pasarán sus años escolares memorizando sus lecciones, haciendo tareas sin entusiasmo y a última hora, entregando trabajos desprolijos y sin investigación solo por el hecho de presentar algo y obtener una nota. Estas mismas costumbres ya arraigadas la arrastrarán a su vida

universitaria y laboral donde la informalidad y el estrés será una constante. Una vida adulta donde no se ha aprendido a planificar, gestionar tiempos, ordenar y organizar tareas. De aquí la importancia del desarrollo de estas habilidades a temprana edad y que mejor que durante el inicio de los estudios secundarios.

Para que la transición sea exitosa, es necesario apoyarlos a construir metas claras y lograr compromisos por parte de ellos usando elementos básicos como planificación, organización del tiempo y desarrollar hábitos de trabajo y estudio.

Los hábitos son actos que al ser ejecutados con frecuencia se convierten en acciones automáticas en las que en un determinado momento se realizan sin intervención de la conciencia quedando interiorizado. Durante las distintas etapas de desarrollo de los niños han venido desarrollando hábitos de estudio por ejemplo levantarse a la misma hora, haber hecho su maleta con anticipación, dejar su uniforme preparado, verificar que las tareas han sido cumplidas, llegar temprano a clases, participar activamente en ellas, preguntar lo que no entienden, saber trabajar en equipo, tomar nota de lo que el profesor enseña, llegar a casa y luego de almorzar y un espacio de distracción, dedicarse a hacer las tareas etc. Lo que se espera lograr es que estas iniciativas partan del niño y no sean reactivos al mandato de padres o profesores. Introducir hábitos puede resultar aburrido para una generación acostumbrada a videojuegos y tecnología que les otorgan la sensación de inmediatez. Por ello, la propuesta es utilizar las herramientas de tecnologías en educación sobre gamificación para apoyar en la formación de hábitos de estudio. Se espera que los resultados sirvan de apoyo en la formación de hábitos de estudio, que permitan cambios de conducta, incrementen la motivación y favorezcan el desarrollo personal.

Por tal razón nuestra investigación aborda el siguiente problema principal
¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y los hábitos de estudio de los

estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020? Así mismo consideramos los siguientes problemas específicos:

¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y formas de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020?

¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y la resolución de tareas de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020?

¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y preparación de exámenes de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020?

¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y formas de escuchar la clase de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020?

¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y acompañamiento al estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020?

De acuerdo a lo anterior formulamos el siguiente objetivo general: Determinar la relación que existe entre gamificación y los hábitos de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Así mismo formulamos los siguientes objetivos específicos:

Determinar la relación que existe entre gamificación y formas de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Determinar la relación que existe entre gamificación y resolución de tareas de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Determinar la relación que existe entre gamificación y preparación de exámenes de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Determinar la relación que existe entre gamificación y formas de escuchar las clases de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Determinar la relación que existe entre gamificación y acompañamiento al estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

A partir del problema principal, se formuló la siguiente hipótesis principal:

Existe una relación entre gamificación y los hábitos de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Además, se consideraron las siguientes hipótesis específicas:

Existe una relación entre gamificación y formas de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Existe una relación entre gamificación y resolución de tareas de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Existe una relación entre gamificación y preparación de exámenes de los

estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Existe una relación entre gamificación y formas de escuchar las clases de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Existe una relación entre gamificación y acompañamiento en el estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

La importancia de la investigación radicó en que cumplir con responsabilidad de los estudios escolares puede ser un verdadero martirio para los niños, sus padres y profesores. El planificar un proyecto de investigación, cumplir con los plazos de entrega de los trabajos, el estudiar para los exámenes, el recordar hacer las tareas, el designar momentos para estudiar puede ser frustrante para los jóvenes si no han desarrollado un hábito. Los fracasos van incrementando la falta de motivación para aprender produciendo malos resultados académicos. El inicio de la vida secundaria de los niños puede ser muy dura y frustrante y marcar su vida estudiantil futura. Por eso es importante desarrollar hábitos de estudio entre los 11 a 13 años. Los hábitos de estudio son una excelente base para crear en los niños pautas orden, organización, planificación, manejo del tiempo, disciplina y responsabilidad. Todos estos valores han sido enseñados durante su infancia y niñez sin necesariamente hacerlos suyos. Las nuevas exigencias de la adolescencia hacen el momento preciso para retomar los hábitos de estudio como una herramienta de organización y orden que ayudará al niño en su evolución hacia adolescente con todas las responsabilidades y obligaciones con los nuevos retos que deberá asumir.

Esta investigación busco determinar si la utilización de la gamificación en el desarrollo de hábitos entre los niños de 11 a 13 años puede ayudar en el afianzamiento

de rutinas y costumbres en el estudiante que facilite el desarrollo de tareas y el cumplimiento de plazos permitiendo planificar y organizar mejor su tiempo. Con los resultados se espera implementar esta estrategia entre los alumnos del primer año de secundaria del colegio Santa Rita de Casia.

El desarrollo de hábitos, el organizarse eficazmente, el orden y la planificación, el manejo del tiempo son la clave de la productividad. Desarrollar estas habilidades en la adolescencia nos ahorrará muchos dolores de cabeza y estrés futuro y permitirá el crecimiento personal y profesional de nuestros niños y jóvenes. Que mayor importancia para un país como el nuestro alabado por nuestras cultura, historia y riquezas naturales pero etiquetados por nuestra impuntualidad e incumplimiento de tareas. Formar en hábitos paralelamente a lo cognitivo en las escuelas hará personas más íntegras y competitivas.

El estudio se realizó entre los alumnos del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020. Se desarrolló la investigación durante el tercer trimestre de septiembre 2020.

En relación a las limitaciones, la investigación se vio enfrentada con las condiciones especiales que trajo la pandemia y particularmente la pandemia y su relación con los estudios escolares de presenciales a online, la tecnología, los hábitos y el comportamiento. El contexto en el que esta tesis debió desarrollarse, obligó a nuestros alumnos, personal docente y familias a cambiar sus rutinas y establecer nuevas formas de organización y estudio. Como es mencionado por Sholten et.al (2020) plantea que nuestra cotidianidad, actividades, hábitos de vida fueron suspendidos debido a las medidas dispuestas en la mayor parte de nuestros países por un plazo que resultaba difícil de determinar con certeza. Los hábitos, que nos ayudan a tener pautas y orden en nuestras actividades, se vieron trastocados por el confinamiento rompiendo nuestra cotidianidad. A eso debemos sumar el haber migrado nuestras actividades

académicas al mundo virtual sin una adecuación previa y entrando al 100% en un estudio online para el que quizás aún no se tenían todas las capacidades desarrolladas. De acuerdo a un análisis de comportamiento desarrollado por investigadores de Kent State University, Ohio, EE. UU., se confirmó que los estudiantes en modalidad virtual están más propensos a textear mensajes, escuchar música, interactuar en medios sociales o navegar por Internet mientras intervienen en sus clases en línea de lo que estarían si el curso fuera presencial (Guijosa, 2019).

El aporte práctico que ha generado esta investigación lo encontramos en que ha proporcionado información al centro educativo sobre la percepción que tienen los alumnos sobre la gamificación en relación a sus cursos escolares encontrando que tiene una muy buena aceptación. Asimismo, ha permitido evidenciar las falencias en relación a hábitos de estudio, estas agudizadas por el estado de pandemia que se vive mundialmente, información que será útil tanto al colegio, educadores como padres de familia.

En cuanto al aporte metodológico, este estudio utilizó un diseño no experimental de tipo descriptivo correlacional. Los resultados de la investigación nos permiten orientar a futuros investigadores para que opten por una muestra más amplia, experimental y con un grupo control.

La investigación contó con las herramientas tecnológicas y recursos financieros necesarios para llevar a cabo la presente investigación. Tanto los directivos de la institución y de los padres de familia del 1ero B de secundaria colaboraron en hacer posible este estudio.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación

Anaya (2018) llevo a cabo la investigación *Atención y hábitos de estudio en estudiantes de secundaria de Mirones, Lima. 2016* la cual tuvo como objetivo determinar la relación entre atención y hábitos de estudio en alumnos de secundaria del distrito de Mirones, Lima, 2016. 138 alumnos integraron su muestra; 77 de primero de secundaria y 61 de segundo de secundaria. El instrumento utilizado para medir la variable hábitos de estudio fue el Inventario de hábitos de estudio CASM-85 elaborado por Vicuña Peri. Los resultados de la investigación demostraron que las variables atención y hábitos de estudio mantenían una relación, cuyo grado de relación entre las variables es directa y el nivel de correlación, moderada. Asimismo, el nivel de significancia de $p=,000$ señaló que, si existe una relación significativa entre la atención y los hábitos de estudio en alumnos del primer y segundo año de secundaria del colegio Nuestra Señora del Carmen de Mirones, Lima, 2016.

Álvarez (2019) en su tesis *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima* pretendió identificar la relación entre las actitudes y motivaciones hacia el Kahoot y el rendimiento académico de los estudiantes de pregrado en un centro universitario privado de Lima. El enfoque metodológico fue cuantitativo y el

diseño fue correlacional. Fueron dos los cuestionarios utilizados: actitud de los estudiantes hacia el uso de Kahoot y la motivación percibida. Estos instrumentos se emplearon en 138 estudiantes y los resultados se analizaron en el programa SPSS24. Los resultados obtenidos mostraron una relación positiva significativa entre la variable actitudes hacia el uso de Kahoot y la motivación, en contraste con la variable actitudes hacia el uso de Kahoot y el rendimiento académico, donde no se encontró relación entre ambas.

Candiotti (2018) en su investigación *Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes de Educación Inicial Universidad San Pedro, Trujillo, 2017* tuvo como objetivo establecer la influencia de los hábitos de estudio en el desempeño académico de sus alumnos. El estudio fue de tipo básico y de diseño correlacional, con una muestra probabilística de tipo estratificada aleatoria de alumnos con un total de 51 alumnos. Se utilizó la técnica de la encuesta y análisis documental para la recolección de datos utilizando como instrumentos la encuesta y formato de recolección de notas, ambos validados y con una confiabilidad adecuada. Los resultados concluyeron que la influencia de los hábitos de estudio en el rendimiento académico es significativa. Asimismo, las dimensiones resolución de tareas, acompañamiento al estudio y formas de estudio, tienen una influencia significativa en los hábitos de estudio y en el rendimiento académico de los alumnos.

Kari (2018) en su tesis *Rendimiento académico y hábitos de estudio en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular en una institución educativa benéfica del Cusco* tuvo como objetivo examinar la relación que existe entre el rendimiento académico y los hábitos de estudio en los alumnos de la institución educativa. Esta tesis mostró un diseño descriptivo correlacional, contó con una población de 60 alumnos, quienes fueron evaluados sobre sus hábitos de estudio a través del Inventario de Hábitos de Estudio CASM-85. Revisión-2014 elaborado por

Luis Vicuña. El rendimiento académico se tomó de las actas finales del tercer trimestre 2017. Los resultados estadísticos reportaron una relación significativa entre rendimiento académico y hábitos de estudio, de nivel bajo y tendencia positiva que explica que, el rendimiento académico será mayor mientras más adecuados sean los hábitos de estudio. En relación al rendimiento académico con las dimensiones de la variable hábitos de estudio, se comprobó que existe relación positiva débil con formas de estudios, preparación de exámenes, resolución de tareas, formas de escuchar las clases; no se halló una relación significativa con relación a la dimensión acompañamiento a sus estudios

Hereira (2017) en su tesis *Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes del grado undécimo de dos colegios adventistas del norte de Colombia* en el 2016. Se buscó una relación entre hábitos de estudio y rendimiento académico de los alumnos. El estudio fue correlacional, descriptivo, cuantitativo, de campo y transversal. 67 estudiantes conformaron la población de estudio. En la variable hábito de estudio se utilizó el Inventario de hábitos de estudio CASM 85 Revisión 98 de Luis Vicuña. En la variable rendimiento académico, se utilizó las pruebas SABER 11 las cuales valoran las materias de matemáticas, lectura crítica, ciencias naturales, sociales y ciudadanas e inglés. Estas se aplicaron a estudiantes y su puntaje máximo es de quinientos puntos.

La investigación arrojó que los hábitos de estudio y el rendimiento académico se relacionan significativamente con un nivel de importancia medio bajo. En relación al nivel de uso de hábitos de estudio, los estudiantes indicaron que se preparan solo para presentar sus exámenes por lo cual se determinó que no lo toman muy en cuenta.

Hernández (2017) en su tesis *Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a los estudiantes del colegio*

Fray José María Arévalo del Municipio de la Playa Belén, aplicó Gamificación en las plataformas Arduino y Raspberry como un estímulo positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La población objeto de estudio de investigación estuvo conformada por estudiantes del 10mo y 11vo grado. El tamaño de la muestra fue de 57 alumnos. La información se recolectó a través de encuesta manual. La tesis demostró que la Gamificación es importantísima en el proceso de enseñanza aprendizaje; la Gamificación favorece el aprendizaje en el que el alumno aplica herramientas educativas e interactúa con la tecnología, haciendo que el desarrollo de las tareas sea interesante y motivadora para estudiar con más ahínco.

1.2 Bases teóricas

1.2.1 Gamificación

La gamificación, que proviene de la palabra inglesa gamification, es un término relativamente reciente que comenzó a utilizarse el 2008 y a popularizarse el 2010 vinculado a las organizaciones como herramienta en marketing, ventas, fidelización de clientes, etc. (Río, 2017).

También se define como el uso de herramientas lúdicas en contextos no lúdicos (Werbach & Hunter, 2014). Otro concepto se enfoca en el objetivo: modificar el comportamiento de las personas incidiendo en su motivación a través de herramientas propias del juego (Teixes, 2014).

Zichermann y Cunningham (2011) definen gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.xiv).

Gamificación es básicamente usar los mecanismos, técnicas y estrategias de los juegos en escenarios que no son juegos como una estrategia de motivación. La

idea es utilizar el potencial motivador que tienen los juegos y transferirlo a otras actividades no relacionadas con este ámbito. La gamificación en el mundo educativo empezó a utilizarse como un recurso motivador para interesar e involucrar al alumno en sus actividades académicas.

1.2.2 Elementos de la gamificación

La gamificación toma elementos de los juegos para estructurar un marco de trabajo identificando y categorizando en grupos cada uno de ellos. Hay diversas opiniones según autores, pero suelen coincidir con los elementos expuestos por Werbach y Hunter (2014), quienes identifican tres grandes grupos: dinámicas, mecánicas y componentes.

Las dinámicas son los aspectos generales del sistema que deben ser considerados, pero no influir directamente en el juego; las mecánicas son los procesos básicos que capturan al jugador y lo impulsan a seguir. Finalmente, los componentes son los instrumentos que permiten llevar a cabo y aplicar las mecánicas y dinámicas.

Dinámicas: Las dinámicas son los aspectos generales del sistema sin ser directamente parte del juego. Se explica más fácilmente si asumimos que las dinámicas son las experiencias que queremos sienta el jugador, comenzando por la curiosidad que debe introducirlo al juego, la narrativa en la cual se va a ver inmerso, las emociones que el juego le van a producir, los sentimientos de alegría, frustración, deseos de superación, competitividad que el diseñador de juegos, como un gran dios, va diseñando para que los participantes se involucren en el universo desarrollado y del que el jugador está formando parte. Las dinámicas planifican la experiencia, es decir a partir de una historia coherente y continuada, generan emociones, curiosidad, competitividad, frustración, felicidad, generan sentimientos de camaradería, estatus, altruismo. La experiencia va en progresión y crecimiento a la vez que se incrementan

las relaciones e interacciones sociales. En las dinámicas también se diseñarán las restricciones y limitaciones, todo en nivel de diseñador omnipresente, para luego ser materializado a través de las mecánicas y componentes.

Mecánicas: los mismos autores tienen claro que lo que impulsa a comprometerse y seguir con el juego son las mecánicas (Werbach & Hunter 2014). Las mecánicas buscan promover la motivación y la participación de los jugadores. Estas hacen posible lograr cosas. Se materializan a través de los progresos, los desafíos, entendidos como las tareas que implican un esfuerzo para resolverlas, la suerte que son los factores de aleatoriedad, la competencia donde hay jugadores o grupo de ellos que ganan o pierden, la cooperación donde los jugadores se alían para conseguir un objetivo juntos, la realimentación que es la información que otorgamos al jugador sobre cómo lo está haciendo, la adquisición de recursos que permite obtener elementos que serán útiles a posterior. Las recompensas que son las ganancias por acciones o logros, las transacciones que son negociaciones entre jugadores; los turnos que es la participación alternada de jugadores, los estados de victoria que son los objetivos de los jugadores al participar y ganar, y los estados de empate y derrota que son conceptos relacionados. Cada mecánica es una manera de llevar a la práctica una o más de las dinámicas descritas.

Componentes: finalmente, los componentes “son las instancias específicas de la mecánica y la dinámica” (Werbach & Hunter, 2014, p.84). Para que esta categoría sea más fácilmente comprendida podemos decir que son la forma física que se materializan el cumplimiento de logros. Por ejemplo, los emblemas entendidos como representaciones gráficas de los logros, los avatares son la representación visual del personaje de un jugador, el desbloqueo de contenido se refiere a áreas que están disponibles exclusivamente cuando los jugadores alcanzan determinados objetivos, las misiones heroicas son desafíos exigentes y complicados

al terminar un nivel, las colecciones definidas como un grupo de elementos o emblemas que pueden acumularse, el combate que es una batalla definida, básicamente de corta duración, los regalos que son oportunidades para repartir recursos a otro participantes con el fin de agasajarlo, las listas de clasificación en donde gráficamente pueden visualizarse los progresos, avances y logros del competidor, los niveles que marcan el avance de un participante en relación a una escala, los puntos considerados como representaciones cuantitativas del avance dentro del juego, las misiones que son los desafíos predefinidos, con objetivos, premios y recompensa, las gráficas sociales: representación del medio social del participante en el juego, los equipos que son grupos de jugadores que trabajan en conjunto a fin de obtener una meta o victoria; los bienes virtuales que son los activos del juego que pueden tener un valor monetario real o virtual.

1.2.3 Proceso de diseño en gamificación

El proceso para diseñar en gamificación consiste en crear y estructurar un sistema gamificado que permita satisfacer nuestros requerimientos. Requiere de estar claros con los que serán los objetivos del juego, lo que deseamos conseguir y nos permitirá lograr nuestra meta. Diversos autores han desarrollado metodologías diversas:

Werbach y Hunter formulan un modelo al que se le conoce como el Marco 6D. Este es un proceso con seis pasos: definir objetivos productivos, bosquejar el comportamiento esperado, determinar a tus jugadores, establecer flujos de actividad, verificar que la diversión esté presente y poner en práctica herramientas adecuadas (Werbach & Hunter, 2014).

Víctor Manrique, gamification designer, plantea el diseño de una experiencia gamificada a través de cuatro preguntas: ¿por qué? con las cuales busca establecer cuál es el objetivo y la finalidad, ¿qué? la cual establece las acciones, el

comportamiento que han de realizar los participantes para lograr las metas propuestas, ¿quién? quienes son los jugadores y sus características. Finalmente, ¿cómo? los aspectos que se han de tomar en cuenta para que el sistema funcione (Manrique, 2013).

Wendy Hsin-Yuan Huang y Dilip Soman de la Universidad de Toronto en su libro *A Practitioner's Guide to Gamification of Education* identifican cinco etapas para el proceso de diseño en gamificación: comprensión del público objetivo y del entorno, definir el propósito de aprendizaje, estructuración de la vivencia, identificación de los requerimientos, y finalmente la aplicación de los elementos de gamificación (Huang & Soman, 2013).

1.2.4 Hábitos de estudio

Se define hábito de estudio como la costumbre de estudiar ordenada, con cierta frecuencia de forma sistémica y usando técnicas que potencien las horas de estudio (Álvarez & Fernández, 1999). Según Quelopana (1999), el hábito se define como una costumbre que hace de una actividad algo natural. En el caso del hábito de estudio, se trata de practicar el acto de estudiar sin realizar pedidos repetitivos. El hábito de estudio no es innato, sino que se adquiere y se aprende; por lo tanto, es esencial para todo estudiante su desarrollo y adquisición. Belaunde (1994) conceptualiza los hábitos de estudio como la manera en que una persona enfrenta diariamente sus actividades académicas. Se refiere a la forma en que una persona organiza su tiempo, espacio y emplea métodos y técnicas específicas para el estudio.

También sabemos que, dado que la finalidad es adquirir conocimientos y mejorar el rendimiento, es clave desarrollar estrategias, recursos y actitudes que potencien dicho fin. (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2014).

1.2.5 Formación de hábitos

Diversos autores comparten su posición sobre la creación de hábitos. Sabemos que mientras más temprano se empieza a formarlos es mayor el impacto en el carácter (Kelly, 1982).

Por otro lado, se enfatiza en tener metas positivas que motiven a los alumnos permanentemente siempre basado en la repetición en el tiempo (García, 2019).

Mira y López (como se citó en Vera, 2015), señalan que el docente debe apoyar y dirigir a su estudiante, “el estudio debe ir bien orientado, a hacerles ver en todo momento los objetivos que pueden alcanzar con su actividad... El estudio no puede motivar al alumno si éste no sabe por qué y para qué lo realiza” (p.50).

1.2.6 Evaluación de hábitos de estudio

A fin de conocer los hábitos de estudio de los estudiantes, diversos investigadores han desarrollado cuestionarios e inventarios que les permitan indagar sobre las fortalezas y debilidades que cada estudiante tiene respecto a sus hábitos de estudio, cuales son efectivos y cuáles pueden ser mejorados. A continuación, algunos de los más destacados:

El Inventario Hábitos de Estudio (IHE) de Francisco Fernández Pozar tiene como finalidad evaluar los hábitos de trabajo y estudio. El IHE consta de 90 preguntas divididas de la siguiente forma: condiciones ambientales; 18 elementos; planificación del estudio; 12 elementos; utilización de materiales; 15 elementos y asimilación de contenidos; 15 elementos (Fernández, 2014).

El Cuestionario de hábitos y técnicas de estudio (CHTE) de Álvarez y Fernández contempla evaluar los hábitos y técnicas de estudio intervinientes en el aprendizaje. Tiene tres puntos fundamentales: el conocimiento de técnicas básicas,

la planificación y la estructura del tiempo y la condición física y ambiental (Álvarez & Fernández, 2015).

El Inventario de Hábitos de Estudio CASM-85 fue elaborado por el psicólogo peruano Luis Vicuña Peri en el año 1985; cuenta con una revisión hecha en 1998 y ha sido reimpresso por el autor el 2005 y el 2014 (Vicuña, 2014). Este instrumento validado evalúa cinco dimensiones que caracterizan los hábitos de estudio:

- Formas de estudiar: responden la pregunta ¿Qué estudias? lo cual implica conocer qué hábitos tiene el estudiante respecto a la lectura como por ejemplo el subrayar, buscar el significado de palabras, repasar lo aprendido, entre otros puntos a indagar. (Paredes, 2018).
- Resolución de tareas, investiga sobre ¿Cómo haces tus tareas? permitiéndonos conocer cómo los estudiantes obran en relación al trabajo escolar, si averiguan o no las palabras que no conocen, si piden ayuda, que tan constantes son en relación a sus deberes, etc. (Jiménez & López, 2015).
- Preparación de exámenes o ¿Cómo preparas tus exámenes? “está relacionada con la forma en que los estudiantes se preparan para dar sus exámenes, implica tener el hábito de estudiar continuamente, dedicar diariamente horas para el repaso... Implica también ser organizado y tener la disciplina del estudio continuo” (Paredes, p.79).
- Formas de escuchar la clase indaga en ¿Cómo escuchas las clases? conocer si está predispuesto, toma apuntes, hace preguntas, escucha atentamente, o es de los que se queda callado sin participar. (Tito, 2019).
- Acompañamiento al estudio o ¿Qué asocias a tus momentos de estudio? “considera las acciones que el estudiante realiza durante el estudio, es decir escuchar música, tener la compañía de la televisión, aceptar interrupciones de las visitas (amigos), aceptar interrupciones sociales (fiestas, paseos, citas, etc.),

o estudiar en tranquilidad y silencio” (Jiménez & López, p.18).

1.3 Definición de términos básicos

Hábitos de estudio

Son conductas regulares ejecutadas por las personas cuando estudian conducentes a incorporar conocimientos.

Gamificación

Es una forma de aprendizaje que traslada el funcionamiento de los juegos al ámbito educativo o profesional a fin de lograr un cambio en el comportamiento de la persona.

Juegos

El juego es una actividad divertida que se hace por el placer de jugar y de manera libre y voluntaria que abarca un conjunto de reglas consentidas por los participantes. Se realiza en un determinado espacio y tiempo obteniendo entretenimiento y recreación.

Adolescencia

Llamamos adolescencia al periodo posterior a la infancia y anterior a la adultez. Lo encontramos entre los 10 y 12 años, durante este período se da el desarrollo completo del organismo y da pie al comienzo del adulto entre los 19 y 20 años.

Motivación

La voluntad que impulsa a una persona a llevar a cabo ciertas tareas hasta lograr cumplir con sus objetivos trazados.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1 Hipótesis principal

Existe una relación entre la gamificación y los hábitos de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

2.2 Hipótesis específicas

H1: Existe una relación entre gamificación y formas de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

H2: Existe una relación entre gamificación y resolución de tareas de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

H3: Existe una relación entre gamificación y preparación de exámenes de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

H4: Existe una relación entre gamificación y formas de escuchar las clases de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

H5: Existe una relación entre gamificación y acompañamiento en el estudio de

los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

2.3 Variables y definición operacional

Gamificación.

Hábitos de estudio.

2.4 Operacionalización de variables

Determinar la relación que existe entre gamificación y los hábitos de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Variable Independiente: Gamificación

Tabla 1

Operacionalización de la variable Gamificación

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
Gamificación	Dinámicas	Emociones	1, 2	Cuestionario
		Restricciones	3	
		Progresión	4	
		Relaciones	5	
		Mecánicas	Desafíos	
	Competición	7		
	Cooperación	8		
	Recompensas	9		
	Estado de victoria	10, 11		
	Componentes	Logros	12	Cuestionario
		Avatares	13	
		Emblemas	14	
		Tablas de clasificación	15	
		Niveles	16	
		Puntos	17	

Variable Dependiente: Hábitos de estudio

Tabla 2

Operacionalización de la variable hábito de estudio

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
Hábitos de estudio	Formas de estudio	Subraya al leer.	1, 2, 3	Cuestionario
		Usa el diccionario	4	
		Comprende lo que lee	5, 6	
		Memorizar lo que estudia.	7, 8	
		Repasa lo que estudia	9, 10	
		Estudia para los exámenes	11, 12	
	Resolución de tareas	Repasa como dice el libro	13, 14	Cuestionario
		Responde deduciendo de lo leído	15	
		Importancia al orden y presentación	16	
		Pide ayuda a otras personas	17, 18	
		Organización del tiempo fijado.	19	
		Categoriza tareas	20, 21, 22	
	Preparación de exámenes	Organiza el tiempo para estudiar	23, 24	Cuestionario
		Espera el último momento para estudiar	25, 26, 27	
		Hace trampa en los exámenes	28, 29	
		Estudia solo lo que supone vendrá en el examen	30	
		Establece criterios en el contenido que estudia	31	
		Se presenta a exámenes habiendo estudiado a media	32	
	Formas de escuchar la clase	Olvida lo estudiado.	33	Cuestionario
		Toma y ordena sus apuntes.	34, 35	
		Ordena información	36	
		Realiza preguntas pertinentes	37	
	Acompañamiento al estudio	Se distrae en clase.	38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45,46	Cuestionario
		Requiere factores externos para acompañar sus estudios	47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55	

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

El presente estudio tiene como objetivo identificar la relación existente entre gamificación y los hábitos de estudio de los alumnos del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020. Para esta investigación se optó por el diseño no experimental. El objetivo fue tratar de observar el problema de la forma en que se presenta en la realidad, para posteriormente comprobarse. Se hizo un corte transversal ya que solo se aplicará en una sola ocasión. Para la recolección de datos se ha considerado la técnica de la encuesta. Como instrumento de la encuesta se aplicó el cuestionario.

La presente investigación es tipo descriptivo correlacional.

3.2 Diseño muestral

3.2.1 Población

Está comprendida por 61 alumnos del 1er año de secundaria del colegio Santa Rita de Casia.

Grados Educación Secundaria	Cantidad
Primero sección A y B	61
Segunda sección A y B	61
Tercera sección A y B	59
Cuarto sección A y B	60
Quinto sección A y B	63
Total	302

3.2.2 Muestra

Para determinar la muestra del estudio se utilizó el muestreo no probabilístico del tipo intencional o por conveniencia. Esta elección se basó en las condiciones de accesibilidad y disponibilidad que se tuvieron para acceder a los estudiantes de la institución educativa, considerando las circunstancias excepcionales que enfrentamos durante la pandemia de COVID-19.

La muestra está conformada por los 31 alumnos del 1er año B de secundaria del Colegio Santa Rita de Casia.

Grado	Cantidad	
Primero sección A	30	
Primero sección B	31	Muestra
Total	61	

3.3 Técnicas para la recolección de datos

Las técnicas e instrumentos expresan numéricamente los resultados de la medición de las variables de forma confiable.

En el caso de la variable independiente Gamificación se usó un instrumento de elaboración propia. Fue un cuestionario de 17 preguntas cuya finalidad era conocer el atractivo intrínseco que tiene el juego, las motivaciones generadas a partir del juego y las actitudes y ventajas que el juego produce. Para la variable gamificación se consideraron tres dimensiones. Se incluye el cuestionario en el anexo No. 2.

Para obtener la validez y confiabilidad del instrumento utilizado para la variable Gamificación se solicitó la validación a tres expertos sobre la encuesta que he desarrollado. El proceso de validación consistió en tener el ok a los ítems considerados en el cuestionario y la calificación para cada uno de ellos. Se proporcionó un formato de valoración que debía ser llenado y firmado por el experto.

A cada experto se le envió dos formatos:

El "01. Matriz de consistencia e instrumento gamificación" con la matriz y el cuestionario.

El "02. Ficha de validación instrumento gamificación" es el formato proporcionado por la universidad para ser llenado por el experto para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos.

Una vez recogidas sus opiniones, se tomaron en cuenta sus sugerencias y se incorporaron al cuestionario el cual fue aceptado y se procedió a aplicarlo.

Este material con las observaciones de los expertos consultados se incluye en el anexo No. 4

Para la variable dependiente Hábitos de estudio, se utilizó el Inventario de Hábitos de Estudio CASM – 85, Rev-14. Es un test desarrollado por el Dr. Luis A. Vicuña Peri, catedrático y psicólogo peruano.

En relación a la validez y confiabilidad, este instrumento ya se encuentra validado y es de amplio uso a nivel nacional e internacional. El inventario evalúa cinco dimensiones de los hábitos de estudio y consta de 55 preguntas las cuales fueron aplicadas a los estudiantes del 1er año B de secundaria. El instrumento se presentó a nuestro asesor encontrándolo pertinente para nuestro trabajo. El test se incluye en el anexo No. 2.

Para efectos de la recolección de información se utilizó como herramienta Google Forms que permitió extender la encuesta entre los integrantes de la muestra.

3.4 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

Para el análisis descriptivo, los resultados se van a presentar a través de tablas de frecuencias y para el análisis inferencial se han usado las tablas de contingencia y la prueba de correlación de Spearman. En el procesamiento de la información se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 25.0.

3.5 Aspectos éticos

Para el desarrollo de esta investigación, se tomó en cuenta todos los aspectos éticos que corresponden a una investigación original. Toda la información recopilada es confidencial y reservada solo para los fines de la investigación no pudiendo ser usada con otros fines que no sean para esta tesis garantizando que el estudio no compromete la intimidad de los participantes. El consentimiento de los padres y estudiantes fue solicitado antes de ser consultados. Se requirió autorización al Colegio Santa Rita de Casia para hacer la investigación.

El trabajo tiene en consideración las normas y reglas APA en su 7ma edición, respetando las fuentes de información y citando los trabajos de investigación consultados, mencionando el nombre de sus autores, los títulos de libros y artículos de revista, las fuentes escritas o electrónicas.

Esta investigación se llevó a cabo en circunstancias especiales como fue la época de pandemia, por ello se trató como mayor cuidado todo lo referido a principios y normas de conducta que deben guiar la investigación académica. En relación a esto y debido a la imposibilidad de realizar reuniones presenciales para comunicar los detalles del estudio entre todos los participantes (Colegio Santa Rita de Casia, padres de familia, alumnos implicados) se tuvo como una de las principales consideraciones éticas establecer comunicaciones personalizadas a fin de informar claramente el objetivo de nuestro trabajo, el respeto a los derechos de los participantes, la protección

de su privacidad y confidencialidad, el consentimiento informado, el respeto a las normativas institucionales y legales y la honestidad en la presentación de los resultados.

Con respecto al Colegio Santa Rita de Casia, se obtuvo el permiso correspondiente de la institución respetando su nombre institucional y asegurando el cumplimiento de cualquier requerimiento que como organización nos requiriesen. Esto permitió contar con su autorización y respaldo para llevar a cabo las encuestas y obtener los datos necesarios.

En relación a los padres de familia, quienes fueron participantes clave en el estudio, nos esforzamos en establecer confianza en nuestro enfoque ético de la investigación. Dado que era imposible realizar reuniones presenciales debido a las restricciones de la pandemia, se coordinó individualmente con cada uno de los padres a través de llamadas telefónicas y mensajes de WhatsApp. En estas comunicaciones, se les explicó claramente el propósito y objetivos de la investigación. Se respetó su independencia de juicio y se les brindó la oportunidad de hacer preguntas o plantear inquietudes antes de decidir su participación.

En relación a los alumnos, dado su papel central en la investigación, se aseguró de que su participación fuese voluntaria y siempre respaldada por el consentimiento informado de sus padres. Se estableció una comunicación clara con los padres para explicarles la naturaleza de los cuestionarios y cómo se llevarían a cabo su aplicación. Asimismo, se enfatizó la confidencialidad de la información que nos estaban brindando.

Finalmente, con todas estas consideraciones creemos podemos garantizar la honestidad de la información proporcionada asegurando la transparencia en los resultados, sin manipulaciones que altere los datos finales de la investigación.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Estadísticos descriptivos

Tabla 3

Formas de estudio

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Negativo	1	3.2
Tendencia negativo	4	12.9
Tendencia positivo	13	41.9
Positivo	10	32.3
Muy positivo	3	9.7
Total	31	100.0

La tabla 3 presenta las formas de estudio de los estudiantes de 1er grado de educación secundaria del Colegio Santa Rita de Casia. Se observa que un 41.9% de los estudiantes presentan una tendencia positiva. Le sigue un 32.3% de respuesta positiva.

Tabla 4

Resolución de tareas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy negativo	3	9.7
Negativo	18	58.1
Tendencia negativo	5	16.1
Tendencia positivo	4	12.9
Positivo	1	3.2
Total	31	100.0

La tabla 4 muestra los resultados de la dimensión resolución de tareas, en ella se muestra que la mayoría de los estudiantes presenta un nivel negativo representado por un 58.1%. Un 16.1% muestran una tendencia negativa.

Tabla 5

Preparación de exámenes

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy negativo	1	3.2
Negativo	21	67.7
Tendencia negativo	6	19.4
Tendencia positivo	1	3.2
Positivo	2	6.5
Total	31	100.0

La tabla 5 presenta los resultados de la dimensión preparación de exámenes. Se observa que un 67.7% de los encuestados presentan un nivel negativo. Le sigue un 19.4% con tendencia negativo.

Tabla 6

Formas de escuchar las clases

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy negativo	2	6.5
Negativo	14	45.2
Tendencia negativo	7	22.6
Tendencia positivo	4	12.9
Positivo	3	9.7
Muy positivo	1	3.2
Total	31	100.0

La tabla 6 muestra los resultados de la dimensión formas de escuchar las clases en la que la mayoría de los encuestados tienen un nivel negativo representado por un 45.2%. Un 22.6% tienen una tendencia negativa.

Tabla 7
Acompañamiento al estudio

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy negativo	6	19.4
Negativo	4	12.9
Tendencia negativo	11	35.5
Tendencia positivo	10	32.3
Total	31	100.0

La tabla 7 muestra la dimensión acompañamiento al estudio, en la que la mayoría de los estudiantes, representados por un 35.5% tiene una tendencia negativa. Le sigue un 32.3% con tendencia positivo.

Finalmente, analizamos las dos variables principales, Hábitos de estudio y Gamificación.

Tabla 8
Hábitos de estudio

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Negativo	9	29.0
Tendencia negativo	18	58.1
Tendencia positivo	4	12.9
Total	31	100.0

La tabla 8 nos muestra que el 58.1% de los estudiantes del 1er grado de educación secundaria del Colegio Santa Rita de Casia tienen hábitos de estudio con tendencia negativa y un 29.0% con negativo.

Tabla 9
Gamificación

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
No	1	3.2
A veces	8	25.8
Si	22	71.0
Total	31	100.0

Acercas de la gamificación (tabla 9) podemos observar que un 71% de los encuestados responden SÍ a la gamificación, 25.8% A VECES y 3.2% responden NO.

4.2 Contrastación de la hipótesis

4.2.1 Hipótesis general

Ho: No existe una relación entre gamificación y los hábitos de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Ha: Existe una relación entre gamificación y los hábitos de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión: Si p valor $<$ 0,05 entonces se procede a rechazar la Ho.

Tabla 10

Descripción de la relación entre gamificación y hábitos de estudio

Gamificación	Hábitos de estudio			Total
	Negativo	Tendencia Negativo	Tendencia Positivo	
No	1 100.0%	0 0.0%	0 0.0%	1 100.0%
A veces	2 25.0%	4 50.0%	2 25.0%	8 100.0%
Si	6 27.3%	14 63.6%	2 9.1%	22 100.0%
Total	9 29.0%	18 58.1%	4 12.9%	31 100.0%

En la tabla 10 se observa que, de la mayoría de los estudiantes que respondieron Sí a la gamificación, 14 de ellos (63.6%) tienen una tendencia negativa hacia los hábitos de estudio. Le siguen 6 estudiantes (27.3%) con un nivel negativo hacia los hábitos de estudio.

Tabla 11
Correlación de Spearman entre gamificación y hábitos de estudio

			Hábitos de estudio
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente de correlación	-0.006
		Sig. (bilateral)	0.974
		N	31

La tabla 11 le otorga a p un valor igual a 0.974, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula; es decir, no existe una relación entre gamificación y hábitos de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

4.2.2 Hipótesis específica 1

Ho: No existe una relación entre gamificación y formas de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Ha: Existe una relación entre gamificación y formas de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión: Si p valor < 0,05 entonces se procede a rechazar la Ho.

Tabla 12
Descripción de la relación entre gamificación y formas de estudio

Gamificación	Formas de estudio					Total
	Negativo	Tendencia Negativa	Tendencia Positivo	Positivo	Muy Positivo	
No	0 0.0%	0 0.0%	1 100.0%	0 0.0%	0 50.0%	1 100.0%
A veces	0 0.0%	1 12.5%	4 50.0%	3 37.5%	0 0.0%	8 100.0%
Si	1 4.5%	3 13.6%	8 36.4%	7 31.8%	3 13.6%	22 100.0%
Total	1 3.2%	4 12.9%	13 41.9%	10 32.3%	3 9.7%	31 100.0%

De los 22 estudiantes que responden Sí a la gamificación, 8 de ellos (36.4%) tienen una forma de estudio con tendencia positiva, le siguen 7 estudiantes (31.8%) que tienen una forma de estudio positiva.

Tabla 13
Correlación de Spearman entre gamificación y formas de estudio

			Formas de Estudio
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	0.091
		Sig. (bilateral)	0.627
		N	31

La tabla 13 mostró un p valor igual a 0.627, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula; es decir, no existe una relación entre gamificación y formas de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

4.2.3 Hipótesis específica 2

Ho: No existe una relación entre gamificación y resolución de tareas de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Ha: Existe una relación entre gamificación y resolución de tareas de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión: Si p valor < 0,05 entonces se procede a rechazar la Ho

Tabla 14*Descripción de la relación entre gamificación y resolución de tareas*

Gamificación	Resolución de tareas					Total
	Muy Negativo	Negativo	Tendencia Negativo	Tendencia Positivo	Positivo	
No	0 0.0%	1 100.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	1 100.0%
A veces	0 0.0%	4 50.0%	2 25.0%	1 12.5%	1 12.5%	8 100.0%
Si	3 13.6%	13 59.1%	3 13.6%	3 13.6%	0 0.0%	22 100.0%
Total	3 9.7%	18 58.1%	5 16.1%	4 12.9%	1 3.2%	31 100.0%

En la tabla 14 se observa que, de la mayoría de los estudiantes que respondieron Sí a la gamificación, 13 de ellos (59.1%) tienen un nivel negativo hacia la resolución de tareas. Distribuido entre muy negativo, tendencia negativo y tendencia positivo encontramos a 3 estudiantes en cada uno de ellos (13.6%) respectivamente.

Tabla 15*Correlación de Spearman entre gamificación y resolución de tareas*

Rho de Spearman	Gamificación	Resolución de Tareas
	Coefficiente de correlación	-0.214
	Sig. (bilateral)	0.249
	N	31

La tabla 15 mostró un p valor igual a 0.249, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula; es decir, no existe una relación entre gamificación y resolución de tareas de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

4.2.4 Hipótesis específica 3

Ho: No existe una relación entre gamificación y preparación de exámenes de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Ha: Existe una relación entre gamificación y preparación de exámenes de los

estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión: Si p valor $<$ 0,05 entonces se procede a rechazar la H_0 .

Tabla 16

Descripción de la relación entre gamificación y preparación de exámenes

Gamificación	Preparación de exámenes					
	Muy Negativo	Negativo	Tendencia Negativo	Tendencia Positivo	Positivo	Total
No	1 100.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	1 100.0%
A veces	0 0.0%	4 50.0%	2 25.0%	1 12.5%	1 12.5%	8 100.0%
Si	0 0.0%	17 77.3%	4 18.2%	0 0.0%	1 4.5%	22 100.0%
Total	1 3.2%	21 67.7%	6 19.4%	1 3.2%	2 6.5%	31 100.0%

En la tabla 16 se muestra que de los 22 estudiantes que respondieron Sí a la gamificación, 17 de ellos (77.3%) tienen un nivel negativo hacia la preparación de exámenes. Le siguen 4 estudiantes (18.2%) con una tendencia negativa hacia la preparación de exámenes.

Tabla 17

Correlación de Spearman entre gamificación y preparación de exámenes

Rho de Spearman	Gamificación	Preparación de Exámenes
	Coefficiente de correlación	-0.102
	Sig. (bilateral)	0.586
	N	31

La tabla 17 mostró un p valor igual a 0.586, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula; es decir, no existe una relación entre gamificación y preparación de exámenes de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

4.2.5 Hipótesis específica 4

Ho: No existe una relación entre gamificación y formas de escuchar las clases de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Ha: Existe una relación entre gamificación y formas de escuchar las clases de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión: Si p valor < 0,05 entonces se procede a rechazar la Ho.

Tabla 18

Descripción de la relación entre gamificación y formas de escuchar las clases

Gamificación	Forma de escuchar clases						Total
	Muy Negativo	Negativo	Tendencia Negativa	Tendencia Positiva	Positivo	Muy Positivo	
No	0 0.0%	1 100.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	1 100.0%
A veces	0 0.0%	4 50.0%	1 12.5%	1 12.5%	1 12.5%	1 12.5%	8 100.0%
Si	2 9.1%	9 40.9%	6 27.3%	3 13.6%	2 9.1%	0 0.0%	22 100.0%
Total	2 6.5%	14 45.2%	7 22.6%	4 12.9%	3 9.7%	1 3.2%	31 100.0%

Al establecer la gamificación con la forma de escuchar clases se evidenció que, de los 22 estudiantes que respondieron sí a la gamificación, el mayor porcentaje 9 de ellos (40.9%) tienen una forma de escuchar clases negativa. Le siguen 6 estudiantes (27.3%) con una forma de escuchar clases con tendencia negativa.

Tabla 19***Correlación de Spearman entre gamificación y formas de escuchar las clases***

			Forma de Escuchar Clases
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	-0.057
		Sig. (bilateral)	0.761
		N	31

La tabla 19 mostró un p valor igual a 0.761, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula; es decir, no existe una relación entre gamificación y formas de escuchar las clases de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

4.2.6 Hipótesis específica 5

Ho: No existe una relación entre gamificación y acompañamiento al estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Ha: Existe una relación entre gamificación y acompañamiento al estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión: Si p valor < 0,05 entonces se procede a rechazar la Ho

Tabla 20***Descripción de la relación entre gamificación y acompañamiento al estudio***

Gamificación	Acompañamiento al estudio				Total
	Muy Negativo	Negativo	Tendencia Negativa	Tendencia Positiva	
No	0 0.0%	0 0.0%	1 100.0%	0 0.0%	1 100.0%
A veces	1 12.5%	1 12.5%	3 37.5%	3 37.5%	8 100.0%
Si	5 22.7%	3 13.6%	7 31.8%	7 31.8%	22 100.0%
Total	6 19.4%	4 12.9%	11 35.5%	10 32.3%	31 100.0%

En la tabla 20 se observa que de los 22 estudiantes que respondieron Sí a la gamificación, 7 de ellos (31.8%) tienen una tendencia negativa al acompañamiento al estudio. Otros 7 estudiantes (31.8%) tienen también una tendencia positiva al acompañamiento al estudio.

Tabla 21
Correlación de Spearman entre gamificación y acompañamiento al estudio

		Acompañamiento al Estudio	
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente de correlación	-0.092
		Sig. (bilateral)	0.623
		N	31

La tabla 21 mostró un p valor igual a 0.623, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula; es decir, no existe una relación entre gamificación y acompañamiento al estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

Luego de detallar los resultados obtenidos de nuestra investigación pasaremos a desarrollar la discusión de resultados comparando los descubrimientos encontrados con los antecedentes de investigación señalados.

En primer lugar, encontramos que no hay una relación entre la variable gamificación y hábitos de estudio. En este nivel investigativo no hemos podido obtener resultados que nos permitan indicar que estas dos variables se están asociando. Esto difiere de Anaya (2018) en su estudio *Atención y hábitos de estudio en estudiantes de secundaria de Mirones, Lima. 2016*, quien afirmó la existencia de la relación entre las variables de atención y los hábitos de estudio, es decir los alumnos que tienen óptimos niveles de atención tienden a demostrar hábitos más positivos; mientras que en el estudio realizado no se ha encontrado relación alguna entre la gamificación y hábitos de estudio.

Álvarez (2019) en su tesis *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima* halló una relación positiva significativa entre las variables actitudes hacia el uso de Kahoot y motivación. Igualmente Hernández (2017) en su investigación de tesis *Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en*

el uso de la tecnología a los estudiantes del colegio Fray José María Arévalo del Municipio de la Playa Belén, encontró que la metodología de la gamificación es indispensable en la enseñanza y aprendizaje; ya que la interacción con la tecnología y el uso de herramientas educativas motiva al alumno favoreciendo el aprendizaje, incentivándolo a estudiar con más entusiasmo. Sin embargo, estos resultados difieren de nuestra investigación que, si bien coincide en destacar el interés en los temas de gamificación por parte de los estudiantes de nuestra muestra, no ha sido posible encontrar relación entre ésta y hábitos de estudio.

Hereira (2017) en *Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes del grado undécimo de dos colegios adventistas del norte de Colombia* evidenció que los hábitos de estudio y el rendimiento académico están significativamente relacionados y con un nivel de importancia medio bajo. Los usos de los estudiantes con respecto a sus conductas para estudiar, prepararse para los exámenes, trabajar con sus tareas, escuchar las clases y acompañar mostraron que el nivel de aplicación general de hábitos de estudio es del 55% que difiere de nuestros resultados obtenidos. Candiotti (2018) en *Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes de Educación Inicial Universidad San Pedro, Trujillo, 2017* encontró que el nivel de los hábitos de estudio de los alumnos de la escuela en un 66,7%(n=34) presentan un nivel muy positivo, el 26,2%(n=13) un nivel positivo y una minoría de estudiantes se encuentran en nivel tendencia positiva con el 7,1%(n=4). En nuestra investigación la variable hábitos de estudio señala que el 58.1% de los estudiantes del 1er grado de educación secundaria del Colegio Santa Rita de Casia tienen hábitos de estudio con tendencia negativa y un 29.0% con negativo.

En relación a nuestra primera hipótesis específica encontramos que no existe una relación entre gamificación y formas de estudio de los alumnos del primer año de

secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020. Sin embargo, Candiotti (2018) encontró una influencia significativa de la dimensión forma de estudio de los hábitos de estudio en el rendimiento académico de los alumnos de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad San Pedro. En esta dimensión sus estudiantes se ubicaron en el nivel muy positivo con un 64,3%.

En nuestra segunda hipótesis específica, igualmente no se encontró una relación entre gamificación y la dimensión resolución de tareas difiriendo de Kari (2018) quien encontró una relación positiva entre el rendimiento académico y la resolución de tareas en las alumnas del 7mo ciclo de Educación Básica Regular de un centro educativo benéfico del Cusco, siendo esta muy débil y significativa. En su investigación encontró una tendencia positiva en la dimensión resolución de tareas siendo esta la mayor con un 26,7%. En nuestro caso encontramos que la mayoría de los estudiantes tienen una tendencia negativa representado por un 58.1%.

En nuestra tercera hipótesis específica encontramos que no existe una relación entre gamificación y preparación de exámenes de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020. Esto difiere de Kari (2018) quien encontró una relación positiva significativa entre el rendimiento académico y la preparación de exámenes, aunque esta es débil. En su investigación se aprecia que un 20% de alumnos se encuentran en la categoría positivo en la dimensión preparación de exámenes y otro 20% de estudiantes en la categoría tendencia positiva. En nuestro caso encontramos que en la dimensión preparación de exámenes un 67.7% de encuestados presentan un nivel negativo.

En nuestra cuarta hipótesis específica encontramos que no existe relación entre gamificación y la dimensión formas de escuchar las clases. En esta hipótesis diferimos

de Candiotti (2018) quien encontró que la influencia es significativa de la dimensión formas de escuchar clases de los hábitos de estudio en el rendimiento académico de los alumnos de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad San Pedro. Candiotti halló que los hábitos de estudio que tienen los estudiantes en la dimensión formas de escuchar clases, en su gran mayoría 69% presentan un nivel muy positivo, el 21,4% un nivel positivo y solo el 9,5% un nivel tendencia a positiva. En nuestros resultados encontramos que 40.9% de nuestros estudiantes tienen una forma de escuchar clases negativa. Le siguen un 27.3% con una forma de escuchar clases con tendencia negativa.

Finalmente, en nuestra quinta hipótesis específica encontramos que no existe relación entre gamificación y acompañamiento al estudio difiriendo de Candiotti (2018) quien encontró que la influencia es significativa en la dimensión acompañamiento al estudio de los hábitos de estudio en el rendimiento académico de los estudiantes de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad San Pedro. Candiotti (2018) encontró que los hábitos de estudio en su dimensión acompañamiento al estudio representan el 52,4% de los estudiantes en un nivel muy positivo; el 40,5% un nivel positivo y el 7,1% una tendencia positiva. Estos resultados distan de los nuestros en ya que la mayoría de nuestros estudiantes, representados por un 35.5% tiene una tendencia negativa. Le sigue un 32.3% con tendencia positivo.

CONCLUSIONES

1. La mayoría de estudiantes respondieron que sí están de acuerdo con la gamificación, sin embargo, ellos muestran hábitos de estudio con tendencia negativa, implicando la no existencia de una relación entre gamificación y hábitos de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular del establecimiento educativo Santa Rita de Casia en el año 2020.
2. La percepción de los estudiantes hacia la gamificación se manifestó a través de su respuesta si y una tendencia positiva a formas de estudio. Sin embargo, p mostró un valor igual a 0.627, por lo que podemos concluir que no existe una relación entre gamificación y formas de estudio de los alumnos del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.
3. Pese a que la mayoría de estudiantes respondieron sí a la gamificación, más de la mitad tienen un nivel negativo hacia la resolución de tareas por lo tanto no existe una relación entre gamificación y resolución de tareas de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.
4. Los resultados nos muestran que los estudiantes sí están de acuerdo hacia la

gamificación, sin embargo, más del 70% de los estudiantes muestran una predisposición negativa ante el rubro preparación de exámenes. De estos indicadores podemos determinar que no existe una relación entre gamificación y preparación de exámenes de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

5. Los alumnos contestaron que sí están de acuerdo con la gamificación, pero ante la dimensión formas de escuchar la clase los estudiantes muestran una predisposición negativa, 40.9% tienen una forma de escuchar clases negativa y un 27.3% una forma de escuchar clases con tendencia negativa. Los resultados muestran que no existe una relación entre gamificación y formas de escuchar las clases de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.
6. Finalmente, en la relación entre gamificación y acompañamiento al estudio mientras por un lado observamos un gran porcentaje de alumnos que respondieron si mostrándose de acuerdo a la gamificación, por el otro encontramos más de 35% de estudiantes con una tendencia negativa en acompañamiento al estudio lo que nos hace concluir que no existe una relación entre gamificación y acompañamiento al estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.

RECOMENDACIONES

1. Aunque en este nivel de indagación no hemos podido obtener resultados que nos permitan indicar que hay una relación entre las variables gamificación y hábitos de estudio, creemos que no podemos concluir que esto sea definitivo. Por ello la recomendación de llevar la búsqueda a otro nivel investigativo empleando metodologías diferentes y con otros instrumentos. La investigación indagó por la percepción que tenían los estudiantes acerca de la gamificación, si les parecía interesante o si los motivaba. Para futuras investigaciones creemos que puede optarse por un diseño experimental que refuerce primero los hábitos de estudio de los participantes antes de introducir la gamificación. Nuestro diseño usó una muestra significativa y representativa, una muestra estadísticamente válida y factible dentro de las limitaciones que nos impuso la pandemia. En nuevas circunstancias se sugiere ampliar la muestra y utilizar un grupo de control para fortalecer la validez de los resultados.
2. Los estudiantes mostraron una *tendencia positiva* y *positiva* a formas de estudio, esto significa que actividades como subrayar los puntos más importantes, buscar en el diccionario, responder en su propio lenguaje lo comprendido y tratar de relacionar en tema etc. están siendo realizados por el alumno; la recomendación a los profesores es reforzar e impulsar estas acciones positivas en el alumnado. Teniendo en cuenta que la investigación ha identificado a la gamificación como una herramienta de gran aceptación y muy buena predisposición por parte de los alumnos se sugiere seguir explorando la

posibilidad de utilizar esta herramienta en un contexto metodológico estructurado.

3. Igualmente, los resultados obtenidos en la investigación en relación a la gamificación nos permiten sugerir al centro educativo explore la posibilidad de integrarla en sus actividades. Creemos que la investigación ha permitido resaltar la importancia de la gamificación como una herramienta innovadora en el aula y las grandes posibilidades que esta ofrece. Así los podemos recoger de Ortiz-Colon, Jordán y Agredal (2018) y Dueñas y Jurado (2017) que concuerdan en corroborar que la aplicación de estas herramientas son un punto innovador y motivador para la enseñanza. Los estudiantes encuentran de interés los temas de gamificación y podemos a través de estos resultados diseñar nuevas estrategias enfocados en hábitos de estudio u otras materias de estudio que el docente quiera reforzar. Teniendo en cuenta que en resolución de tareas casi el 60% de los alumnos tienen un nivel negativo sugerimos desarrollar estrategias en torno a esta herramienta siendo una posibilidad extraordinaria de mejorar los indicadores obtenidos, para explorar y aplicar con los estudiantes.
4. Un resultado importante de la investigación ha sido evidenciar el bajo nivel de hábitos de estudio. Si a esto añadimos que el más bajo indicador obtenido de la encuesta de hábitos de estudio ha sido la preparación de los alumnos para sus exámenes, tenemos ante nosotros un punto crítico que analizar, identificar si se replica en otros grados, si es un efecto de los estudios virtuales o es un indicador que ya se tenía previamente. Aparte del análisis que podamos hacer sobre esto, debemos recomendar tanto al colegio como a los padres planificar estrategias para organizar los hábitos de los alumnos en esta nueva normalidad y aplicar cambios urgentes.
5. Los resultados obtenidos en la dimensión formas de escuchar la clase reflejan

una serie de comportamientos preocupantes. La atención en clases, no preguntar, las distracciones, el fantasear, el esperar que la clase acabe, las ganas de dormir, el conversar internamente con los compañeros a través de mensajes entre otros comportamientos pueden ser atribuidos al cambio del entorno físico desde el cual los estudiantes participan en las clases, lo que plantea la posibilidad de una alteración significativa en sus hábitos de estudio. Esta hipótesis requiere una investigación adicional para verificar y comprender en profundidad las causas detrás de estos resultados.

6. La variable acompañamiento al estudio reveló una tendencia negativa del 35%. Este porcentaje podría atribuirse al contexto de confinamiento generado por la pandemia, que ha resultado en la convivencia constante en un mismo espacio físico durante las 24 horas del día. Esta situación indica que el ambiente donde se estudia se encuentra alterado con intrusión de música, televisión, uso de redes sociales, presencia de alimentos, interacciones con miembros de la familia que pueden distraer, variando la forma en que se gestionan los momentos de tranquilidad y silencio. Se presenta aquí una oportunidad para explorar más a fondo las causas detrás de estos indicadores y entender mejor su origen.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Álvarez, G. (2019). *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima*. [Tesis para optar el grado académico de Magíster en Integración e Innovación educativa de las tecnologías de la información y de la comunicación, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio Institucional de la Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/14206>

Álvarez, M. y Fernández, R. (1999). *Propuesta de un programa de métodos de estudio*. Tea.

Álvarez, M. y Fernández, R. (2015). *Cuestionario de hábitos y técnicas de estudio (CHTE)*. Tea. https://web.teaediciones.com/ejemplos/chte-manual-2015_extracto.pdf

Audirac, C., León, V., Domínguez y A., López, M. (1994). *ABC del desarrollo organizacional*. Trillas. https://edoc.tips/download/abc-del-desarrollo-organizacional_pdf

- Anaya, E. (2018). *Atención y hábitos de estudio en estudiantes de secundaria de Mirones, Lima. 2016* [Tesis para optar el grado de Maestra en Problemas de Aprendizaje, Universidad César Vallejo] Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/16051>
- Ávila Acosta, R. (2001). *Guía para elaborar la tesis: metodología de la investigación; cómo elaborar la tesis y/o investigación, ejemplos de diseños de tesis y/o investigación*. Ediciones R.A.
- Belaúnde, I. (1994). Hábitos de estudio. *Revista de la Facultad de Psicología de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón*. 2(2), 148-151.
- Buendía, L., Colás, P. y Hernández, F. (1998). *Métodos de investigación en psicopedagogía*. McGrawHill. https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/LEONOR-Metodos-de-investigacion-en-psicopedagogia-medilibros.com_.pdf
- Cachuán, A. (2015). *Implementación de un sistema web para la promoción de hábitos de vida saludable en adolescentes utilizando gamificación* [Tesis para optar el Título Profesional de Ingeniero de Sistemas, Universidad Nacional Mayor de San Marcos] Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/6025>
- Candiotti, R. (2018). *Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes de Educación Inicial Universidad San Pedro, Trujillo, 2017* [Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Docencia Universitaria e Investigación Pedagógica, Universidad San Pedro] Repositorio Institucional de la Universidad San Pedro. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/10864>

- Correa, J. (10 de junio de 2020). *El reto de profesores y padres de familia para la construcción de hábitos de estudio ante la pandemia*. Educación futura. <https://www.educacionfutura.org/el-reto-de-profesores-y-padres-de-familia-para-la-construccion-de-habitos-de-estudio-ante-la-pandemia/>
- Dueñas, A. y Jurado, P. (27/07/2017). *Gamificación como proceso estratégico para el aprendizaje*. Educaweb. <https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/27/gamificacion-como-proceso-estrategico-aprendizaje-15056/>
- Fernández, F. (2014). *Inventario de hábitos de estudio*. Tea. https://web.teaediciones.com/Ejemplos/IHE_MANUAL_2014_extracto.pdf
- García García, Z. (2019). Hábitos de estudio y rendimiento académico. *Revista Boletín Redipe*, 8 (10), 75-88. <https://doi.org/10.36260/rbr.v8i10.833>
- Guijosa, C. (26 de febrero de 2019). *La distracción, un freno para la educación en línea*. Observatorio de innovación Educativa, Tecnológico de Monterrey. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/la-distraccion-un-freno-en-la-educacion-online>
- Hereira, A. (2017). *Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes del grado undécimo de dos colegios adventistas al norte de Colombia*. [Tesis para obtener el título de Maestría en Educación, Universidad de Montemorelos]. Repositorio Institucional de la Universidad de Montemorelos. <https://dspace.um.edu.mx/handle/20.500.11972/732>
- Hernández, L. (2017). *Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza / aprendizaje en el uso de la tecnología a los Estudiantes del Colegio Fray José*

María Arévalo del Municipio de la Playa de Belén. [Tesis para optar al título profesional de Ingeniero de Sistemas, Universidad Francisco de Paula Santander] Repositorio Institucional de la Universidad Francisco de Paula Santander. <http://repositorio.ufpso.edu.co/handle/123456789/1069>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (1998). *Metodología de la investigación* (2a. ed.). McGraw-Hill.

Huang, W. y Soman, D. (2013). *Gamification Of Education: A Practitioner's Guide*. Research Report Series: Behavioural Economics in Action, Rotman School of Management. University of Toronto. <https://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf>

Jiménez, G. y López, M. (2015). *Hábitos de estudio y rendimiento académico de las estudiantes de quinto grado de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo.* [Tesis para optar el título de Licenciado en Psicología, Universidad Privada Juan Mejía Baca] Repositorio Institucional de la Universidad Privada Juan Mejía Baca. <http://repositorio.umb.edu.pe/handle/UMB/76>

Kari, L. (2018). *Rendimiento académico y hábitos de estudio en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa benéfica del Cusco.* [Tesis para optar al Título Profesional de Licenciada en educación secundaria, especialidad de ciencias histórico sociales, Universidad Marcelino Champagnat]. Repositorio Institucional de la Universidad Marcelino Champagnat. <https://hdl.handle.net/20.500.14231/556>

- Kelly, W. (1982). *Psicología de la educación*. Ediciones Morata.
https://books.google.com.pe/books?id=ECaz9yx8MScC&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Manrique, V. (14 de junio de 2013). *A Complete Guide to Gamification Design*. Technology Advice. <https://technologyadvice.com/blog/information-technology/a-complete-guide-to-gamification-design/>
- Ortega, V. (2012). *Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes de segundo de secundaria de una institución educativa del Callao*. [Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención en Evaluación y Acreditación de Calidad de la Educación, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional de la Universidad San Ignacio de Loyola.
<https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/1215>
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, (44), e173773, 2018.
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es>
- Paredes, M. (2018). *Hábitos de estudio y motivación educativa en estudiantes de la Universidad ESAN* [Tesis para optar el grado académico de Maestra en Educación con mención en docencia e investigación universitaria, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio Institucional de la Universidad San Martín de Porres. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/4126>
- Portocarrero, J. y Vásquez, R. (2015). Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes del 1.º año de Psicología de la Universidad Peruana Unión, Lima,

Perú. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 6(2), 48-53.
https://www.researchgate.net/publication/326309782_Habitos_de_estudio_y_rendimiento_academico_en_estudiantes_del_1_ano_de_Psicologia_de_la_Universidad_Peruana_Union_Lima_Peru

Quelopana, J. (1999). *Guía metodológica y científica del estudiante*. Editorial San Marcos.

Quintana, S., Numa, J. y García, R. (2017). Métodos de estudio y rendimiento académico en los estudiantes de primer semestre de contaduría pública de la UFPS Seccional Ocaña, mediante la propuesta de Fernández Pozar. *Revista Ingenio UFPSO*, 14 (enero-junio), 63-75.
<https://revistas.ufps.edu.co/index.php/ingenio/article/download/2196/2149/>

Ramírez, S. (2018). *Efectos del uso inadecuado de dispositivos móviles dentro del aula en el rendimiento académico de los estudiantes* [Tesis presentada en examen público de graduación para conferir el título de Licenciada en Psicopedagogía, Universidad de San Carlos de Guatemala]. Repositorio Institucional de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
<http://www.repositorio.usac.edu.gt/id/eprint/12285>

Río, Marta del (2017). *Propuestas didácticas diseñadas con componentes, mecánicas y dinámicas de gamificación para la enseñanza de ELE en talleres de lengua y cultura españolas* [Tesis para optar el grado académico del Master de formación de profesor de español como lengua extranjera del "Centro Universitario Internacional de Barcelona (UniBA)", Universidad de Barcelona] Repositorio Institucional de la Universidad de Barcelona.

https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/127043/1/TFM_Marta%20del%20R%C3%ADo%20Gin%C3%A9s.pdf

Secretaría de Educación Pública - SEP (2014). *Manual para impulsar mejores hábitos de estudio en planteles de educación media superior*. Secretaría de Educación Pública. <https://www.gob.mx/sep/documentos/3-manual-para-impulsar-mejores-habitos-de-estudio-en-planteles-de-educacion-media-superior>

Sholten, H., Quezada-Scholzb, V., Salas, G., Barria-Asenjo, N., Rojas-Jara y C., Somarriva, F. (2020). Abordaje psicológico del Covid 19: una revisión narrativa de la experiencia latinoamericana. *Revista Interamericana de Psicología*, 54 (1), e1287.

https://www.preventionweb.net/files/72089_abordajepsicologicodelcovid.pdf

Tamayo, M. (2007). *El proceso de la investigación científica, incluye glosario y manual de evaluación de proyectos* (4a. ed.). Limusa. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigaci_n_cient_fica_Mario_Tamayo.pdf

Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC.

Tito, I. (2019). *Hábitos de estudio en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima con alta y baja motivación académica*. [Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología, Universidad Autónoma del Perú] Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/724>

Vera, G. (2015). *El constructivismo en la corrección de hábitos de estudio de los estudiantes del bachillerato de la parroquia Súa-cantón Atacames en la*

asignatura de matemática. [Tesis para optar el título de Magíster en Ciencias de la Educación, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Institucional de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/576/1/VERA%20MORE%20NO%20GLENDIA.pdf>

Vicuña, L. (2014). *Inventario de Hábitos de Estudio CASM-85 R-1998*. CEDEIS.

Werbach, K. y Hunter, D. (2014). *Gamificación: Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Pearson Educación

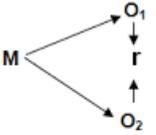
Zichermann, G y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.
[http://storage.libre.life/Gamification by Design.pdf](http://storage.libre.life/Gamification%20by%20Design.pdf)

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia

TÍTULO DE LA TESIS	Gamificación y los hábitos de estudio en los estudiantes de nivel secundario de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia.
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Tecnología educativa
AUTOR(ES)	Luisa Cecilia Carrillo Palomino

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema principal	Objetivo principal	Hipótesis general		
¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y los hábitos de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020?	Determinar la relación que existe entre gamificación y los hábitos de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.	Existe una relación entre gamificación y los hábitos de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.	Variable 1 Gamificación Dimensiones Dinámicas <ul style="list-style-type: none"> • Emociones • Restricciones • Progresión • Relaciones 	Tipo de investigación Descriptivo correlacional

Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	<p>Mecánicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desafíos • Competición • Cooperación • Recompensas • Estado de victoria <p>Componentes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Logros • Avatares • Emblemas • Tablas de clasificación • Niveles • Puntos <p>Variable 2</p> <p>Hábitos de estudio</p>	<p>Diseño de la investigación</p>  <p>M = Muestra</p> <p>V1 = Gamificación</p> <p>V2 = Hábitos de estudio</p> <p>r = Relación</p> <p>Población de investigación</p> <p>Está comprendida por todos los alumnos del 1er. año de</p>
<p>¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y formas de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre gamificación y formas de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.</p>	<p>Existe una relación entre gamificación y formas de estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.</p>		
<p>¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y la resolución de tareas de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre gamificación y la resolución de tareas de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.</p>	<p>Existe una relación entre gamificación y la resolución de tareas de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.</p>		

<p>¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y la preparación de exámenes de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre gamificación y la preparación de exámenes de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.</p>	<p>Existe una relación entre gamificación y la preparación de exámenes de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.</p>	<p>Dimensiones</p> <p>Formas de estudio</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subrayar al leer ● Usar el diccionario ● Comprende lo que lee ● Memorizar lo que estudia ● Repaso lo que estudia ● Relaciona el tema con otros temas ● Estudio para los exámenes <p>Resolución de tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hace resúmenes ● No averigua significado de lo que no entiende ● Importancia al orden y presentación ● Pide ayuda a otras personas ● Organización del tiempo fijado ● Categoriza tareas 	<p>secundaria del colegio Santa Rita de Casia</p> <p>Muestra de la investigación</p> <p>Está conformada por todos los alumnos del 1er. año B de secundaria del Colegio Santa Rita de Casia.</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>
<p>¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y las formas de escuchar la clase de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre gamificación y las formas de escuchar la clase de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.</p>	<p>Existe una relación entre gamificación y las formas de escuchar la clase de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.</p>		
<p>¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y el acompañamiento al estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución</p>	<p>Determinar la relación que existe entre gamificación y el acompañamiento al estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución</p>	<p>Existe una relación entre gamificación y el acompañamiento al estudio de los estudiantes del primer año de secundaria de educación básica regular de la institución</p>		

<p>educativa Santa Rita de Casia en el año 2020?</p>	<p>educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.</p>	<p>educativa Santa Rita de Casia en el año 2020.</p>	<p>Preparación de exámenes</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organiza el tiempo para estudiar ● Espera el último momento para estudiar Hace trampa en los exámenes ● Estudia solo lo que supone vendrá en el examen ● Establece criterios en el contenido que estudia ● Se presenta a exámenes habiendo estudiado a medias ● Olvida lo estudiado <p>Formas de escuchar las clases</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Toma y ordena sus apuntes ● Pregunta el significado de palabras que desconoce ● Se distrae en clase 	
--	--	--	---	--

			<p>Acompañamiento al estudio</p> <ul style="list-style-type: none">• Requiere factores externos para acompañar sus estudios• Requiere consumir alimentos mientras estudia• Interrupciones en casa o actividades sociales le impiden estudiar.	
--	--	--	---	--

Anexo 2. Instrumento para la recolección de datos.

Variable 1: Gamificación

Instrumento de elaboración propia. Es un cuestionario de 17 preguntas cuya finalidad es conocer el atractivo intrínseco que tiene el juego, las motivaciones generadas a partir del juego y las actitudes y ventajas que el juego produce.

ENCUESTA GAMIFICACIÓN

INSTRUCCIONES

¡Hola chicos!!! Queremos conocer tu experiencia con los juegos que usas en clases como Kahoot, ClassDojo, Quizizz, etc. Marca tu respuesta en base a tu propia experiencia. No dejes ninguna pregunta sin contestar. ¡¡¡Muchas gracias!!!

a. Correo electrónico (IMPORTANTE, coloca el mismo en las dos encuestas)

b. ¿Qué edad tienes?

- a. 11
- b. 12
- c. 13

c. Sexo

- a. Femenino
- b. Masculino

PREGUNTAS

1. El juego es una manera muy dinámica de hacer tareas y resolver exámenes
 - a. si
 - b. a veces
 - c. no
2. Los juegos me ayudan a aprender de forma divertida
 - a. si
 - b. a veces
 - c. no
3. Las reglas me permiten participar en el juego de forma clara y ordenada
 - a. si
 - b. a veces
 - c. no
4. Los niveles muestran mi progreso en el juego.
 - a. si

- b. a veces
 - c. no
5. Cuando juego, me gusta comunicarme y trabajar en conjunto con mis compañeros para conseguir el objetivo.
- a. si
 - b. a veces
 - c. no
6. Los retos que tiene el juego me motivan a estudiar y responder mejor para ganar.
- a. si
 - b. a veces
 - c. no
7. Que exista competencia en el juego me motiva a jugar y a la vez aprender.
- a. si
 - b. a veces
 - c. no
8. En el juego, es divertido trabajar en equipo para superar los niveles de dificultad.
- a. si
 - b. a veces
 - c. no
9. Los premios del juego me motivan a continuarlo y seguir aprendiendo.
- a. si
 - b. a veces
 - c. no
10. Me siento contento al superar los desafíos y ganar.
- a. si
 - b. a veces
 - c. no
11. El empatar o perder me motiva a seguir intentándolo y mejorar.
- a. si
 - b. a veces
 - c. no
12. El juego me permite alcanzar mis objetivos y celebrar mis logros.
- a. si
 - b. a veces
 - c. no
13. Me gusta cuando el juego me permite construir y armar un personaje o avatar.
- a. si
 - b. a veces
 - c. no
14. Las recompensas me motivan a continuar en el juego y llegar a la meta final.
- a. si
 - b. a veces
 - c. no
15. Me entusiasma saber si estoy entre los tops 10 del ranking.
- a. si
 - b. a veces

c. no

16. Me motiva que el juego incluya niveles de dificultad.

- a. si
- b. a veces
- c. no

17. Me entusiasma que el juego clasifique a los jugadores de acuerdo a su puntaje.

- a. si
- b. a veces
- c. no

Variable 2: Hábitos de estudio

Hábitos de estudio. Inventario de Hábitos de Estudio CASM – 85, Rev-14. Es un test desarrollado por el Dr. Luis Alberto Vicuña Peri, psicólogo y catedrático peruano. La finalidad de la prueba es identificar si el alumno tiene o no hábitos de estudio. Este instrumento se encuentra validado. La ficha técnica del instrumento para medir hábitos de estudio:

1. Nombre de la prueba: Inventario de Hábitos de estudio CASM - 85. Revisión 2014.
2. Autor: Luis Alberto Vicuña Peri.
3. Año: 1985, revisado en 2014.
4. Procedencia: Perú.
5. Administración: Individual y colectiva.
6. Tiempo de aplicación: 15 a 20 m. aproximadamente.
7. Ámbito de aplicación: Estudiantes del nivel secundario de los primeros años de educación superior.
8. Significación: Medición y diagnóstico de los hábitos de estudio de alumnos de educación secundaria y de los primeros años de la universidad y/o institutos superiores.

INVENTARIO HÁBITOS DE ESTUDIO

INSTRUCCIONES

Este es el Inventario de Hábitos de Estudio CASM-85 que te permitirá conocer la forma en la que estudias. No hay respuesta buena ni mala, es un cuestionario que te permitirá conocerte mejor y aislar las conductas que pueden estar perjudicando tu mayor éxito en el estudio. Para ello solo tienes que marcar la opción que mejor describa tu caso particular. Procura contestar no según lo que debería hacer o hacen tus compañeros sino de la forma como tú estudias.
NO DEJES NINGUNA PREGUNTA SIN CONTESTAR. ¡¡¡Muchas gracias!!!

¿CÓMO ESTUDIAS?

1. Leo todo lo que tengo que estudiar subrayando los puntos más importantes.
 - a. Siempre
 - b. Nunca
2. Subrayo las palabras cuyo significado no sé.
 - a. Siempre
 - b. Nunca
3. Regreso a los puntos subrayados con el propósito de aclararlo.

- a. Siempre
 - b. Nunca
4. Busco de inmediato en el diccionario el significado de las palabras que no sé.
- a. Siempre
 - b. Nunca
5. Me hago preguntas y me respondo en mi propio lenguaje lo que he comprendido.
- a. Siempre
 - b. Nunca
6. Luego, escribo en mi propio lenguaje lo comprendido.
- a. Siempre
 - b. Nunca
7. Doy una leída parte por parte y repito varias veces hasta recitarlo de memoria.
- a. Siempre
 - b. Nunca
8. Trato de memorizar todo lo que estudio.
- a. Siempre
 - b. Nunca
9. Repaso lo que he estudiado después de 4 u 8 horas.
- a. Siempre
 - b. Nunca
10. Me limito a dar una leída general a todo lo que tengo que estudiar.
- a. Siempre
 - b. Nunca
11. Trato de relacionar el tema que estoy estudiando con otros temas ya estudiados.
- a. Siempre
 - b. Nunca
12. Estudio solo para los exámenes
- a. Siempre
 - b. Nunca

¿CÓMO HACES TUS TAREAS?

13. Leo la pregunta, busco en el libro y escribo la respuesta casi como dice el libro.
- a. Siempre
 - b. Nunca
14. Leo la pregunta, busco en el libro, leo todo y luego contesto según como he comprendido.
- a. Siempre
 - b. Nunca
15. Las palabras que no entiendo, las escribo como están en el libro sin averiguar su significado.
- a. Siempre
 - b. Nunca
16. Le doy más importancia al orden y presentación del trabajo que a la comprensión del tema.
- a. Siempre
 - b. Nunca

17. En mi casa, me falta tiempo para terminar con mis tareas, las completo en el colegio preguntando a mis amigos.
- a. Siempre
 - b. Nunca
18. Pido ayuda a mis padres u otras personas y dejo que me resuelvan todo o gran parte de la tarea
- a. Siempre
 - b. Nunca
19. Dejo para el último momento la ejecución de mis tareas por eso no las concluyo dentro del tiempo fijado.
- a. Siempre
 - b. Nunca
20. Empiezo a resolver una tarea, me canso y paso a otra.
- a. Siempre
 - b. Nunca
21. Cuando no puedo resolver una tarea me da rabia o mucha cólera y ya no la hago.
- a. Siempre
 - b. Nunca
22. Cuando tengo varias tareas empiezo por la más difícil y luego voy pasando a las más fáciles.
- a. Siempre
 - b. Nunca

¿CÓMO TE PREPARAS PARA EXÁMENES?

23. Estudia por lo menos dos horas todos los días.
- a. Siempre
 - b. Nunca
24. Espero que se fije la fecha de un examen o evaluación para poder estudiar.
- a. Siempre
 - b. Nunca
25. Cuando hay examen oral, recién en el salón de clases me pongo a revisar mis apuntes.
- a. Siempre
 - b. Nunca
26. Me pongo a estudiar el mismo día del examen.
- a. Siempre
 - b. Nunca
27. Repaso momentos antes del examen.
- a. Siempre
 - b. Nunca
28. Preparo un plagio por si acaso me olvido un tema.
- a. Siempre
 - b. Nunca
29. Confío que mi compañero me sople alguna respuesta en el momento del examen.
- a. Siempre
 - b. Nunca

30. Confío en mi buena suerte por eso sólo estudio aquellos temas que supongo que el profesor preguntará.
- a. Siempre
 - b. Nunca
31. Cuando tengo dos o más exámenes el mismo día, empiezo a estudiar por el tema más difícil y luego por el más fácil.
- a. Siempre
 - b. Nunca
32. Me presento a rendir mis exámenes sin haber concluido con el estudio de todo el tema.
- a. Siempre
 - b. Nunca
33. Durante el examen se me confunden los temas, se me olvida lo que he estudiado.
- a. Siempre
 - b. Nunca

¿CÓMO ESCUCHAS TUS CLASES?

34. Trato de tomar apuntes de todo lo que dice el profesor.
- a. Siempre
 - b. Nunca
35. Solo tomo apuntes de las cosas más importantes.
- a. Siempre
 - b. Nunca
36. Inmediatamente después de una clase ordeno mis apuntes.
- a. Siempre
 - b. Nunca
37. Cuando el profesor utiliza alguna palabra que no se, levanto la mano y pido su significado.
- a. Siempre
 - b. Nunca
38. Estoy más atento a las bromas de mis compañeros que a la clase.
- a. Siempre
 - b. Nunca
39. Me canso rápidamente y me pongo hacer otras cosas.
- a. Siempre
 - b. Nunca
40. Cuando me aburro me pongo a jugar o a conversar con mi amigo.
- a. Siempre
 - b. Nunca
41. Cuando no puedo tomar nota de lo que dice el profesor me aburro y lo dejo todo.
- a. Siempre
 - b. Nunca
42. Cuando no entiendo un tema mi mente se pone a pensar, soñando despierto.
- a. Siempre

- b. Nunca
- 43. Mis imaginaciones o fantasías me distraen durante las clases.
 - a. Siempre
 - b. Nunca
- 44. Durante las clases me distraigo pensando lo que voy a hacer a la salida.
 - a. Siempre
 - b. Nunca
- 45. Durante las clases me gustaría dormir o tal vez irme de clases.
 - a. Siempre
 - b. Nunca
- 46. Durante las clases atiendo llamadas o mensajes de mi celular.
 - a. Siempre
 - b. Nunca

¿QUÉ ACOMPAÑA TUS MOMENTOS DE ESTUDIO?

- 47. Requiero de música, sea del radio o equipo de audio (mp3, mp4)
 - a. Siempre
 - b. Nunca
- 48. Requiero de la compañía de la TV.
 - a. Siempre
 - b. Nunca
- 49. Requiero de tranquilidad y silencio.
 - a. Siempre
 - b. Nunca
- 50. Requiero de algún alimento que como mientras estudio.
 - a. Siempre
 - b. Nunca
- 51. Mi familia, que conversan, ven TV o escuchan música.
 - a. Siempre
 - b. Nunca
- 52. Interrupciones por parte de mis padres pidiendo algún favor.
 - a. Siempre
 - b. Nunca
- 53. Interrupciones de visitas, amigos, que me quitan el tiempo
 - a. Siempre
 - b. Nunca
- 54. Interrupciones sociales; fiestas, paseos, citas, etc.
 - a. Siempre
 - b. Nunca
- 55. Estar conectado, por mi celular u otro medio, con mis redes sociales.
 - a. Siempre
 - b. Nunca

Anexo 3. Permiso aplicación de instrumento

Santiago de Surco, 31 de agosto 2020

Sra.
Elba Gutiérrez Vera
Directora
Colegio Sta. Rita de Casia
Presente. -

De mi consideración

La que suscribe, Luisa Cecilia Carrillo Palomino, identificada con DNI 06102289, Bibliotecóloga, con el debido respeto me presento y expongo que me encuentro desarrollando mi tesis para la Maestría en Educación con mención en E-Learning en la Universidad San Martín de Porres.

La tesis a desarrollar tiene por título: GAMIFICACIÓN Y LOS HÁBITOS DE ESTUDIO EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA RITA DE CASIA.

Como parte del trabajo de tesis y a fin de validar mi proyecto debo ejecutar y aplicar dos instrumentos para lo cual he considerado a los alumnos del 1er B de secundaria de su institución educativa. La muestra total serán los 30 alumnos que conforman el salón de clases y se realizará a través de encuestas en línea enviada a cada uno de los niños en coordinación con los padres de familia.

En merito a lo manifestado le agradecería mucho contar con su apoyo y con su confirmación para el desarrollo de estos instrumentos.

Le agradezco desde ya la atención que brinde a la presente.

Cordialmente,



Cecilia Carrillo Palomino
DNI 06102289



Ángela Sandoval <asandoval@santaritadecasia.edu.pe>

jue, 3 sept 0:49



para mí ▾

Estimada Sra. Cecilia,

Previo cordial saludo, le informo que nuestra Institución Educativa ha aprobado su solicitud para aplicar instrumentos de recojo de información (encuestas) con nuestros alumnos de 1ro B de secundaria. Confiamos en que los resultados de su investigación contribuyan además en la mejora continua de nuestra labor educativa.

Me despido deseándole el mejor de los éxitos en el trabajo que viene realizando.

Atentamente

Ángela Sandoval

"En las cosas necesarias, la unidad; en las dudosas, la libertad; y en todas, la caridad."



Ángela María Sandoval Gibaja

Coordinadora Académica | C.E.P Santa Rita de Casia

teléfono: (01) 4496765

sitio: www.santaritadecasia.edu.pe

correo electrónico: asandoval@santaritadecasia.edu.pe

address: Calle Sor Tita 231



Antes de imprimir piensa en tu responsabilidad y compromiso con el MEDIO AMBIENTE!

Anexo 4. Ficha de validación de Instrumentos Juicio de Expertos

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Fuente: Adaptado de:

www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf y

modificado por la Dra. Patricia Guillén

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	STEPHANIE LUCIA TORRES TURÍN
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad <u>24</u> (años)
Profesión:	MAESTRA DE EDUCACIÓN
Especialidad:	EDUCACIÓN INICIAL
Grado Académico:	BACHELLER
Años de experiencia:	7 AÑOS
Cargo que desempeña actualmente:	MAESTRA DE EDUCACIÓN INICIAL - AULA 4 AÑOS
Institución donde labora:	COLEGIO LICEO SANTO DOMINGO - EL PINAR COMAS
Firma:	

VARIABLE 1: GAMIFICACION

Nombre del instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario de escala valorativa.						
Autor del instrumento	Luisa Cecilia Carrillo Palomino						
Variable 1	Gamificación						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Total	Observaciones y/o recomendaciones
Dimensión 1: Dinámicas	El juego es una manera muy dinámica de hacer tareas y resolver exámenes.	5	4	5	5	19	
	Los juegos ayudan a estudiar de forma divertida.	5	5	5	5	20	
	Al contestar preguntas en los juegos, reduzco mi estrés porque me divierto sin presión y porque es interactivo.	5	4	5	5	19	

	El juego me gusta mucho y hace que me guste más mi colegio y tareas.	4	4	5	5	18	
	Las reglas me permiten participar en el juego de forma clara y ordenada.	5	5	5	5	20	
	Los niveles de avance del juego muestran claramente mi trabajo y esfuerzo en mis tareas.	5	4	5	5	19	
	Me gusta comunicarme y trabajar en conjunto con mis compañeros para conseguir el objetivo.	5	5	5	5	20	
Dimensión 2: Mecánicas	Los retos que tiene el juego me motivan a estudiar y responder mejor para ganar.	5	5	5	5	20	
	La competencia del juego me motiva a jugar y a la vez aprender.	5	5	5	5	20	
	Es divertido trabajar en equipo para superar los niveles de dificultad.	5	5	5	5	20	

	Los premios del juego me motivan a continuarlo y seguir aprendiendo.	5	5	5	5	20	
	Tengo paciencia para esperar mi turno.	5	5	5	5	20	
	Me siento contento al superar los desafíos y ganar.	5	5	5	5	20	
	El empatar o perder me motiva a seguir intentándolo y mejorar.	5	5	5	5	20	
Dimensión 3: Componentes	La forma del juego me permite alcanzar mis objetivos y celebrar mis logros.	5	5	5	5	20	
	El juego me permite construir y armar un personaje o avatar de acuerdo a mis progresos.	5	5	5	5	20	
	Las recompensas con insignias me motivan a continuar en el juego y llegar al final.	5	5	5	5	20	

	Me entusiasma saber si estoy entre los tops 10 del ranking.	5	5	5	5	20	
	Me motiva que el juego incluya niveles de dificultad.	5	5	5	5	20	
	Me entusiasma que el juego clasifique a los jugadores de acuerdo a su puntaje.	5	5	5	5	20	

Nombres y Apellidos:	STEPHANIE LUCIA TORRES TORRÍN		
Aplicable	SI (x)	NO ()	OBSERVADO ()
Firma:			

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Fuente: Adaptado de:

www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf y

modificado por la Dra. Patricia Guillén

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

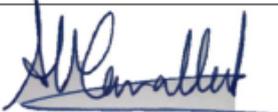
Nombres y Apellidos:	Ana Teresa Carvalho Freire
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad _____(años)
Profesión:	Licenciada en Educación Master en Informática con Mención en Educación y Tecnología educativa
Especialidad:	Especial con especialidad en Discapacidad intelectual y Multidiscapacidad
Grado Académico:	Master en Educación con Mención en Informática y Tecnología Educativa
Años de experiencia:	20 años en Educación 13 años en Ediciones Educativas
Cargo que desempeña actualmente:	Editora Corporativa de Proyectos Educativos
Institución donde labora:	Editorial SM-Madrid
Firma:	

VARIABLE 1: GAMIFICACION

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario de escala valorativa.						
Autor del Instrumento	Luisa Cecilia Carrillo Palomino						
Variable 1	Gamificación						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Total	Observaciones y/o recomendaciones
Dimensión 1: Dinámicas	El juego es una manera muy dinámica de hacer tareas y resolver exámenes.	5	5	5	5	20	
	Los juegos ayudan a estudiar de forma divertida.	5	5	5	5	20	
	Al contestar preguntas en los juegos, reduzco mi estrés porque me divierto sin presión y porque es interactivo.	4	3	5	5	18	Habría que precisar que no solo se reduce el estrés sino que al participar, se desarrollan también aptitudes para la competencia y asunción de retos así como el fortalecimiento de la

							autoestima. El estrés no se reduce solo porque la actividad sea divertida sino también porque propicia logros que son valiosos para el estudiante. Por otro lado, sería más adecuado el término <i>ansiedad</i> en lugar de <i>estrés</i> .
	El juego me gusta mucho y hace que me guste más mi colegio y tareas.	5	5	5	3	18	
	Las reglas me permiten participar en el juego de forma clara y ordenada.	5	5	5	5	20	
	Los niveles de avance del juego muestran claramente mi trabajo y esfuerzo en mis tareas.	5	5	5	5	20	
	Me gusta comunicarme y trabajar en conjunto con mis compañeros para conseguir el objetivo.	5	5	5	5	20	
Dimensión 2: Mecánicas	Los retos que tiene el juego me motivan a estudiar y responder mejor para ganar.	5	5	5	5	20	

	La competencia del juego me motiva a jugar y a la vez aprender.	5	3	5	5	18	No queda clara la intención, sugiero modificar el planteamiento el ítem. Podría ser: "La competencia en el juego". "La competencia entre los equipos o entre mis compañeros".
	Es divertido trabajar en equipo para superar los niveles de dificultad.	5	5	5	5	20	
	Los premios del juego me motivan a continuarlo y seguir aprendiendo.	5	5	5	5	20	
	Tengo paciencia para esperar mi turno.	5	5	5	5	20	
	Me siento contento al superar los desafíos y ganar.	5	5	5	5	20	
	El empatar o perder me motiva a seguir intentándolo y mejorar.	5	5	5	5	20	
Dimensión 3: Componentes	La forma del juego me permite alcanzar mis objetivos y celebrar mis logros.	3	5	5	5	18	No queda clara la expresión "la forma del juego". Precisar.
	El juego me permite construir y armar un personaje o avatar de acuerdo a mis progresos.	5	5	5	5	20	
	Las recompensas con insignias me motivan a continuar en el juego y llegar al final.	5	5	5	5	20	A la meta final.
	Me entusiasma saber si estoy entre los tops 10 del ranking.	5	5	5	5	20	
	Me motiva que el juego incluya niveles de dificultad.	5	5	5	5	20	
	Me entusiasma que el juego clasifique a los jugadores de acuerdo a su puntaje.	5	5	5	5	20	

Nombres y Apellidos:	Ana Teresa Carvalho Freire
Aplicable	SI (<input checked="" type="checkbox"/>) NO (<input type="checkbox"/>) OBSERVADO (<input type="checkbox"/>)
Firma:	

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Fuente: Adaptado de:

www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf y

modificado por la Dra. Patricia Guillén

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Magdalena Cruz Herrera
Sexo:	Hombre () Mujer (x) Edad ____45____(años)
Profesión:	Docente
Especialidad:	Ciencias Naturales Investigación
Grado Académico:	Magister
Años de experiencia:	19
Cargo que desempeña actualmente:	Oficina de Calidad Educativa: Coordinadora Académica del área Humanidades de Programas de la Escuela de posgrado Universidad Ricardo Palma Docente
Institución donde labora:	Universidad Ricardo Palma – Facultad de teología Pontificia y Civil de Lima
Firma:	

VARIABLE 1: GAMIFICACION

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario de escala valorativa.						
Autor del Instrumento	Luisa Cecilia Carrillo Palomino						
Variable 1	Gamificación						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Total	Observaciones y/o recomendaciones
Dimensión 1: Dinámicas	El juego es una manera muy dinámica de hacer tareas y resolver exámenes.	5	5	5	5	20	
	Los juegos ayudan a estudiar de forma divertida.	5	5	5	5	20	
	Al contestar preguntas en los juegos, reduzco mi estrés porque me divierto sin presión y porque es interactivo.	5	5	5	5	20	

	El juego me gusta mucho y hace que me guste más mi colegio y tareas.	5	5	5	5	20	
	Las reglas me permiten participar en el juego de forma clara y ordenada.	5	5	5	5	20	
	Los niveles de avance del juego muestran claramente mi trabajo y esfuerzo en mis tareas.	5	5	5	5	20	
	Me gusta comunicarme y trabajar en conjunto con mis compañeros para conseguir el objetivo.	5	5	5	5	20	
Dimensión 2: Mecánicas	Los retos que tiene el juego me motivan a estudiar y responder mejor para ganar.	5	5	5	5	20	
	La competencia del juego me motiva a jugar y a la vez aprender.	5	5	5	5	20	
	Es divertido trabajar en equipo para superar los niveles de dificultad.	5	5	5	5	20	

	Los premios del juego me motivan a continuarlo y seguir aprendiendo.	5	5	5	5	20	
	Tengo paciencia para esperar mi turno.	5	5	5	5	20	
	Me siento contento al superar los desafíos y ganar.	5	5	5	5	20	
	El empatar o perder me motiva a seguir intentándolo y mejorar.	5	5	5	5	20	
Dimensión 3: Componentes	La forma del juego me permite alcanzar mis objetivos y celebrar mis logros.	5	5	5	5	20	
	El juego me permite construir y armar un personaje o avatar de acuerdo a mis progresos.	5	5	5	5	20	
	Las recompensas con insignias me motivan a continuar en el juego y llegar al final.	5	5	5	5	20	

	Me entusiasma saber si estoy entre los tops 10 del ranking.	5	5	5	5	20	
	Me motiva que el juego incluya niveles de dificultad.	5	5	5	5	20	
	Me entusiasma que el juego clasifique a los jugadores de acuerdo a su puntaje.	5	5	5	5	20	

Nombres y Apellidos:	Magdalena Cruz Herrera		
Aplicable	SI (x)	NO ()	OBSERVADO ()
Firma:			

Observaciones generales:

- Unificar redacción, algunos ítems están en primera persona y otros en tercera.
- faltaría algún ítem vinculado al control del tiempo... cuando juego considero que puedo controlar el tiempo. Es importante con esto considerar este factor importante desde una perspectiva formativa, autocontrol de emociones (puede ir en la primera dimensión)