

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**UNS**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DEL SANTA

---

---

**Gamificación como estrategia en la motivación del aprendizaje  
del Idioma Inglés en estudiantes del 3° de secundaria en la I.E.  
Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023**

---

---

**Tesis para obtener el Título Profesional de  
Licenciada en Educación; Especialidad Idiomas:  
Inglés - Francés**

**Autores:**

**Bach. Calle Godos, Hueidy Antuaneth  
Código ORCID: 0009-0005-4264-0975  
Bach. Farro Cerna, Aissa Beroshka  
Código ORCID: 0009-0007-4887-1840**

**Asesor:**

**Mg. Rivera Altamirano , Juan Carlos  
DNI. N° 41585730  
Código ORCID: 0009-0006-6838-1817**

**Nuevo Chimbote- Perú  
2025**



## CERTIFICACIÓN DEL ASESOR

**Yo. Mg. Rivera Altamirano, Juan Carlos**, Mediante la presente certifico mi asesoramiento de la tesis titulada, **Gamificación como estrategia en la motivación del aprendizaje del Idioma Inglés en estudiantes del 3° de secundaria en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote**, elaborado por las **Bachilleres. Calle Godos, Hueidy Antuaneth y Farro Cerna, Aissa Beroshka**, para obtener el título profesional de **Licenciada en Educación; Especialidad Idiomas: Inglés - Francés**, se ha efectuado conforme al reglamento general, en la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, octubre del 2025

---

**Mg. Rivera Altamirano, Juan Carlos**

**Asesor**

DNI:41585730

Código ORCID: 0009-0006-6838-1817



## AVAL DEL JURADO EVALUADOR

Tesis titulada, **Gamificación como estrategia en la motivación del aprendizaje del Idioma Inglés en estudiantes del 3° de secundaria en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote**, elaborado por las **Bachilleres. Calle Godos, Hueidy Antuaneth y Farro Cerna, Aissa Beroshka,**

**Revisado y Aprobado por el Jurado Evaluador:**

**Dra. Risco Rodríguez, Betty Clara**  
**Presidenta**

DNI: 17873801

Código ORCID: 0000-0002-5966-3859

**Dra. Calvo Gastañaduy, Dora Concepción**  
**Integrante**

DNI: 17881551

Código ORCID: 0000-0002-1620-0563

**Mg. Rivera Altamirano, Juan Carlos**  
**Integrante**

DNI: 41585730

Código ORCID: 0009-0006-6838-1817





## ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las DIEZ del día 02 de OCTUBRE de 2025 se instaló en el Auditorio, de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 396 20.....-UNS-CFEH, integrado por los docentes:

- > Dra. RISLO RODRÍGUEZ BETTY ..... (Presidente)
- > Dra. CALVO GASTAÑADUY DORA ..... (Secretario)
- > Mg. RIVERA ALTAMIRANO JUAN CARLOS (Integrante); para dar inicio a la Sustentación y

Evaluación del Informe de Tesis, titulado" .....  
GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZATE  
DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL 3º DE SECUNDARIA EN LA  
I.E. AUGUSTO SALAZAR BONDY DE NUEVO CHIMBOTE, 2023.

.....", elaborada por el(os) Bachiller(es) en  
Educación Secundaria, Especialidad: .....

- > CAUE GODOZ HUEIDY ANTUANETH .....
- > FARRO CERNA AISSA BEROSHKA .....

Asimismo, tienen como Asesor(a) al docente: RIVERA ALTAMIRANO JUAN CARLOS

Finalizada la sustentación, el(os) tesista(s) respondió(eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el Informe de Tesis, contenido y sustentación del mismo, con las sugerencias pertinentes **DECLARAN APROBADOS** con notas DIECIOCHO ..... ( 18 ) y DIECIOCHO ..... ( 18 ) respectivamente, en concordancia con el Artículo 71 del Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las ONCE del mismo día, se dio por terminada dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 02 de OCTUBRE del 20 25

Presidente(a)

DIALVOG

Secretario(a)

Integrante



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Hueidy Calle Godos
Título del ejercicio:	Revisión
Título de la entrega:	GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN LA MOTIVACIÓN DEL A...
Nombre del archivo:	INFORME_DE_TESIS_2025_-_Turnitin.docx
Tamaño del archivo:	284.41K
Total páginas:	46
Total de palabras:	8,453
Total de caracteres:	46,249
Fecha de entrega:	27-ago-2025 11:03a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2283230389

### **I. Introducción** **1.1 Descripción del problema**

"La educación no cambia el mundo: cambia a las personas que van a cambiar el mundo." (Freire, 1996, como se citó en Torres, 2019, p. 12). Por consiguiente, la educación ejerce un rol innovador en la vida de las personas, facilitándoles herramientas para impactar de forma positiva en la sociedad. Una de estas herramientas es el dominio del idioma inglés, considerado en la actualidad como el Idioma Universal. Como señala Crystal (2020), el inglés "se ha consolidado como la lengua global por excelencia, siendo fundamental en la educación, la ciencia y la tecnología" (p. 17).

Sin embargo, pese a su reconocida importancia global, hay ciertos factores como la desmotivación hacia la asignatura que perjudica el aprendizaje del idioma, siendo la motivación una pieza fundamental en el proceso de enseñanza de la lengua extranjera.

Según los resultados del examen realizado por la empresa Educativa Internacional EF Education First, citado por el diario Perú21 (2020), el Perú ocupa el puesto 58 de un total de 100 países evaluados en cuanto al dominio del idioma inglés. Esta posición evidencia un bajo nivel de competencia en inglés a nivel internacional, y sugiere que el sistema educativo peruano no está formando estudiantes con las capacidades adecuadas para la adquisición de una segunda lengua.

En particular, las escuelas públicas enfrentan mayores desafíos, ya que las clases de inglés suelen ofrecerse con metodologías poco adecuadas y limitados recursos, esto genera desmotivación y desinterés por la asignatura entre los estudiantes. Estas carencias metodológicas influyen

# GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL 3° DE SECUNDARIA EN LA I.E. AUGUSTO SALAZAR BONDY DE NUEVO CHIMBOTE, 2023.

## INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	14%	2%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uns.edu.pe	3%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	2%
	Trabajo del estudiante	
3	Submitted to Universidad de Valladolid	2%
	Trabajo del estudiante	
4	repositorio.utn.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
5	revistapymes.es	1%
	Fuente de Internet	
6	polodelconocimiento.com	1%
	Fuente de Internet	
7	repositorio.ute.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
8	tesis.ucsm.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
9	1library.co	1%
	Fuente de Internet	
10	es.scribd.com	1%
	Fuente de Internet	
11	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru	<1%
	Trabajo del estudiante	

## **Dedicatoria**

En primer lugar, a Dios, por siempre brindarnos las fuerzas necesarias para continuar y culminar satisfactoriamente la carrera. Llenarnos de mucha resiliencia ante las dificultades de la vida. Asimismo, a nuestros padres, son el motor, motivo y fuente de nuestra inspiración para continuar con la misma energía y cumplir con nuestros objetivos. Por último, a todos los que siempre confiaron en nosotras.

**Calle Godos H., Farro Cerna A.**

## **Agradecimiento**

Queremos agradecer a nuestra alma mater; la universidad Nacional del Santa, que nos brindó los recursos necesarios para poder culminar satisfactoriamente la carrera. Además, a nuestros docentes, quiénes nos guiaron y nos brindaron conocimiento para poder desempeñarnos en el ámbito laboral.

**Calle Godos H., Farro Cerna, A.**



## Índice de contenido

Certificación del asesor .....	ii
Aval de jurado evaluador .....	iii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento .....	v
Índice de contenido .....	vi
Índice de tablas.....	xi
Índice de figuras.....	xii
Resumen .....	xiii
Abstract .....	xiv
<b>I. Introducción .....</b>	<b>15</b>
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	12
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	14
1.3. OBJETIVOS .....	14
1.3.1 Objetivo general .....	17
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
1.4. FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS .....	15
1.4.1. Hipótesis general .....	15
1.5. JUSTIFICACIÓN.....	18
<b>II. Marco teórico .....</b>	<b>169</b>

2.1. Motivación .....	19
a) Definición .....	19
b) Tipos.....	19
) Motivación intrínseca.....	19
) Motivación extrínseca.....	20
c) Motivación para el aprendizaje del inglés .....	22
2.2. Gamificación .....	22
a) Conceptualización de la gamificación .....	22
b) Gamificación y lúdica .....	24
c) Gamificación en la educación.....	25
) Kahoot .....	26
) ClassDojo.....	26
) Tovaría.....	26
) Classcraft .....	26
d) Gamificación como estrategia metodológica.....	27
e) Gamificación en la escuela .....	27
2.3. Antecedentes .....	16
2.3.1. Internacionales.....	29
2.3.2. Nacionales .....	29
2.3.3. Regionales .....	30

2.3.4. Locales .....	31
<b>2.4. Marco Conceptual .....</b>	<b>31</b>
2.4.1. Motivación .....	31
2.4.2. Motivación intrínseca .....	32
2.4.3. Motivación extrínseca .....	32
2.4.4. Aprendizaje .....	33
2.4.5. Gamificación .....	33
<b>III. Metodología .....</b>	<b>31</b>
3.1. Método de investigación.....	31
3.2. Tipo de Investigación .....	31
3.3. Diseño de Investigación.....	32
3.4. Población y muestra .....	33
3.4.1. Población .....	37
3.4.2. Muestra.....	38
3.4.3. Operacionalizacion de variables.....	34
3.5. Técnicas e instrumentos de investigación .....	39
3.5.1. Técnicas.....	39
3.5.2. Instrumentos .....	39
3.6. Procedimiento de recolección de datos .....	40
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de los resultados .....	40
3.8. Validación de instrumentos.....	41
3.9. Confiabilidad de instrumentos .....	41

<b>IV. Resultados y discusión .....</b>	<b>41</b>
4.1. Resultados .....	41
4.2. Discusiones.....	50
<b>V. Conclusiones y recomendaciones.....</b>	<b>56</b>
5.1. Conclusiones.....	56
5.2. Recomendaciones .....	57
<b>VI. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>58</b>
<b>VII. Anexos.....</b>	<b>59</b>
Anexo 01 .....	59
Anexo 02 .....	59
Anexo 03 .....	60
Anexo 04 .....	65
Anexo 05 .....	68
Anexo 06 .....	69
1. Datos generales de la investigación.....	73
2. Datos del informante .....	74
3. Aspectos de la validación .....	75
Anexo 07 .....	77
1. Descripción de la propuesta.....	77
2. Objetivos de la propuesta .....	77
3. Fundamentos de la propuesta .....	78
4. Beneficiarios .....	80

5. Contenido de la propuesta .....	81
6. Metodología.....	83
7. Secuencia de actividades .....	84
8. Materiales y recursos .....	85
9. Evaluación de la propuesta.....	85



## Índice de tablas

Tabla 1 Pruebas de puntuaciones de supuestos de normalidad de la estrategia “Gamificación” en la motivación del aprendizaje del idioma inglés .....	42
Tabla 2 Análisis significativo de la aplicación de la estrategia gamificación.....	43
Tabla 3 Indicadores estadísticos .....	45
Tabla 4 Niveles en la motivación intrínseca .....	43
Tabla 5 Análisis Significativo en la motivación intrínseca.....	45
Tabla 6 Niveles en la motivación extrínseca .....	46
Tabla 7 Análisis Significativo en la motivación extrínseca.....	53

## Índice de figuras

Figura 1. <i>Análisis Significativo de la estrategia “Gamificación”</i> .....	44
Figura 2. Nivel en la Dimensión “Gamificación” en la Motivación Intrínseca.....	48
Figura 3. Nivel en la Dimensión “Gamificación” en la Motivación Intrínseca.....	52
Figura 4. Nivel de la Aplicación de la Estrategia “Gamificación” antes y después de la Motivación.....	56

## Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de la gamificación en la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, durante el año 2023. La población estuvo conformada por 198 estudiantes del tercer grado de educación secundaria, de los cuales se seleccionó una muestra de 30 estudiantes mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia.

La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo, método hipotético-deductivo y diseño pre-experimental, aplicando un pretest y un postest a un solo grupo. Se utilizó la técnica de la encuesta y, como instrumento, un cuestionario basado en una escala tipo Likert, validado por juicio de expertos y con un coeficiente de confiabilidad de  $= 0.84$ .

La intervención consistió en la implementación de actividades gamificadas distribuidas en 12 sesiones de aprendizaje. Los resultados, con un nivel de significancia del 5% ( $p = 0.000$ ), evidenciaron un incremento significativo en los niveles de motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes. En conclusión, la aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica fortaleció la participación, el interés y la actitud positiva de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, contribuyendo a un proceso educativo más activo, dinámico y significativo.

**Palabras clave:** Gamificación; Motivación; Aprendizaje del inglés; Estrategias didácticas; Educación secundaria.

## Abstract

The present study aimed to determine the influence of gamification on motivation toward learning the English language among third-grade secondary students at Augusto Salazar Bondy Educational Institution in Nuevo Chimbote during the year 2023. The population consisted of 198 third-grade secondary students, from which a sample of 30 students was selected through non-probabilistic convenience sampling.

The research was applied in nature, with a quantitative approach, a hypothetico-deductive method, and a pre-experimental design, applying a pretest and a posttest to a single group. The survey technique was used, and the instrument consisted of a questionnaire based on a Likert-type scale, validated through expert judgment and showing a reliability coefficient of  $r = 0.84$ .

The intervention involved the implementation of gamified activities distributed across 12 learning sessions. The results, with a significance level of 5% ( $p = 0.000$ ), showed a significant increase in students' intrinsic and extrinsic motivation levels. In conclusion, the application of gamification as a pedagogical strategy strengthened students' participation, interest, and positive attitudes toward English learning, contributing to a more active, dynamic, and meaningful educational process.

**Keywords:** Gamification; Motivation; English learning; Teaching strategies; Secondary education.

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. Descripción del problema**

En el ámbito internacional, uno de los principales desafíos en la enseñanza del idioma inglés es la falta de motivación de los estudiantes hacia su aprendizaje, lo que repercute directamente en el desarrollo de sus competencias. Según Dörnyei (2001), la motivación es un elemento esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera, pues determina el grado de esfuerzo, persistencia y atención que el estudiante dedica al proceso. Sin embargo, Fornós (2021), en su estudio realizado en España, identificó que el bajo nivel de implicación y desinterés de los estudiantes constituye un obstáculo significativo para el logro de aprendizajes efectivos, incluso en contextos donde existen recursos tecnológicos y pedagógicos adecuados.

“La educación no cambia el mundo: cambia a las personas que van a cambiar el mundo.” (Freire, 1996, como se citó en Torres, 2021, p. 12).

En ese sentido, la educación cumple un rol transformador en la vida de las personas, brindándoles herramientas que les permiten contribuir positivamente a la sociedad. Una de esas herramientas es el dominio del idioma inglés, considerado actualmente como el idioma universal. No obstante, pese a su reconocida relevancia, factores como la falta de motivación hacia la asignatura continúan afectando negativamente el proceso de aprendizaje de esta lengua extranjera.

En el contexto peruano, el país mantiene un bajo desempeño en el dominio del idioma inglés. De acuerdo con los resultados del examen internacional de EF Education First, citados por Perú21 (2020), el



Perú ocupa el puesto 58 de un total de 100 naciones evaluadas, lo que evidencia un nivel insuficiente de competencia comunicativa en inglés. Esta situación sugiere que el sistema educativo peruano aún no logra formar estudiantes con las capacidades necesarias para comunicarse efectivamente en una segunda lengua.

Martínez y Gómez (2020) sostienen que una de las principales causas de esta problemática es la ausencia de metodologías adaptativas, es decir, enfoques pedagógicos que respondan a las necesidades individuales de los estudiantes. Asimismo, el uso de métodos tradicionales por parte de los docentes disminuye la participación e interés del alumnado, dificultando la construcción de aprendizajes significativos. De igual manera, García et al. (2019) afirman que la escasez de docentes capacitados y la carencia de materiales didácticos innovadores son factores que inciden directamente en el bajo interés de los estudiantes por aprender inglés.

Por otro lado, un estudio realizado por la red de colegios canadienses Maple Bear reportó que solo el 4% de los peruanos habla inglés con fluidez y que más del 85% de los encuestados se arrepiente de no haber mejorado su nivel del idioma, destacando su importancia en el desarrollo profesional y social. Frente a ello, el Estado peruano aprobó la Política Nacional Multisectorial “Inglés, Puertas al Mundo” (2021), cuyo objetivo es fortalecer las competencias comunicativas en inglés desde la educación básica. Sin embargo, según el Decreto Supremo que la establece, su implementación será progresiva y no obligatoria, lo que limita su efectividad en todo el país.

En la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, se observó durante las prácticas pedagógicas que los estudiantes del nivel secundario presentan bajos niveles de motivación hacia el aprendizaje del inglés. Esta desmotivación se manifiesta en actitudes de desinterés, desorden y poca participación durante las sesiones de clase. Tal situación se relaciona con la aplicación constante de métodos tradicionales, centrados en la memorización y el uso limitado de recursos innovadores, lo cual impide que los estudiantes se involucren activamente en su propio proceso de aprendizaje.

Ante esta realidad, resulta necesario implementar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten el interés, la participación y la motivación de los estudiantes. En este contexto, la gamificación se presenta como una alternativa eficaz, ya que incorpora elementos del juego como puntos, desafíos, niveles, insignias y recompensas dentro del proceso educativo, generando un ambiente de aprendizaje más dinámico, participativo y significativo, que fortalece la motivación intrínseca y extrínseca hacia el aprendizaje del idioma inglés.

## **1.2. Formulación del problema**

- ¿Cómo influye la estrategia Gamificación en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del 3° de secundaria en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023?

## **1.3. Objetivos**

### **Objetivo general**

Determinar la influencia de la gamificación en la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023. Chimbote, 2023.

### **Objetivos específicos**

- Describir los niveles de motivación antes y después de la aplicación de la estrategia “Gamificación” de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.
- Analizar la influencia de la estrategia “Gamificación” en la motivación intrínseca de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo

Chimbote, 2023.

- Analizar la influencia de la estrategia “Gamificación” en la motivación extrínseca de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.

## **1.4. Formulación de la hipótesis**

### **1.4.1. Hipótesis general**

La aplicación de la estrategia de gamificación influye positivamente en la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.

H0: La gamificación NO influye en la en la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.

H1: La gamificación SÍ influye en la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.

## **1.5. Justificación**

Con la presente investigación se investigó la influencia de la estrategia Gamificación en la motivación del aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 3° de secundaria en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023, se basó en aspectos esenciales para la calidad educativa porque ayudó a resolver problemas de la motivación del estudiante en clase y por ende cómo es que el estar motivado predispone su aprendizaje.

Desde un enfoque práctico, se ofreció una solución concreta al problema de la falta de motivación de los estudiantes de 3ro de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, al aplicar una estrategia activa e innovadora como la gamificación, que logró transformar el ambiente de aprendizaje y estimuló el compromiso del estudiante. Con esta técnica resultó útil por que redujo la distracción, el desinterés y la baja participación que comúnmente se evidencian en la enseñanza del idioma inglés. Además, los resultados del estudio podrán ser replicados en otras instituciones, sirviendo como referente pedagógico para futuros docentes e investigadores.

Desde el aspecto teórico, la investigación aporta al marco conceptual del uso de la gamificación en contextos educativos, especialmente en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Puesto que se analizan las relaciones entre las variables motivación (intrínseca y extrínseca), asimismo, estrategias metodológicas, que permiten enriquecer el conocimiento existente sobre el impacto de enfoques didácticos activos en el aula. Así, el estudio ratifica teorías previas y puede contribuir al desarrollo de nuevas propuestas pedagógicas basadas en evidencia.

Finalmente, esta investigación también posee una justificación metodológica, ya que utiliza instrumentos validados como cuestionarios y encuestas usado para recolectar datos confiables. Estos instrumentos serán aplicados a los estudiantes del 3.º grado “A” de secundaria de una I.E. de Nuevo Chimbote y posteriormente estarán disponibles en el repositorio de la Universidad Nacional del Santa, lo que permitirá su uso y consulta por parte de futuros investigadores. Además, el diseño metodológico empleado fortalecerá la rigurosidad del estudio y su aplicabilidad en distintos contextos escolares.

## **II. Marco teórico**

### **2.1. Motivación**

#### **2.1.1. Definición**

Según el diccionario de la Real Academia Española (RAE) en su tercera acepción, motivación es el "Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona". Para ello tiene que haber un motivo o causa que también según la RAE es "causa o razón que mueve para algo".

### **2.1.2. Tipos**

#### **) Motivación Intrínseca**

Sáez (2020), sostuvo que la motivación intrínseca es aquella que impulsa a realizar algo por interés propio. La satisfacción individual es la recompensa.

Por otro lado, Hernández y Cordero (2020), sostienen que la motivación intrínseca surge del propio interés del estudiante, manifestándose como el impulso de realizar una actividad por el placer de aprenderla, guiado por la curiosidad intelectual y el deseo de exploración personal, sin depender de recompensas externas.

En el ámbito educativo, la motivación intrínseca se manifiesta frecuentemente en los estudiantes a través de la curiosidad que sienten ante las novedades que el docente introduce en el aula. Esta curiosidad impulsa su interés y atención durante las clases, lo que resalta la importancia de que el docente sea innovador en sus estrategias pedagógicas en cada sesión. Otra característica vinculada a la motivación es la competencia, observable cuando los estudiantes muestran deseo de superarse y destacarse frente a sus compañeros. Esta rivalidad sana, sin embargo, dependerá del nivel de motivación intrínseca de cada alumno. Finalmente, la necesidad o propósito personal también cumple un rol crucial: cuando el estudiante tiene claro por qué quiere lograr algo, esta convicción refuerza su motivación y lo impulsa a perseverar hasta alcanzar su objetivo.

A partir de las definiciones vistas anteriormente, se puede decir que la motivación intrínseca



es un estímulo propio de querer realizar una actividad, desarrollados por interés personales, ya sea, impulsar o fomentar sus habilidades o capacidades, y de esa forma cumplir con sus metas por sí mismo.

## **) Motivación Extrínseca**

La motivación extrínseca se manifiesta a través de conductas manipuladas por estímulos positivos y negativos, pero de forma externa. (Peiró, 2021)

Entre tanto Petr y Govern (2006, citado en la tesis de Rojas M & Benavente A.,2020) manifiestan que la motivación extrínseca depende de lo que los demás digan con respecto a la conducta del estudiante, será conducida a través de recompensas.

Según Rovira (2020) la motivación extrínseca está conformada por estímulos externos que inclinan al estudiante a iniciar y mantener objetivos que se proponga.

En esta investigación se consideran los aportes de Rovira, quien define la motivación extrínseca como una herramienta fundamental para incrementar y fomentar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés. El rol del docente resulta esencial para captar el interés del estudiante y direccionar su motivación en la adquisición del inglés como segunda lengua.

En el ámbito educativo, particularmente en la enseñanza del inglés, la motivación del docente es considerada más determinante que la del alumno. Para la adquisición de un nuevo idioma, es necesario que el docente genere emociones, dinámicas y estrategias innovadoras que mantengan el interés de los estudiantes. Un docente motivado constituye un elemento clave en las reglas del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que motivar al estudiante es fundamental para alcanzar resultados exitosos.

Mientras que en la escuela tradicional la motivación se entendía únicamente como la parte inicial de la sesión, actualmente se reconoce que esta debe mantenerse a lo largo de todo el proceso educativo,

constituyendo el punto de partida y sostén del aprendizaje. En este sentido, el docente debe emplear continuamente nuevas estrategias motivacionales para favorecer procesos de aprendizaje exitosos. Por ello, se concluye que es más importante generar interés en la actividad que centrarse exclusivamente en el mensaje transmitido.

Para ello, es necesario apoyar las actividades en los intereses de los estudiantes y conectar dichos intereses con los objetivos del aprendizaje. Algunos docentes tienden a implementar técnicas que les resultan atractivas, pero que no logran motivar a los alumnos. Considerando que los estudiantes no se motivan de la misma manera, resulta imprescindible diseñar actividades que promuevan una mayor participación y motivación individualizada.

### **2.1.3. Motivación para el aprendizaje del inglés**

Gardner (2020), describe en su modelo socio-educativo que las actitudes hacia el entorno de aprendizaje incluyendo al profesor, compañeros, actividades y el propio curso juegan un papel crucial en la motivación general del estudiante para aprender un idioma. Según este enfoque, un individuo motivado dedicará esfuerzo (como hacer tareas y participar en clase), mostrará interés auténtico por aprender y experimentará disfrute durante el aprendizaje de la lengua.

Noels et al. (2020) proponen que la motivación para aprender una lengua extranjera puede clasificarse como orientación integradora cuando el aprendiz desea identificarse con la comunidad lingüística y cultural del idioma y orientación instrumental cuando la motivación deriva de beneficios prácticos, como oportunidades laborales o académicas. Esta perspectiva actualiza y complementa la teoría original, enfatizando cómo ambos tipos de orientación influyen en el compromiso y objeciones del aprendiz hacia el idioma.

## **2.2. La Gamificación**

### **2.2.1. Conceptualización de la gamificación**

Según Koivisto y Hamari (2020), “aunque el término gamification apareció en 2008 gracias al crecimiento de los medios digitales, ya desde los años ochenta se investigaba la incorporación de juegos o videojuegos con fines formativos en contextos educativos. Desde entonces, numerosos estudios han explorado cómo estos entornos lúdicos pueden mejorar el compromiso, la motivación y los resultados de aprendizaje en el aula”.

Según Bai et al. (2020), “la gamificación integra elementos de diseño de juegos como retos, dinámicas y mecanismos que generan experiencias atractivas, desafiantes e interesantes en contextos no lúdicos para mejorar el compromiso, la motivación y la experiencia del usuario”. Esta estrategia comenzó a implementarse con mayor fuerza alrededor del año 2008, debido al crecimiento de los medios digitales, aunque ya desde la década de 1980 se realizaban investigaciones sobre el uso educativo de juegos o videojuegos formativos.

Para comprender con claridad el concepto de gamificación, es necesario señalar que esta se fundamenta en la estrategia del juego, pero se distingue de la teoría de juegos, la cual se basa en modelos matemáticos y no necesariamente implica una actividad lúdica. A diferencia del juego, que suele desarrollarse de manera libre y espontánea, la gamificación se caracteriza por contar con reglas definidas y objetivos concretos. Su propósito principal no es solo entretener, sino generar un cambio en el comportamiento, incrementando el compromiso, la motivación y la participación activa de los involucrados.

### **2.2.2. Gamificación y lúdica (relación y diferencias – virtual y presencial)**

Según Prieto et al. (2022), la gamificación se define como la aplicación de estrategias y mecánicas

propias de los juegos en entornos no lúdicos, con el propósito de motivar, estimular la competencia y la cooperación, así como generar experiencias gratificantes que permitan modificar comportamientos, desarrollar habilidades y alcanzar objetivos específicos.

En el contexto actual de la era digital y la transición hacia la web, nuevas tecnologías han transformado significativamente la realidad social y las formas de interacción. Estas innovaciones han impulsado nuevas modalidades de comunicación, destacándose el crecimiento de comunidades virtuales, redes sociales y la movilidad constante. Aunque muchas organizaciones intentan aprovechar los beneficios de esta revolución digital, no siempre comprenden que el impacto del entorno social digital el Social Media trasciende la simple difusión de mensajes comerciales. Su verdadero valor radica en la construcción de relaciones, la generación de compromiso y la creación de oportunidades que van más allá de la obtención de ingresos a través de nuevos canales.

El Social Media representa una nueva forma de comunicarse con usuarios y clientes, permitiendo captar la atención sobre la marca, facilitar la explicación de productos o servicios, y escuchar retroalimentación para la mejora continua. Asimismo, ofrece la posibilidad de conocer en profundidad el perfil del cliente, analizar sus gustos y necesidades, establecer relaciones directas y adaptar la oferta a sus demandas. De manera fundamental, este entorno digital posibilita la fidelización del público objetivo.

### **2.2.3. Gamificación en la educación**

Según UNIR (2020), la gamificación se define como una técnica que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados, ya que favorece una mayor implicación y motivación de los estudiantes, facilitando así el logro de los objetivos planteados en clase.

De acuerdo con Molina-Carmona y Llorens-Largo (2020), el uso de tecnologías educativas impacta más en el aprendizaje cuando promueve la autonomía del estudiante, independientemente de la

edad del alumnado. La integración de herramientas tecnológicas abre oportunidades para la implementación de estrategias como la gamificación, cuyo propósito es aumentar la motivación y el compromiso del estudiante mediante la interacción activa con los contenidos.

Para evitar confusiones en la comprensión del concepto de gamificación, Karl Kapp aclara que esta no se limita a la simple aplicación de insignias, puntos o recompensas, sino que radica en elementos como la participación del jugador, la narración de historias, la visualización de personajes y la resolución de problemas. Además, Kapp destaca que la gamificación no es un concepto novedoso en sí mismo, sino que lo innovador es el enfoque en las relaciones y dependencias entre sus elementos. Asimismo, señala que la gamificación no es adecuada para todas las situaciones de aprendizaje y que su diseño requiere esfuerzo y planificación avanzada para ser efectiva y evitar la banalización del aprendizaje (Kapp, año).

En este sentido, Toda et al. (2020) explican que las estrategias gamificadas se estructuran mediante elementos como objetivos, progresión y retroalimentación, integrados en actividades con reglas predefinidas y resultados esperados, lo que permite medir el desempeño y mantener la motivación de los participantes.

El diseño de materiales e-learning debe estructurarse en metas y objetivos a corto, medio y largo plazo, de manera que cada módulo prepare al usuario para el siguiente nivel, facilitando el aprendizaje gradual y el enfrentamiento progresivo a retos cada vez más complejos (Rodríguez et al., 2020). Para promover la involucración del estudiante, es fundamental simplificar la información presentada para evitar confusión o desmotivación, además de evaluar el progreso mediante retroalimentación visual y recompensas proporcionales al esfuerzo realizado. La conformidad social también actúa como motivador, ya que el reconocimiento entre pares genera un impacto significativo en la persistencia del estudiante (Rodríguez et al., 2020).

Entre las herramientas de gamificación utilizadas en el aula se encuentran:

) **Kahoot:** una plataforma digital que facilita la comprensión y retención de conceptos de forma entretenida mediante tecnologías actuales (Peña, 2020).

) **ClassDojo:** utilizada en aulas de ESL, ha demostrado generar un ambiente de competencia constructiva que aumenta la motivación, la participación y las relaciones positivas entre estudiantes (Lam, 2024).

) **Toovar:** plataforma enfocada en resolver problemas mediante dinámicas innovadoras, considerada como un instrumento potente para fomentar la motivación estudiantil (Prieto, 2020).

) **Classcraft:** herramienta para la enseñanza de idiomas extranjeros que promueve el compromiso y la colaboración entre estudiantes, incrementando significativamente la motivación en el aprendizaje (Membrive y Armie, 2020).

#### **2.2.4. Gamificación como estrategia metodológica**

Cuando la gamificación se emplea como estrategia de innovación docente, el docente debe diseñar una estructura pedagógica que favorezca el desarrollo integral del estudiante mediante dinámicas lúdicas. En este contexto, Sajin i et al. (2022) señalan que los docentes pueden construir ambientes gamificados en los cuales los estudiantes gestionan su propio proceso de aprendizaje mediante la definición de objetivos claros, la retroalimentación inmediata y la incorporación de elementos competitivos. Este diseño, fundamentado en la teoría del comportamiento planificado, no solo potencia la motivación intrínseca del alumnado, sino que también favorece la actualización continua de contenidos y metodologías compatibles con el currículo académico. Por lo tanto, la gamificación contribuye de manera

significativa al cumplimiento de los objetivos educativos al establecer una conexión efectiva entre la acción pedagógica y las experiencias de juego.

### **2.2.5. Gamificación en la escuela**

La evidencia reciente indica que la gamificación en contextos escolares redirige la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia el aprendizaje. Toda et al. (2024) demostraron experimentalmente que esta estrategia satisface necesidades psicológicas fundamentales, como la autonomía y la competencia, contribuyendo directamente al incremento de la motivación intrínseca. De manera similar, una revisión sistemática realizada en 2023 concluyó que el 56 % de los estudios analizados reportaron efectos positivos en la motivación, participación y rendimiento académico en niveles de educación primaria y secundaria. Por su parte, Huang Shan et al. (2025) integraron gamificación con inteligencia artificial y colaboración familia-escuela, alcanzando una mejora del 35 % en motivación y desempeño en estudiantes de secundaria. Finalmente, investigaciones recientes (Li et al., 2023; *Frontiers in Psychology*) han destacado que una implementación pedagógicamente alineada y efectiva previene el agotamiento del efecto novedad, favoreciendo resultados sostenidos a largo plazo.

## **2.3. Antecedentes**

### **2.3.1. Internacionales**

Fornós (2021), en la tesis titulada “Analysing gamification tools to learn English as a foreign Language in primary education”, desarrollada en la Universitat Autònoma de Barcelona, trabajó con estudiantes de educación primaria como población objetivo. La investigación consistió en un proyecto de grado que buscó identificar y evaluar distintas herramientas de gamificación aplicables al aprendizaje del inglés como lengua extranjera en ese nivel educativo. Entre los resultados, se señala que varias de las herramientas analizadas favorecen la motivación de los alumnos, incrementan la interacción en el aula y

facilitan la adquisición de vocabulario y estructuras lingüísticas en contextos prácticos. Como conclusión, el autor establece que la gamificación puede ser un recurso pedagógico valioso en primaria, siempre que las herramientas seleccionadas se adapten a las características del alumnado y se integren de manera coherente en la planificación docente.

Mägi Ravn (2021), en su tesis titulada “Gamification in education: practising English phrasal verbs using a gamified activity”, desarrollada en la Universidad de Tartu (Estonia), tuvo como objetivo analizar el impacto de una actividad gamificada en la práctica de los phrasal verbs del inglés en estudiantes de sexto grado. La investigación se enmarcó bajo un enfoque cuantitativo con diseño experimental de tipo cuasi-experimental, utilizando como instrumentos una prueba de pretest y posttest, observación participante y encuestas. La muestra estuvo compuesta por estudiantes de sexto grado, aunque el número exacto no se especifica en la fuente consultada. Los resultados evidenciaron que la implementación de la actividad gamificada aumentó significativamente el compromiso y la motivación de los estudiantes, así como su rendimiento en la práctica de los phrasal verbs. Como conclusión, se destaca que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar la enseñanza de aspectos complejos del idioma inglés, como los phrasal verbs, al fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

### **2.3.2. Nacionales**

Delgado y Lazo (2022), en la tesis titulada “La gamificación para mejorar la producción escrita en inglés del nivel primario” desarrollada en la I.E. Fe y Alegría N.º 24 del distrito de Villa María del Triunfo, Lima (Perú), tuvieron como población objetivo a los estudiantes de 6.º grado de primaria. El estudio se realizó bajo un enfoque cualitativo y diseño de investigación-acción de tipo práctico, aplicando un modelo pedagógico de gamificación para mejorar progresivamente la producción escrita —en palabras, frases y oraciones— en inglés como lengua extranjera, particularmente después del impacto que la educación a distancia tuvo sobre el aprendizaje del idioma. Los resultados mostraron que, al finalizar la



intervención, los estudiantes mejoraron su producción escrita en inglés como lengua extranjera. Como conclusión, los autores señalan que la gamificación constituye una estrategia eficaz para mejorar la escritura en inglés en niveles primarios, ya que favorece la participación activa, permite aplicar fases estructuradas de escritura, e incrementa la calidad de los textos producidos.

García y Nizama (2022), en su tesis titulada “Gamificación para mejorar el vocabulario de inglés en los estudiantes del nivel secundaria”, desarrollada en Monterrico IE Aplicación, Santiago de Surco (Lima, Perú), tuvieron como población objetivo a los estudiantes de tercer año de secundaria. La investigación se enmarcó bajo un enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción, utilizando como instrumentos una prueba diagnóstica de entrada y salida, un diario de campo y un cuestionario. Los resultados mostraron que los estudiantes mejoraron su aprendizaje del vocabulario de inglés luego de la aplicación de estrategias basadas en gamificación. Como conclusión, los autores señalan que la gamificación constituye una herramienta efectiva para superar dificultades en el aprendizaje de vocabulario en contextos de secundaria, ya que promueve un aprendizaje más activo, motiva a los estudiantes y favorece el uso del inglés en contextos comunicativos más diversos.

### **2.3.3. Regionales**

Carrascal y Garibay (2024), en su tesis titulada “Aplicación móvil basada en gamificación y microlearning para la enseñanza de inglés en estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional de Cañete”, desarrollada en Cañete, Perú, tuvieron como objetivo principal determinar cómo una aplicación móvil basada en gamificación y microlearning mejora la enseñanza de inglés en los estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional de Cañete. La investigación se enmarcó bajo un enfoque cuantitativo, aplicada y explicativa, utilizando el método experimental con un diseño preexperimental de un solo grupo, al cual se le aplicó el instrumento en el pretest y postest. La muestra estuvo conformada por 28 estudiantes del ciclo 3 del nivel básico. Los resultados obtenidos a partir de los cuestionarios

aplicados en el pretest y posttest mostraron una mejora significativa en el aprendizaje del inglés. Esta mejora se evidenció en la participación de los estudiantes y la adquisición de nuevas competencias lingüísticas. El porcentaje de estudiantes en nivel alto de redacción, comprensión auditiva, fluidez del habla y comprensión de lectura aumentó significativamente en el posttest. Finalmente, se concluye que la implementación de una aplicación móvil basada en gamificación y microlearning mejora positivamente la enseñanza de inglés en los estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional de Cañete, proporcionando evidencia de que el uso de tecnologías educativas innovadoras puede transformar y mejorar significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos de educación de idiomas.

Trigoso Torrejón y Vilcarromero Vilca (2024), en su tesis titulada “Herramientas de gamificación en la competencia 2 de inglés en estudiantes del tercero de secundaria, Institución Educativa 18063, Chachapoyas, 2023”, desarrollada en la Universidad Católica de Trujillo, tuvieron como objetivo determinar la influencia del uso de herramientas de gamificación en la competencia 2 del área de inglés en estudiantes del tercero de secundaria. La investigación se enmarcó bajo un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental, utilizando como instrumentos encuestas y cuestionarios para evaluar las variables de estudio. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes. Los resultados indicaron que el uso de herramientas de gamificación tuvo una influencia positiva en el desarrollo de la competencia 2 del área de inglés, evidenciada en la mejora en la obtención, inferencia e interpretación de información del texto escrito, así como en la reflexión y evaluación de la forma, el contenido y el contexto del texto. Como conclusión, se destaca que la implementación de herramientas de gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar las competencias lingüísticas en estudiantes de secundaria.

#### **2.3.4. Locales**

Contreras Nieto (2023), en su tesis titulada “Aplicación móvil basada en gamificación para mejorar el conocimiento y hábitos de los estudiantes en una institución educativa, Chimbote 2023”,

desarrollada en la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo principal mejorar el conocimiento y los hábitos de los estudiantes mediante el uso de una aplicación móvil basada en gamificación. La investigación se enmarcó bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño experimental de grado, y se aplicó en una institución educativa de Chimbote. Los resultados obtenidos indicaron una mejora significativa en el conocimiento y los hábitos de los estudiantes tras la implementación de la aplicación móvil gamificada. Como conclusión, se destaca que la gamificación, a través de plataformas móviles, puede ser una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje y la adopción de hábitos positivos en el ámbito educativo.

## **2.4. Marco Conceptual**

### **2.1.1. Motivación**

Glynn et al. (2022) conceptualizan la motivación como un estado interno que despierta, orienta y sostiene el comportamiento dirigido a objetivos, proporcionando la energía y estructura necesarias para alcanzar el propósito académico. En términos generales, motivar a una persona implica crear un ambiente propicio en el que el individuo pueda alcanzar sus metas mediante su propio esfuerzo. Por ello, resulta fundamental que los educadores comprendan y manejen adecuadamente este aspecto, a fin de prestar atención y tomar medidas que garanticen la coincidencia entre los objetivos personales del individuo y los del grupo, facilitando así el logro conjunto de ambos.

### **2.1.2. Motivación intrínseca**

Por otro lado, Hernández y Cordero (2020) sostienen que la motivación intrínseca surge del interés propio del estudiante, manifestándose como el impulso para realizar una actividad por el placer de aprender, guiado por la curiosidad intelectual y el deseo de exploración personal, sin depender de recompensas externas. Actualmente, en una sociedad competitiva, los estudiantes deben asumir un rol

activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollando capacidades y habilidades que les permitan mantenerse constantes y desenvolverse adecuadamente en su entorno. Este proceso puede funcionar como un impulso interno orientado a sobresalir o a la superación personal, estructurando niveles que faciliten el logro progresivo de sus objetivos.

### **2.1.3. Motivación extrínseca**

La motivación extrínseca se manifiesta a través de conductas influenciadas por estímulos externos, tanto positivos como negativos (Peiró, 2021). En este sentido, Petr y Govern (2006, citados en Rojas y Benavente, 2020) señalan que la motivación extrínseca depende de la valoración que otros realicen sobre la conducta del estudiante, orientándose principalmente mediante recompensas.

### **2.1.4. Aprendizaje**

El aprendizaje puede definirse como un proceso activo y transformador mediante el cual, a partir de experiencias sistemáticas, los individuos modifican su comportamiento y estructuras mentales. En este sentido, Schneider (2024) sostiene que “el aprendizaje es un proceso mediante el cual los individuos adquieren y construyen conocimiento, habilidades, actitudes y valores a partir de experiencias, observaciones o instrucción, provocando cambios relativamente permanentes en su comportamiento y estructuras cognitivas”.

### **2.1.5. Gamificación**

Según Koivisto y Hamari (2020), aunque el término gamification surgió en 2008 debido al crecimiento de los medios digitales, desde la década de los ochenta se ha investigado la incorporación de juegos y videojuegos con fines formativos en contextos educativos. Desde entonces, múltiples estudios han explorado cómo estos entornos lúdicos pueden potenciar el compromiso, la motivación y los resultados de aprendizaje en el aula.

### **III. Metodología**

Según Hernández y Mendoza (2022), el método de investigación constituye una guía sistemática que orienta el proceso científico desde la formulación del problema hasta la comprobación de las hipótesis. En ese sentido, el presente estudio se sustentó en los métodos hipotético-deductivo, analítico y sintético, los cuales se enmarcan dentro del enfoque cuantitativo.

El método hipotético-deductivo permitió formular una hipótesis general sobre la influencia de la estrategia de gamificación en la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés y someterla a verificación empírica. De acuerdo con Torres y Salinas (2021), este método se basa en la formulación de hipótesis que surgen de la teoría y que son comprobadas mediante la observación y el análisis de los resultados obtenidos, lo que favorece la validez científica del estudio.

Por su parte, el método analítico facilitó el estudio detallado de las variables involucradas motivación intrínseca y motivación extrínseca, permitiendo comprender cómo cada una de ellas se ve afectada por la aplicación de la estrategia de gamificación. Hernández y Mendoza (2022) señalan que el análisis implica descomponer un fenómeno en sus partes esenciales para comprender la estructura y las relaciones entre sus componentes.

Asimismo, el método sintético permitió integrar los resultados obtenidos durante el proceso de análisis para generar conclusiones coherentes y fundamentadas sobre la influencia de la gamificación en la motivación hacia el aprendizaje del inglés. Según Ríos y Rodríguez (2020), este método consiste en reunir los elementos analizados para formular una visión general que dé respuesta a los objetivos del estudio.

En conjunto, estos métodos condujeron la investigación de manera lógica, ordenada y rigurosa, acorde con el diseño pre-experimental, el cual consideró la aplicación de una prueba de entrada (pretest) y una prueba de salida (postest) a un solo grupo de estudiantes, con el propósito de identificar los cambios

producidos tras la intervención pedagógica basada en la gamificación.

### **3.2. Tipo de Investigación**

De acuerdo con Bernal (2021), el tipo de investigación se define en función de los objetivos del estudio, el nivel de conocimiento que se busca alcanzar y el propósito práctico o teórico que se persigue. En ese sentido, la presente investigación es de tipo aplicada, puesto que tiene como finalidad ofrecer una solución concreta a un problema educativo identificado: la baja motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés. Este tipo de investigación, según el mismo autor, busca la transformación o mejora de una realidad determinada mediante la implementación de estrategias o procedimientos que produzcan un impacto positivo en el contexto estudiado.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, ya que, como señala Bernal (2021), este enfoque se caracteriza por la recolección y el análisis de datos numéricos con el fin de probar hipótesis y establecer relaciones causales entre variables. En este caso, se analizaron los resultados obtenidos a través de la aplicación de un pretest y un posttest para medir los niveles de motivación antes y después de la implementación de la estrategia de gamificación.

Asimismo, la investigación corresponde a un nivel explicativo, dado que busca identificar las causas y efectos del fenómeno estudiado. Hernández Sampieri y Mendoza (2022) sostienen que este nivel de investigación pretende determinar por qué ocurre un hecho y en qué condiciones se produce, estableciendo relaciones de dependencia entre variables. En concordancia con ello, el presente estudio pretende explicar de qué manera la aplicación de la gamificación (variable independiente) influye en la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés (variable dependiente) en los estudiantes del tercer grado de secundaria.

### **3.3. Diseño de Investigación**

El presente trabajo de investigación corresponde a un diseño pre-experimental, ya que se trabajó con un solo grupo al cual se aplicó una prueba de entrada (pretest) antes de la intervención y una prueba de salida (postest) después del tratamiento. En este diseño, el grupo recibió la estrategia de gamificación, lo que permitió comparar los resultados obtenidos antes y después de su aplicación, con el propósito de determinar su efecto en el aprendizaje. Según Hernández y Mendoza (2022), el diseño pre-experimental se utiliza cuando el investigador aplica un estímulo o tratamiento a un grupo y mide los resultados antes y después de la intervención, sin contar con grupo de control. De igual modo, Bernal (2021) señala que este tipo de diseño permite obtener evidencia inicial sobre la relación entre variables, especialmente en contextos educativos donde no es posible aplicar una asignación aleatoria de los participantes.

*Esquema del diseño pre-experimental con un solo grupo*

<b>Grupo</b>	<b>Pretest</b>	<b>Tratamiento (X)</b>	<b>Postest</b>
G	O	X	O

El grupo (G) representa a los estudiantes seleccionados. O corresponde al pretest aplicado antes de la intervención, X representa la aplicación de la estrategia de gamificación, y O al postest posterior al tratamiento.

### **3.4. Población y muestra**

#### **3.4.1. Población**

La población a estudiar estuvo conformada por 198 estudiantes del 3° grado del nivel secundario matriculados en el año 2023 en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nv. Chimbote, en donde se impartió la enseñanza del área del idioma inglés. Según Ramírez y Torres (2022), "la

población de estudio se entiende como el conjunto total de individuos que cumplen con los criterios de inclusión establecidos para la investigación, de los cuales se extrae una muestra representativa que permita inferir resultados generalizables al universo de análisis (p. 85)

### 3.4.2. Muestra

La selección de la muestra se realizó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, siguiendo los criterios propuestos por Espinoza (2022). La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes del tercer grado de educación secundaria, quienes participaron como un único grupo experimental en la aplicación de la estrategia gamificada. En este contexto, la muestra se define como un subconjunto representativo de la población, seleccionado con base en criterios que garantizan que sus características reflejen adecuadamente las del total, permitiendo así obtener resultados válidos y generalizables sobre el fenómeno estudiado (Gonzales & Ríos, 2021, p. 134)

### 3.4.3. Operacionalización de variables

Variable: Motivación en el aprendizaje del idioma inglés					
Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Motivación	La motivación es el conjunto de factores internos y externos que impulsan al estudiante a iniciar, mantener y dirigir sus esfuerzos hacia el logro de metas académicas, manifestándose en interés, persistencia y participación activa (Ryan & Deci, 2020).	En esta investigación, la motivación se midió mediante un cuestionario estructurado aplicado en el pretest y posttest, evaluando la actitud, interés, disposición y compromiso de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés con la aplicación de la gamificación.	Motivación intrínseca	- Interés por aprender inglés. - Disfrute de las actividades. - Participación voluntaria en dinámicas gamificadas.	Escala Likert (1-5)
			Motivación extrínseca	- Esfuerzo por alcanzar recompensas. - Reconocimiento de logros. - Competencia con los compañeros.	



### 3.5. Técnicas e instrumentos de investigación

#### 3.5.1. Técnicas

Para la variable dependiente (*motivación en el aprendizaje del idioma inglés*), se empleó la técnica de la encuesta, la cual permitió recolectar información sobre el nivel de motivación de los estudiantes antes y después de la aplicación de la estrategia de gamificación. Esta técnica se aplicó mediante un cuestionario estructurado con ítems en escala tipo Likert, diseñados para evaluar el interés, la disposición, el compromiso y la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés.

#### 3.5.2. Instrumentos

Como instrumento de recolección de datos se usó un cuestionario que sigue la escala tipo Likert de cinco niveles, aplicado en dos momentos: antes de la intervención (pretest) y después de la aplicación de la estrategia de gamificación (postest). Este instrumento fue diseñado para evaluar la motivación en el aprendizaje del idioma inglés, considerando las dimensiones de motivación intrínseca, motivación extrínseca, compromiso académico y actitud hacia el aprendizaje.

La escala Likert, según Bernal (2021), es ampliamente utilizada en investigaciones educativas, ya que permite medir el grado de acuerdo o desacuerdo de los participantes frente a diversas afirmaciones, ofreciendo datos cuantificables y comparables. Su aplicación facilitó la obtención de información precisa y objetiva sobre la percepción y motivación de los estudiantes, tanto antes como después de la intervención pedagógica.

TÉCNICAS	INSTRUMENTO
ENCUESTA	Test

### **3.6. Procedimiento de recolección de datos**

La recolección de datos de la presente investigación se realizó de la siguiente manera:

- a) Se coordinó previamente con la dirección de la I.E. para gestionar la autorización y ejecución de la investigación en los estudiantes del tercer año de una I.E. de Chimbote.
- b) Como primer paso, se llevó a cabo una reunión con los estudiantes del tercer año de la sección “A” para explicar el objetivo del estudio y su respectiva importancia en su formación en el aprendizaje del idioma inglés.
- c) Asimismo, se brindó orientación sobre los instrumentos que se emplearon.
- d) Posteriormente, se aplicó un pre-test a los estudiantes del tercer año de secundaria de la sección “A” para conocer el nivel en el que se encontraban con respecto a la variable dependiente: *motivación*.
- e) Luego, se ejecutó la estrategia de gamificación en los estudiantes del tercer año de secundaria de la sección “A”.
- f) Finalmente, se aplicó un post-test a los estudiantes del tercer año de secundaria de la sección “A” para analizar cómo la estrategia de gamificación influyó en su motivación.

### **3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de los resultados**

Como respuesta al objetivo general del estudio —determinar la influencia de la estrategia “Gamificación” en la motivación para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E.

Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote (2023)—, se procedió a realizar el respectivo análisis de resultados.

Para este fin, se empleó la estadística descriptiva, con el propósito de caracterizar el nivel de motivación de los estudiantes antes de la implementación de la estrategia gamificada. Posteriormente, se utilizó la estadística inferencial con el objetivo de poner a prueba la hipótesis de investigación y determinar si la aplicación de la estrategia “Gamificación” produjo un efecto significativo en la motivación estudiantil.

El análisis de datos fue realizado a través del software estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), versión 27, lo que permitió obtener resultados precisos y confiables respecto a las variaciones en la variable dependiente tras la intervención pedagógica.

### **3.8. Validación del instrumento**

El instrumento utilizado para medir la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés fue sometido al proceso de validación por juicio de expertos, con el propósito de garantizar que los ítems fueran adecuados, pertinentes y coherentes con los objetivos de la investigación.

Para ello, se contó con la participación de tres especialistas en educación, con experiencia en metodología de investigación y enseñanza del idioma inglés, quienes evaluaron el cuestionario en función de los criterios de claridad, coherencia, relevancia y suficiencia. Cada ítem fue analizado mediante una ficha de validación que permitió identificar su pertinencia académica y su correspondencia con las dimensiones de la variable motivación (intrínseca y extrínseca).

Los resultados obtenidos evidenciaron que el instrumento presenta un nivel de validez adecuado, ya que los expertos coincidieron en que los ítems cumplen con los criterios exigidos para su aplicación en un contexto escolar. Asimismo, no se reportaron observaciones sustanciales que cuestionaran la estructura o contenido del cuestionario, por lo que se determinó que el instrumento es válido para medir la motivación en estudiantes del tercer grado de secundaria.

Las fichas de validación se adjuntan en los anexos correspondientes.

### 3.9. Confiabilidad del instrumento

Con el fin de determinar la consistencia interna del instrumento aplicado, se realizó un análisis de confiabilidad mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, utilizando el software estadístico SPSS versión 27. Este coeficiente permite evaluar el grado de correlación entre los ítems del cuestionario, verificando si miden de manera uniforme la variable motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés.

El análisis estadístico arrojó un coeficiente de  $\alpha = 0.84$ , valor que, según los criterios de George y Mallery (2003), corresponde a un nivel de confiabilidad “bueno”, en la siguiente escala:

- 0.90: Excelente
- 0.80 < 0.90: Bueno
- 0.70 < 0.80: Aceptable
- < 0.70: Bajo

Por lo tanto, el resultado obtenido indica que el instrumento presenta una alta consistencia interna, lo cual garantiza que los ítems utilizados son estables y fiables para medir la motivación en el aprendizaje del idioma inglés tanto en el pretest como en el postest.

Este nivel de confiabilidad permite afirmar que los datos recogidos mediante el cuestionario son sólidos y adecuados para sustentar el análisis estadístico y la contrastación de hipótesis del presente estudio.

## IV. Resultados y discusión

### 4.1.1. Resultados

#### Prueba de normalidad.

Cumpliendo con el supuesto básico para la selección de la prueba estadística a utilizar en esta tesis y para decidir si son pruebas paramétricas o no paramétricas, se verifica si los datos indican una distribución con tendencia normal, se opta entonces por pruebas paramétricas; en cambio sí este supuesto no se satisface, se recurre a pruebas no paramétricas. De acuerdo con las normas estadísticas, cuando se trata de muestras que no superan las 50 unidades, es posible aplicar el coeficiente de Shapiro Wilk. Este coeficiente proporcionará un valor necesario para la validación estadística.

**TABLA 1**

**Pruebas de puntuaciones de supuestos de normalidad de la estrategia “Gamificación” en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del 3° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023**

	Shapiro - Wilk		
	estadísti	Gl	Sig.
RE	,108	30	,079
OST	,267	30	,098

*Nota: Tomado de los resultados emitidos por el software SPSS 27*

Con respecto a la Tabla 1, se presentan los resultados de las pruebas de normalidad que confirman que están distribuidos normalmente los datos recolectados, por lo tanto, las variables exhiben una significancia de 0,079 y 0,098 de acuerdo con el coeficiente de Shapiro Wilk. Cuando se trata de muestras menores de 50 unidades de análisis, como es este caso; fue suficiente con uno de estos valores de significancia estadística sea superiores a 0.05 (sig. = 0,00 > 0,05) para determinar que es apropiado utilizar una prueba paramétrica, motivo por el cual, se procedió a utilizar la prueba T de Student para en pre y pos test para analizar las hipótesis.

**TABLA 2**

**ANÁLISIS SIGNIFICATIVO DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA  
“GAMIFICACIÓN” EN LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA  
INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL 3° DE SECUNDARIA DE LA I.E. AUGUSTO  
SALAZAR BONDY DE NUEVO CHIMBOTE, 2023.**

*Prueba T Student y su significancia*

			Deci
Valo			sión
r Calculado	1- ;n-1	g.	p <
			0,05
			Alta
T <sub>C</sub> =	0.95;3	p =	mente
17.248		0,000	ivo

Diagrama de una distribución normal centrada en  $X$ . Las zonas de rechazo de la  $H_0$  están en los extremos, con área  $\frac{\alpha}{2}$  cada una. La zona de no rechazo de la  $H_0$  está en el centro.

$$\mathbf{T}_t = 1.697$$

**T<sub>c</sub> = 17.248**

**ZA** / **ZR**

*Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.*

**TABLA 3**

**Indicadores estadísticos sobre la Aplicación de la estrategia “Gamificación” en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del 3° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.**

		desviación		coeficiente		
		estandar		de variación		
		Diferencia		Diferencia		P
PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	
8.0	17.0	8.0	17.0	26,8%	13,3%	

*FUENTE: Escala descriptiva aplicada de los estudiantes de Edu. secundaria.*

**DESCRIPCIÓN:** En la Tabla 3, se distingue que antes de la aplicación de la gamificación, el puntaje medio obtenido por los estudiantes de secundaria de una I.E. el aprendizaje del idioma inglés, es 8.0; en cambio después de recibir la aplicación de la gamificación su puntaje medio es 17.0. Esto ha generado una diferencia positiva de 9 puntos, incremento favorable a los estudiantes del post test. En cuanto a la variabilidad de los puntajes obtenidos sobre el aprendizaje del idioma inglés, los estudiantes de educación secundaria de una I.E. del pre test presentan dispersión relativa de 26,8%, indicando esto una heterogeneidad respecto de los mismos en el post test, cuya dispersión relativa es 13,3%. Entonces estos resultados indican que la aplicación de la gamificación para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una I.E. de Chimbote, 2023, en el post test, respecto del pre test.



*NIVEL DE LA ESTRATEGIA EN LA DIMENSIÓN “GAMIFICACIÓN” EN LA MOTIVACIÓN  
INTRÍNSECA DE LOS ESTUDIANTES EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA I.E.*

	Pre Test	Post Test
Motivación	ESCA _____	Frecue
Intrínseca	LA _____	% Frecue

*Fuente: Instrumento de aprendizaje del idioma en la motivación intrínseca*

**Descripción:** En la Tabla 4 y figura 2 se observa que en el pretest el 23,3% de los estudiantes en el aprendizaje de idioma inglés de una IE obtienen nivel inicio en su dimensión gamificación en la motivación intrínseca, el 46,7% presenta un nivel de proceso y el 30,0% llega a un nivel de logro; después de aplicar la motivación intrínseca en el post test los niveles inicio y proceso presentan el 0%, el 48,3% presenta un nivel logro y el 51,7% de los estudiantes obtienen nivel logro destacado en aprendizaje del idioma inglés.

Denotándose que la gamificación en la motivación intrínseca mejora de forma descriptiva el aprendizaje del idioma inglés en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.

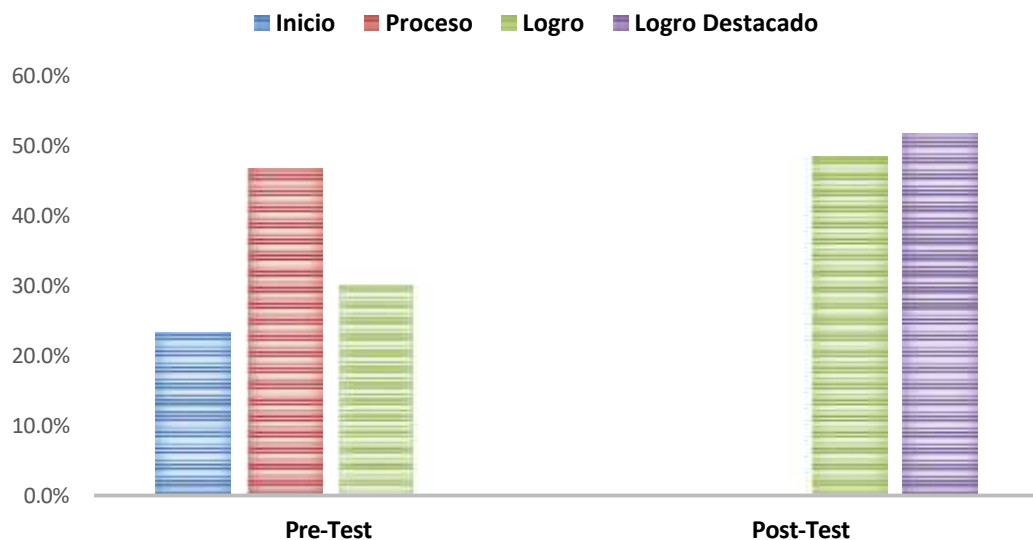


Figura 2: Nivel de la Estrategia en la Dimensión “Gamificación” en la Motivación Intrínseca de los Estudiantes en el Aprendizaje del Idioma Inglés en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023

**TABLA 5**

**ANÁLISIS SIGNIFICATIVO DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA EN LA  
DIMENSIÓN “GAMIFICACIÓN” EN LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA DE LOS  
ESTUDIANTES EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA I.E. AUGUSTO  
SALAZAR BONDY DE NUEVO CHIMBOTE, 2023**

*Prueba T Student y su significancia*

			Deci
Valo			sión
r Calculado	$t_{n-1}$	g.	$p <$
			0,05
			Alta
$T_C =$	0.95;3	$p =$	mente
13.735		0,000	ivo

En la Tabla 5 se observa que la significancia ( $p < 0,05$ ) , el valor calculado ( $T_C = 13.735$ ) es superior al valor tabular hallado en la tabla estadística ( $T_{0.95;30} = 1.697$ ) (30=estudiantes), con estos resultados se demuestra de manera altamente significativa donde la aplicación de la estrategia “Gamificación” en la motivación intrínseca del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del 3 de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Chimbote, 2023 al post test, respecto de los mismos en el pre test. Esto se valida con un nivel de confianza del 95%, se rechaza la hipótesis nula.

**TABLA 6**

**NIVEL DE LA ESTRATEGIA EN LA DIMENSIÓN “GAMIFICACIÓN” EN LA MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA DE LOS ESTUDIANTES EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA I.E. AUGUSTO SALAZAR BONDY DE NUEVO CHIMBOTE, 2023**

2:	Motivación Extrínseca	ESCA _____ LA	Pre-Test		Post-Test	
			Frecue ncia	%	Frecue ncia	%
	Inici			3		0.
		0 –	9		0	
	o					
	Proc	11		3		0.
			11		0	
	Logr	14		3		3
			10		10	
	o					
	Logr	18		0.		6
			0		20	
	o					
		TO	30	10	30	1

*Fuente: Instrumento de aprendizaje del idioma en la motivación extrínseca*

**Descripción:** En la Tabla 6 y figura 3 se observa que en el pretest el 30,0% de los estudiantes en el aprendizaje de idioma inglés de la I.E. obtienen nivel inicio en su dimensión gamificación en la motivación extrínseca, el 36,7% presenta un nivel de proceso y el 33,3% llega a un nivel de logro; después de aplicar la motivación extrínseca en el posttest los niveles inicio y proceso presentan el 0%, el 33,3% presenta un nivel logro y el 66,7% de los estudiantes obtienen nivel logro destacado en aprendizaje del idioma inglés. Denotándose que la gamificación en la motivación extrínseca mejora de forma descriptiva el aprendizaje del idioma inglés en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.

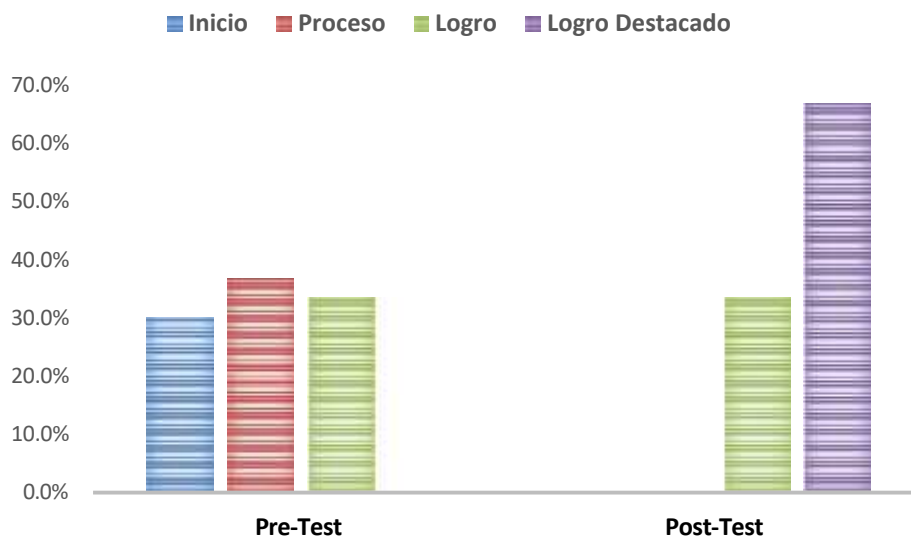


Figura 3: Nivel de la Estrategia en la Dimensión “Gamificación” en la Motivación Extrínseca de los Estudiantes en el Aprendizaje del Idioma Inglés en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023

**TABLA 7**

**ANÁLISIS SIGNIFICATIVO DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA CANVA PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE HISTORIA EN LA DIMENSIÓN GESTIONAR RESPONSABLEMENTE EL ESPACIO Y AMBIENTE EN ESTUDIANTES DE LA ACADEMIA PRE-POLICIAL SIP, CHIMBOTE – 2023.**

*Prueba T Student y su significancia*

			Deci
Valo			sión
r Calculado	$t_{n-1}$	g.	p <
			0,05
			Alta
$T_C =$	0.95;6	p =	mente
8.951		0,000	ivo

En la Tabla 6 se observa que la significancia ( $p < 0,05$ ), el valor calculado ( $T_C = 8.951$ ) es superior al valor tabular hallado en la tabla estadística ( $T_{0.95;00} = 1.697$ ) (30=estudiantes), con estos resultados se demuestra de manera altamente significativa donde la aplicación de la estrategia “Gamificación” en la motivación extrínseca del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una I.E. de Chimbote, 2023 al post test, respecto de los mismos en el pre test. Esto se valida con un nivel de confianza del 95%, se rechaza la hipótesis nula.

**TABLA 8**

**NIVEL DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA “GAMIFICACIÓN” ANTES Y DESPUÉS DE LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA I.E. DE CHIMBOTE, 2023**

Aprend izaje del Idioma s	ESC ALA	Pre-Test		Post-Test	
		Frecu encia	%	Frecu encia	%
	0		1		0.
Inicio		4		0	
Proces	11		5		0.
		1		0	
o	14		3		4
Logro		1		1	
Logro	18		0.		6
		0		1	
do					
	TO	3	1	3	1

*Fuente: Instrumento de Aprendizaje del idioma inglés*

**Descripción:** En la Tabla 8 y figura 4 se observa que en el pretest el 13,3% de los estudiantes de educación secundaria de una IE de Chimbote, obtienen nivel inicio en el aprendizaje del idioma inglés, el 53.33% presenta un nivel de proceso y el 33.33% llega a un nivel de logro; después de aplicar la estrategia “gamificación” en el post test los niveles inicio y proceso presentan el 0%, el 40.00% presenta un nivel logro y el 60.00% de los estudiantes obtienen nivel logro destacado en el aprendizaje del idioma de inglés.

Denotándose que la estrategia de “gamificación” mejora de forma descriptiva el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una i.e. de Chimbote, 2023.

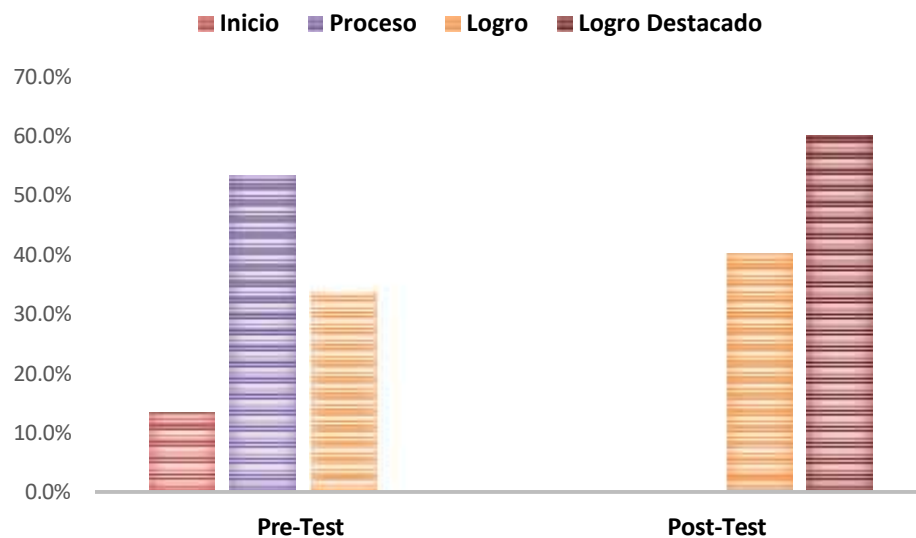


Figura 4: Nivel de la Aplicación de la Estrategia “Gamificación” antes y después de la Motivación del Aprendizaje del Idioma Inglés en Estudiantes de Secundaria de una I.E. de Chimbote, 2023.



## 4.2. Discusiones

El objetivo general planteado fue determinar cómo la gamificación influye en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023. Los resultados obtenidos evidencian que la implementación de estrategias basadas en la gamificación generó un impacto positivo en los niveles de motivación de los estudiantes. Esto se refleja en el incremento de la participación activa, el entusiasmo por las actividades y la predisposición a asumir retos vinculados al aprendizaje del inglés. Estos hallazgos coinciden con investigaciones previas, como las de Werbach y Hunter (2015) y Contreras (2020), quienes sostienen que los elementos lúdicos fortalecen la motivación intrínseca al brindar recompensas inmediatas, reconocimiento y un sentido de progreso. En este sentido, se confirma que la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para estimular la motivación académica, especialmente en áreas que suelen presentar dificultades de aprendizaje, como el idioma inglés.

El primer objetivo específico tuvo como propósito describir los niveles de motivación antes y después de la aplicación de la estrategia “Gamificación” en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, durante el año 2023.

Los resultados obtenidos evidenciaron una diferencia notable entre los niveles de motivación registrados en el pretest y postest. Inicialmente, la mayoría de los estudiantes se ubicaba en niveles bajos y medianos de motivación, mostrando escaso interés por participar en clase, falta de entusiasmo y una actitud pasiva frente al aprendizaje del idioma inglés. Sin embargo, tras la implementación de la estrategia gamificada, los resultados del postest reflejaron un incremento significativo hacia niveles altos de motivación, expresado en la mayor participación, el entusiasmo por los retos propuestos y la disposición para aprender de forma dinámica y colaborativa.

Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Méndez y Sánchez (2020), quienes sostienen que

la gamificación genera un cambio positivo en la percepción del aprendizaje al convertirlo en una experiencia más atractiva, interactiva y centrada en el estudiante. De manera similar, Rodríguez y Aguirre (2021) destacan que la aplicación de estrategias gamificadas en contextos escolares produce mejoras sustanciales en la motivación, al propiciar un ambiente lúdico que fomenta la participación y el compromiso. Por su parte, López y Ramírez (2022) afirman que las dinámicas de gamificación fortalecen la cooperación entre los estudiantes, promoviendo actitudes más positivas hacia la asignatura y un aprendizaje más significativo.

El segundo objetivo específico fue analizar el nivel de motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés después de la aplicación de la gamificación. Tras la intervención, los resultados evidenciaron un incremento significativo en los niveles de motivación, expresado en el entusiasmo por el uso de plataformas digitales, la disposición a participar en juegos, retos y competencias, así como en el reconocimiento de logros individuales y grupales. Estos resultados son consistentes con investigaciones de Hamari, Koivisto y Sarsa (2014), quienes afirman que la gamificación potencia la motivación extrínseca mediante recompensas y la motivación intrínseca al despertar el interés y disfrute de la actividad. Además, se observa que la gamificación favoreció un clima de aprendizaje colaborativo, lo cual contribuyó a mejorar la actitud de los estudiantes hacia el inglés. En consecuencia, se confirma que la gamificación no solo eleva la motivación, sino que también fortalece la interacción social y el aprendizaje significativo.

El tercer objetivo específico planteó identificar el nivel de motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés antes de la aplicación de la gamificación. Los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes presentaba niveles bajos y medianos de motivación, caracterizados por la falta de interés en participar en las actividades, escasa disposición para completar tareas y percepción negativa hacia la asignatura. Esta situación coincide con lo señalado por Dörnyei (2019), quien describe la desmotivación como una de las principales barreras en la enseñanza de lenguas extranjeras en contextos escolares.

Asimismo, se observa que factores externos, como la metodología tradicional y la ausencia de dinamismo en las clases, contribuyen a esta desmotivación. Por tanto, se establece que la línea de base del estudio refleja una problemática común en la enseñanza del inglés en secundaria.

## **V. Conclusiones y recomendaciones**

### **5.1. Conclusiones**

Se determinó que la estrategia de gamificación influye significativamente en la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, durante el año 2023. Esta afirmación se comprobó mediante los valores estadísticos obtenidos ( $T = 1.697$ ;  $p = 0.000$ ), los cuales evidencian un nivel de significancia inferior al 0.05, confirmando que la gamificación tuvo un impacto positivo en la variable motivación. Los resultados del pretest y posttest demostraron un incremento notable en el interés, la disposición y la participación activa de los estudiantes en las actividades de aprendizaje del idioma inglés, reflejando la efectividad de la estrategia aplicada.

Asimismo, se describieron los niveles de motivación de los estudiantes antes y después de la aplicación de la estrategia, encontrándose que, en el pretest, los niveles de inicio y proceso alcanzaron el 69% y 66% en las dimensiones intrínseca y extrínseca, respectivamente. Sin embargo, en el posttest, dichos porcentajes se redujeron a 0%, evidenciando un cambio significativo. Tras la intervención, los estudiantes migraron a niveles más altos de motivación, alcanzando un 99% en la dimensión intrínseca y un 100% en la extrínseca. Estos resultados confirman la eficacia de la gamificación como estrategia pedagógica para promover un aprendizaje más participativo, dinámico y significativo.

En cuanto a la motivación extrínseca, se determinó que la estrategia de gamificación influyó positivamente en esta dimensión, lo que se demostró con un valor  $T$  de 1.671 y un valor  $p$  de 0.000. Los estudiantes respondieron favorablemente a los elementos de recompensa, reconocimiento y progreso, fortaleciendo su esfuerzo y actitud positiva hacia la asignatura.

Por otro lado, en la motivación intrínseca, los resultados mostraron una mejora significativa tras la aplicación de la gamificación ( $T = 1.697$ ;  $p = 0.000$ ), evidenciando que los estudiantes participaron con

mayor entusiasmo en los retos, juegos y actividades interactivas. Además, manifestaron satisfacción personal por los logros alcanzados y un compromiso más sólido con el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

En conjunto, los hallazgos permiten concluir que la gamificación no solo incrementa los niveles de motivación intrínseca y extrínseca, sino que también contribuye al desarrollo de actitudes positivas hacia el aprendizaje, potenciando un entorno educativo más colaborativo, estimulante y efectivo.

## **5.2. Recomendaciones**

- Para potenciar la motivación en el aprendizaje del idioma inglés, se recomienda implementar de manera sistemática estrategias de gamificación en las clases, utilizando recursos digitales como Kahoot, Quizizz, Classcraft, Wordwall y Baamboozle, así como dinámicas presenciales basadas en retos, competencias y recompensas. Estas herramientas estimulan el interés, la participación y el compromiso de los estudiantes.
- Con el fin de reforzar la motivación intrínseca y extrínseca, es fundamental que la plana docente diseñe actividades gamificadas adaptadas al nivel y las características de los estudiantes. Dichas actividades deben permitir avanzar por etapas, acumular puntos y obtener retroalimentación inmediata, de manera que el estudiante sienta progresos concretos en su aprendizaje del inglés.
- Para favorecer el trabajo colaborativo y la comunicación interactiva en el aula, se recomienda estructurar dinámicas de gamificación en equipos, donde se resuelvan misiones o desafíos vinculados a la comprensión y producción en inglés. Esto no solo aumenta la motivación, sino que fortalece la interacción social y el aprendizaje significativo.
- Se aconseja a la institución educativa promover capacitaciones continuas para los docentes en el diseño e implementación de metodologías innovadoras basadas en gamificación, garantizando que esta estrategia no se utilice como un recurso aislado, sino como parte integral de la planificación pedagógica.
- Finalmente, se recomienda establecer vínculos con plataformas educativas internacionales y programas de intercambio virtual que integren elementos gamificados. Esto permitirá a los estudiantes practicar el idioma con hablantes de otros contextos y reforzar la motivación al experimentar el inglés en situaciones auténticas y dinámicas.

## VI. Referencias bibliográficas

- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Gamification in education: A literature review and implications for future research. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1533–1558. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09700-1>
- Crystal, D. (2020). *The stories of English* (2nd ed.). Penguin Books.
- Crystal, D. (2022). *English as a global language* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- EF Education First. (2024). EF English Proficiency Index 2024. <https://www.ef.com/epi>
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge University Press.
- Fornós-Pérez, J. A. (2021). *Análisis y mejora de la adherencia terapéutica en una farmacia comunitaria de Ourense*. *Farmacéuticos Comunitarios*, 13 (3), 5-16.
- Garay, J. (2020). *Instrumentos de investigación en ciencias sociales*. Editorial Universitaria.
- Gardner, R. C. (2020). Motivation and second language acquisition. In Z. Dörnyei & E. Ushioda (Eds.), *Motivation, language identity and the L2 self* (pp. 15–34). *Multilingual Matters*. <https://doi.org/10.21832/9781847691293>
- Glynn, S. M., Brickman, P., Armstrong, N., & Taasobshirazi, G. (2022). Science motivation questionnaire II: Validation with science majors and nonscience majors. *Journal of Research in Science Teaching*, 48(10), 1159–1176. <https://doi.org/10.1002/tea.20442>
- González, R., & Ríos, L. (2021). *Metodología de la investigación educativa*. Fondo Editorial Universitario.
- Hernández, L., & Cordero, M. (2020). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Educativa Innovar*, 14(2), 45–60. <https://doi.org/10.1234/reinnovar.v14i2.2020>
- Huang Shan, L., Lee, S. M., & Torres, M. (2025). Gamification, AI, and parental involvement: Enhancing student performance in secondary schools. *Journal of Educational Innovation*, 11(1), 25–42. <https://doi.org/10.5678/jei.2025.1113>
- Iquise, M., & Rivera, J. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio UNE.
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2020). The rise of motivational information systems: A review of gamification

research. *International Journal of Information Management*, 45, 191–210.

<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>

Lam, H. (2024). Gamified learning platforms in ESL classrooms: Student perceptions and classroom dynamics. *Language Learning & Technology*, 28(1), 77–94. <https://www.lltjournal.org/item/3142>

Martínez, L., & Gómez, R. (2020). Estrategias innovadoras para la enseñanza de idiomas en contextos escolares. Editorial Educación y Desarrollo.

Martínez, A., & Gómez, L. (2020). Metodologías adaptativas en la educación contemporánea. Editorial Académica.

McCombes, S., et al. (2023). Research design in education: Concepts and applications. Academic Press.

<https://doi.org/10.1016/C2020-0-03452-9>

Membrive, V., & Armie, M. (2020). Using Classcraft to enhance engagement in second language acquisition. *Computer Assisted Language Learning*, 33(2), 152–170.

<https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1609523>

Molina, A., & Llorens-Largo, F. (2020). Gamification and educational technology: A review of learning outcomes. *Revista Iberoamericana de Educación*, 83(2), 45–62. <https://doi.org/10.35362/rie8323456>

Morales, A. (2021). La gamificación para mejorar el pensamiento lógico en estudiantes del nivel inicial [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio UNS.

Noels, K. A., Pelletier, L. G., Clément, R., & Vallerand, R. J. (2020). Why are you learning a second language? Motivational orientations and self-determination theory. *Language Learning*, 50(1), 57– 85.

<https://doi.org/10.1111/0023-8333.00111>

Peiró, J. M. (2021). Psicología del trabajo y las organizaciones. McGraw-Hill.

Peña, F. (2020). El uso de Kahoot en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. *Revista Digital Docencia Universitaria*, 18(2), 12–17. <https://doi.org/10.19083/ridu.2020.1211>

Perú21. (2020, noviembre 19). Perú se ubica en el puesto 58 en ranking mundial de dominio del inglés.

<https://peru21.pe>

Prieto, A. (2020). Gamificación en el aula: Nuevas herramientas para el aprendizaje activo. Editorial Aula Abierta.

Prieto-Andreu, J., Ramírez, D., & Soto, V. (2022). La gamificación en el aula: Diseño e implementación de estrategias lúdicas. *Revista de Didáctica e Innovación Educativa*, 7(1), 18–32.  
<https://doi.org/10.5678/rdi.2022.71.1832>

Ramírez, J., & Torres, K. (2022). Fundamentos de muestreo en investigación educativa. Editorial Académica.

Rodríguez, C., et al. (2020). Elementos clave del diseño instruccional gamificado en educación virtual. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 84, 35–48. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.84.1573>

Rodríguez, M. (2021). Técnicas de recolección de datos en estudios sociales. Editorial Iberoamericana.

Rovira, C. (2020). Motivación y aprendizaje: Claves para una educación significativa. Paidós.

Sáez, J. (2020). Motivación intrínseca y logro académico: Perspectiva desde la educación en secundaria. *Revista Psicoeducativa*, 10(1), 22–34. <https://doi.org/10.5678/rps.2020.1012234>

Sajin i , A., Pérez, F., & González, M. (2022). Ambientes gamificados en el aula: Una propuesta desde la neuroeducación. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 29(3), 65–79.  
<https://doi.org/10.1234/riea.v29i3.2022>

Santilla, M. (2020). La gamificación como motivación para el aprendizaje del curso de programación en estudiantes de un instituto de educación superior [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio UNSA.

Schneider, A. (2024). Procesos de aprendizaje y desarrollo cognitivo. Editorial Educativa Moderna.

Teach Educator. (2025). Experimental design in educational research: Foundations and applications. <https://www.teacheducator.org/experimental-design>

Teachers Institute. (2023). Pre-experimental research in education: Strengths and limitations. <https://www.teachersinstitute.edu/research-types>

Toda, A. M., Valle, P. H., & Isotani, S. (2020). The dark side of gamification: An overview of



negative effects of gamified experiences on student learning. *Computers in Human Behavior*, 111, 106423. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106423>

Toda, A. M., Huang, W., & Isotani, S. (2024). Gamification for learning motivation in secondary education: Experimental findings. *Journal of Educational Computing Research*, 62(4), 889–912. <https://doi.org/10.1177/07356331221122394>

UNIR – Universidad Internacional de La Rioja. (2020). Qué es la gamificación educativa y para qué sirve. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-educativa>

Vera, P., Chica, S., Pincay, J., & Pinargote, L. (2024). Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica: Revisión sistemática PRISMA. *Revista Científica Latinoamericana*, 21(1), 47–63. <https://doi.org/10.5678/rcl.2024.21147>

Vergara, N., Nielsen, M., & Niño, A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia]. Repositorio UPN.

## VI. Anexos

### Anexo 01:

#### Matriz de Consistencia

Problema	Objetivo general	Hipótesis general	Objetivos específicos	Variables	Metodología	Población y muestra
<p><b>¿En qué medida la gamificación influye en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote, 2023?</b></p>	<p>Analizar la influencia de la gamificación en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, 2023.</p>	<p>Existe una influencia significativa de la gamificación en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, 2023.</p>	<p>Describir los niveles de motivación antes y después de la aplicación de la estrategia “Gamificación” en los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés en el 3° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.</p> <p>Analizar la influencia de la estrategia “Gamificación” en la motivación intrínseca de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés en el 3° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.</p> <p>Analizar la influencia de la estrategia “Gamificación” en la motivación extrínseca de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés en el 3° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.</p>	<p><b>Variable independiente:</b> Gamificación</p> <p><b>Variable dependiente:</b> Motivación en el aprendizaje del idioma inglés</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Aplicada <b>Nivel: explicativo</b> <b>Enfoque:</b> Cuantitativo <b>Método:</b> Hipotético-deductivo, sintético y analítico. <b>Diseño:</b> Pre-experimental (con un solo grupo, aplicando pretest y posttest) <b>Técnica:</b> Encuesta <b>Instrumento:</b> Pruebas de pretest y posttest basadas en una escala tipo Likert <b>Herramienta de registro:</b> Formato impreso <b>Método de análisis de datos:</b> Procesamiento y análisis estadístico mediante el software SPSS</p>	<p><b>Población:</b> Estudiantes de 3.° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy, Nuevo Chimbote, 2023. <b>Muestra:</b> 30 estudiantes <b>Tipo de muestreo:</b> No probabilístico, por conveniencia y juicio razonado.</p>

## Anexo 02:

### Matriz de Operacionalización

<i>Variable</i>	<i>Definición conceptual</i>	<i>Definición operacional</i>	<i>Indicadores</i>
<i>La gamificación</i>	La gamificación es una estrategia pedagógica que incorpora elementos del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos) en entornos educativos para mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes (Flores & García, 2021).	Implementación de actividades educativas basadas en dinámicas lúdicas y mecánicas de juego que promueven la participación activa y el interés en el aprendizaje del idioma inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de retos o desafíos.</li> <li>- Reglas claras y metas específicas.</li> <li>- Retroalimentación inmediata.</li> <li>- Uso de puntos, insignias y recompensas.</li> <li>- Niveles de progreso.</li> <li>- Competencia y cooperación.</li> <li>- Diseño visual atractivo.</li> <li>- Historia o temática motivadora.</li> <li>- Contexto de juego inmersivo.</li> </ul>

### Anexo 03:

#### Matriz de Operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
<b>LA MOTIVACIÓN</b>	Conjunto de factores internos y externos que estimulan al estudiante a aprender el idioma inglés, mantener el esfuerzo y disfrutar del proceso de aprendizaje (López & Torres, 2022).	Nivel de interés, participación y compromiso mostrado por los estudiantes en las clases de inglés, influenciado por la aplicación de estrategias gamificadas.	1. Motivación intrínseca	- Disfruta aprender inglés. - Participa activamente en clase. - Siente satisfacción por sus logros personales.	Cuestionario tipo Likert (15 ítems). Escala: 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre. Validado por juicio de expertos y Alfa de Cronbach > 0.80.
			2. Motivación extrínseca	- Busca obtener buenas calificaciones. - Cumple tareas por reconocimiento o recompensas. - Desea aprobación del docente.	

**Anexo 04:**

**Ficha de Validación por Juicio de Expertos**

Título del estudio: **Gamificación como estrategia en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del 3° de secundaria en la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.**

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

Nivel: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Propósito: La presente ficha tiene como finalidad someter a evaluación el instrumento de recolección de datos elaborado para la investigación titulada “Gamificación como estrategia en la motivación del aprendizaje del idioma inglés”, con el fin de determinar su validez en cuanto a claridad, pertinencia y coherencia de los ítems correspondientes a las variables: **Gamificación y Motivación en el aprendizaje del idioma inglés.**

## Rúbrica para evaluarla motivación en el aprendizaje del idioma inglés

<i>Dimensiones</i>	<i>Criterios de logro</i>	<i>Indicadores observables</i>	<i>Niveles de desempeño</i>
<i>Motivación intrínseca</i>	Disfruta y se interesa por aprender inglés mediante actividades gamificadas.	- Participa activamente por gusto propio.- Demuestra entusiasmo y curiosidad por los retos.- Se esfuerza por mejorar sus resultados.	<b>Destacado (19–20):</b> Muestra gran entusiasmo y constancia. <b>Logro (15–18):</b> Participa regularmente y se muestra interesado. <b>En proceso (11–14):</b> Participa de forma ocasional. <b>En inicio (1–10):</b> Muestra desinterés.
<i>Motivación extrínseca</i>	Busca recompensas y reconocimiento mediante la gamificación.	- Cumple tareas para obtener puntos o insignias.- Busca aprobación del docente o compañeros.- Valora los premios obtenidos.	<b>Destacado:</b> Cumple y supera los retos con esfuerzo constante. <b>Logro:</b> Cumple la mayoría de tareas con interés. <b>En proceso:</b> Cumple parcialmente las tareas. <b>En inicio:</b> No demuestra interés por los premios o logros.

*Escala de valoración de resultados*

<i>Puntuación</i>	<i>Valoración</i>	<i>Nivel de logro</i>
<i>19 – 20</i>	Destacado	Nivel muy alto
<i>15 – 18</i>	Logro	Nivel alto
<i>11 – 14</i>	En proceso	Nivel medio
<i>1 – 10</i>	En inicio	Nivel bajo

**Rubrica de evaluación:** La gamificación en la motivación del aprendizaje del idioma inglés.

**Propósito:** Elaborado por las investigadoras para evaluar la motivación tomando como referencia dimensiones como; motivación extrínseca e intrínseca.

## Anexo 05:



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA**  
**PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD**  
**IDIOMAS: INGLÉS FRANCÉS**

Estimado(a) participante:

El presente cuestionario tiene como propósito recabar información sobre la motivación en el área de inglés. Cuenta de una serie de preguntas (16 ítems). Al leer cada una de ellas, conviértete en asertivo de manera que la respuesta que emita sea, fidedigna y confiable. La información que se recaba tiene por objeto la realización de un trabajo de investigación relacionado con dichos conceptos.

*De antemano, muchas gracias por su valiosa participación.*

APELLIDOS Y NOMBRES: _____		FECHA: ____/____/____	
GRADO: _____	SECCION: _____	SEXO: (M) (F)	EDAD: _____

### CUESTIONARIO SOBRE LA MOTIVACIÓN

#### *1.1. Motivación extrínseca*

*Marca con una aspa (X) en cada ítem.*

ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA	CASI NUNCA
1. En el área de inglés me encuentro motivado.					
2. Se reconocen mi participación, dedicación y empeño en el área de inglés.					
3. Los puntos extras que recibo en cada participación satisfacen mi motivación por el área de inglés.					
4. La relación con mi docente motiva a mejorar mi desempeño en el área de inglés.					
5. Cuando el docente resalta mis cualidades desempeño dentro del área de inglés me siento animado y con mucha energía para seguir haciendo un buen trabajo.					
6. La relación con mis compañeros me motivan a mejorar mi desempeño en el área de inglés.					

7. Las dinámicas del docente me motivan a ser consecuente en mis participaciones.

8. Dejo de participar si no recibo alguna recompensa (puntos extras, buena nota o exoneración de un trabajo) por parte del docente por mi buen desempeño en el área de inglés.

#### *1.2. Motivación intrínseca*

*Marca con una aspa (X) en cada ítem.*

ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA	CASI NUNCA
1. Pongo mucho interés en lo que hacemos en la clase de inglés.					
2. Durante las clases, deseo con frecuencia que no termine.					
3. En clases, no suelo aburrirme o quedarme dormido(a).					
4. En clase me siento a gusto y bien.					
5. Estoy satisfecho(a) con las actividades académicas que se realizan en el salón.					
6. Cuando está explicando algo en clase y no entiendo, me preocupo por preguntar.					
7. En la asignatura de inglés, realizo trabajos extras por mi propia cuenta.					
8. No me distraigo en clases conversando con mis compañeros.					

*¡Muchas gracias por completar el cuestionario!*



## Anexo 06:



### Ficha de Juicio de Expertos UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA ESCUELA DE POSGRADO

#### FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

##### 1. DATOS GENERALES

###### 1.1. Título del proyecto

**Gamificación como estrategia en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del 3° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.**

###### 1.2. Investigadoras

) Calle Godos, Hueidy

) Farro Cerna, Aissa

###### 1.3. Objetivo general

Determinar la influencia de la estrategia “Gamificación” en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del 3° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.

###### 1.4. Características de la población

La población está constituida por 198 estudiantes del 3° de secundaria de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023, distribuidos en tres secciones, conformadas por varones y mujeres entre 14 y 15 años.

###### 1.5. Tamaño de la muestra

La muestra está conformada por **60 estudiantes**:

- 30 estudiantes de la sección “A” (grupo experimental).

###### 1.6. Denominación del instrumento

Se empleará un cuestionario de motivación, dividido en dos dimensiones:

) Motivación intrínseca (6 ítems).

) Motivación extrínseca (6 ítems).

Este instrumento será aplicado a los estudiantes del 3.º **de secundaria de la I.E.**

**Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023**, para medir los niveles de motivación antes y después de la aplicación de la estrategia de **gamificación**.

## **2. DATOS DEL INFORMANTE**

### **2.1. Apellidos y nombres**

- Mg. Silvia Maribel Miranda Miranda
- Dra. Betty Clara Risco Rodríguez
- Mg. Leslye Pacheco Saldaña

### **2.2. Profesión y/o grado académico**

- Magister en Intervención psicológica
- Doctora en Gestión y Ciencias de la Educación
- Magister en Educación

### **2.3. Institución donde labora**

- Universidad Tecnológica del Perú
- Universidad Nacional del Santa
- Universidad Tecnológica del Perú

### III. Aspectos de validación

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN				OBSERVACIONES
				Casi siempre	Siempre	A veces	Nunca	
LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS	Motivación Extrínseca	Factores externos	1. En el área de inglés me encuentro motivado.					
			2. Se reconocen mi participación, dedicación y empeño en el área de inglés.					
			3. Los puntos extras que recibo en cada participación satisfacen mi motivación por el área de inglés.					
			4. La relación con mi docente motiva a mejorar mi desempeño en el área de inglés.					
			5. Cuando el docente resalta mis cualidades desempeño dentro del área de inglés me siento animado y con mucha energía para seguir haciendo un buen trabajo.					
			6. La relación con mis compañeros me motivan a mejorar mi desempeño en el área de inglés.					
			7. Las dinámicas del docente me motivan a ser consecuente en mis participaciones.					
			8. Dejo de participar si no recibo alguna recompensa (puntos extras, buena nota o exoneración de un trabajo) por parte del docente por mi buen desempeño en el área de inglés.					
			1. Pongo mucho interés en lo que hacemos en la clase de inglés.					

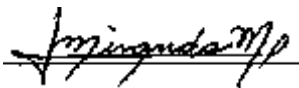
	Motivación Intrínseca	Factores internos	2. Durante las clases, deseo con frecuencia que no termine.					
			3. En clases, no suelo aburrirme o quedarme dormido(a)					
			4. En clase me siento a gusto y bien.					
			5. Estoy satisfecho(a) con las actividades académicas que se realizan en el salón.					
			6. Cuando está explicando algo en clase y no entiendo, me preocupo por preguntar:					
			7. En la asignatura de inglés, realizo trabajos extras por mi propia cuenta.					
			8. No me distraigo en clases conversando con mis compañeros.					

El presente instrumento abarca las dimensiones de la variable que son objeto del estudio, existiendo congruencia entre sus elementos de medición, por ende, cumple con lo requerido para ser aplicado.

**Lugar y fecha:** Nuevo Chimbote, 14 de mayo del 2024.

**Intervalos de valoración**

• <u>Óptimo</u>	:	<u>20 - 17</u>
• Bueno	:	16 - 13
• Regular	:	12 - 9
• Bajo	:	5 - 8
• Infimo	:	0 - 4



---

**Mg. SILVIA MARIBEL MIRANDA MIRANDA**  
**D.N.I. : 32106164**

**Lugar y fecha:** Nuevo Chimbote, 18 de mayo del 2024.

**Intervalos de valoración**

• <u>Óptimo</u>	:	<u>20 - 17</u>
• Bueno	:	16 - 13
• Regular	:	12 - 9
• Bajo	:	5 - 8
• Infimo	:	0 - 4



---

**Dr. (a) BETTY CLARA RISCO RODRIGUEZ**  
**DNI N° 17873801**

**Lugar y fecha:** Nuevo Chimbote, 19 de mayo del 2024.

**Intervalos de valoración**

• <u>Óptimo</u>	:	<u>20 - 17</u>
• Bueno	:	16 - 13
• Regular	:	12 - 9
• Bajo	:	5 - 8
• Infimo	:	0 - 4



**Mg. LESLYE PACHECO SALDAÑA**  
**DNI N°40123273**

## RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Rúbrica para medir la motivación en el aprendizaje del idioma inglés, tomando como referencia los tres momentos de una sesión en estudiantes de 3.º de secundaria de educación secundaria.

Objetivo: Determinar la influencia de la estrategia “**Gamificación**” en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de 3.º de secundaria de la I.E. **Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.**

Dirigido a: Estudiantes del 3.º año de educación secundaria de la Institución Educativa **Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote.**

Valoración del instrumento:

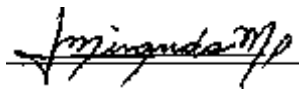
*Deficiente   Regular   Bueno   Muy bueno   Excelente*

	X
--	---

Apellidos y nombres del evaluador:

- Mg. SILVIA MARIBEL MIRANDA MIRANDA

Grado académico del evaluador: Psicóloga Educativa



Mg. SILVIA MARIBEL MIRANDA MIRANDA

DNI N° 32106164

Valoración del instrumento:

*Deficiente   Regular   Bueno   Muy bueno   Excelente*


	X
--	---

Apellidos y nombres del evaluador:

- Dr. (a) BETTY CLARA RISCO RODRIGUEZ

Grado académico del evaluador:

Dra. En Gestión y ciencias de la educación



---

**Dr. (a) BETTY CLARA RISCO RODRIGUEZ**

**DNI N° 17873801**

Valoración del instrumento:

***Deficiente    Regular    Bueno    Muy bueno    Excelente***

	X
--	---

Apellidos y nombres del evaluador:

- Mg. Leslye Pacheco Saldaña

Grado académico del evaluador:

Mg.en Educación



---

**Mg. LESLYE PACHECO SALDAÑA**

**D.N.I. N° 40123273**



## **Anexo 07:**

### **PROPUESTA DIDÁCTICA “GAMIFICACIÓN”**

#### **I. Descripción de la propuesta**

La gamificación es una estrategia que dará muchos beneficios en el ámbito educativo ya que se enfocará en influir en la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés; fomentando así una participación activa para la adquisición de las 4 habilidades del idioma inglés como segunda lengua.

Nuestra propuesta se basa en introducir juegos didácticos en el segundo momento de la sesión (desarrollo), con el propósito de alcanzar los objetivos propuestos al inicio de la clase, y de esta manera consolidar el aprendizaje de una forma significativa.

La metodología empleada en este proyecto incorpora elementos de los juegos que consideramos motivadores como las recompensas, la satisfacción personal al ir superando cada ejercicio dentro del juego didáctico. De esta manera, el proceso de enseñanza- aprendizaje se centra en la motivación y adquisición de habilidades en la lengua inglesa.

#### **II. Objetivos de la propuesta**

##### **2.1. Objetivo general:**

- Intensificar la motivación del aprendizaje del idioma inglés a través de la Gamificación en estudiantes de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.

##### **2.2. Objetivos específicos:**

- Elevar la motivación extrínseca de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés a través

de la “Gamificación” en una I.E. de Nuevo Chimbote, 2023.

- Elevar la motivación intrínseca de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés a través de la “Gamificación” en una I.E. de Nuevo Chimbote, 2023.

### **III. Fundamentos de la propuesta**

#### **3.1. Fundamentos teóricos**

Según Wallach y Kogan (2021), los obstáculos motivacionales se relacionan con el temor a ser juzgado, la preocupación por la opinión de los demás y la autocensura frente al propio éxito o fracaso, lo cual puede limitar la participación activa de los estudiantes. Por su parte, Bruner (2022) sostiene que el juego constituye un espacio donde los estudiantes se atreven a ir más allá de lo conocido, ya que las consecuencias no resultan frustrantes, convirtiéndose así en un medio poderoso para promover la exploración y el aprendizaje creativo. En esta misma línea, Tejerina (1994), citando a Winnicott en su obra *Realidad y juego*, resalta que tanto el niño como el adulto, al jugar, se encuentran en libertad de ser creadores, lo cual es fundamental al momento de aplicar nuevos enfoques pedagógicos.

Asimismo, Núñez y Navarro (2007), en su obra *Drama in the curriculum*, señalan que el uso del drama y las artes tiene un papel esencial dentro de diversas áreas del currículo educativo, especialmente en la enseñanza del idioma inglés, donde deberían asumirse como medios que favorecen el aprendizaje significativo. De igual manera, Pérez (2017), en su estudio sobre los juegos de dramatización y la expresión oral como método lúdico, enfatiza la importancia de incorporar estrategias que transformen el proceso tradicional de enseñanza del inglés mediante actividades comunicativas que fomenten la producción oral en los estudiantes.

Por su parte, Figueroa e Intriago (2022) afirman que la producción oral es una destreza compleja que implica fluidez, coherencia y precisión en la comunicación verbal. Finalmente,

Uquillas y Córdova (2021) sostienen que es necesario que los docentes establezcan una relación armónica con sus estudiantes y promuevan un aprendizaje constructivo del idioma inglés mediante estrategias afectivas que fortalezcan el vínculo entre la motivación y la adquisición lingüística.

### **3.2. Fundamentos psicológicos**

Diversas investigaciones recientes evidencian que la inteligencia emocional y la motivación están estrechamente vinculadas al éxito del aprendizaje mediado por gamificación. Según Vera y Díaz (2021), la inteligencia emocional permite que los estudiantes regulen sus emociones, mantengan la motivación y enfrenten los desafíos académicos con una actitud positiva, lo que potencia su implicación en las tareas gamificadas. De acuerdo con Méndez y Cifuentes (2022), las emociones positivas, como el entusiasmo, la curiosidad y la satisfacción, estimulan la motivación intrínseca y favorecen un mayor nivel de atención y persistencia en las actividades de aprendizaje. En ese sentido, la gamificación actúa como un mediador emocional, ya que involucra mecanismos de recompensa, logro y retroalimentación que generan satisfacción y sentido de competencia (Prieto-Andreu, Gómez-Escalonilla & Said-Hung, 2022). Asimismo, estudios recientes destacan que los elementos emocionales que se desencadenan durante las dinámicas gamificadas —como la sensación de progreso, pertenencia o superación personal— fortalecen los procesos cognitivos implicados en la adquisición, retención y recuperación de conocimientos (Flores & García, 2021). Por tanto, comprender las emociones que emergen en contextos gamificados permite diseñar experiencias educativas que estimulen tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, promoviendo aprendizajes más significativos y duraderos.

### **3.3. Fundamentos pedagógicos**

La gamificación, desde una perspectiva pedagógica actual, se entiende como una

estrategia de enseñanza que promueve el aprendizaje significativo a través de la incorporación de dinámicas y mecánicas del juego en el proceso educativo. Según Prieto-Andreu, Gómez-Escalonilla y Said-Hung (2022), la gamificación permite transformar el aula en un espacio de participación activa, donde el estudiante se convierte en protagonista de su propio aprendizaje mediante la resolución de retos, la colaboración y la competencia sana. Flores y García (2021) señalan que esta metodología no busca simplemente entretener o captar la atención, sino motivar para aprender, fomentando la autonomía, la toma de decisiones y la autorregulación.

Asimismo, Figueroa y Intriago (2022) destacan que el uso de estrategias gamificadas contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas, cognitivas y sociales, ya que los estudiantes aprenden haciendo, interactuando y resolviendo situaciones de manera práctica. De igual manera, López y Torres (2022) sostienen que la gamificación aplicada en el aprendizaje del idioma inglés favorece la construcción activa del conocimiento, ya que incentiva la participación continua, el compromiso y el trabajo colaborativo.

Por otra parte, estudios recientes recomiendan que los docentes no solo incorporen juegos de manera aislada, sino que diseñen experiencias pedagógicas completas con propósitos claros, metas alcanzables y retroalimentación constante, garantizando así que el juego sea un medio para el aprendizaje y no un fin en sí mismo (Méndez & Cifuentes, 2022). En consecuencia, aplicar la gamificación en el aula favorece la motivación intrínseca, fortalece la inteligencia social y emocional de los estudiantes, y promueve aprendizajes duraderos a través de la práctica y la interacción significativa.

#### **IV. Beneficiarios**

- Los estudiantes de 3 “A” de la I.E. Augusto Salazar Bondy de Nuevo Chimbote, 2023.

## V. Contenidos de la propuesta

SESIONES	CONTENIDO	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES	PROPÓSITO	COMPETENCIA
SESIÓN 01	Lesson 01: Talking about jobs	JUEGOS: “Liar teacher” (Cada estudiante recibe una frase, si es falsa, el alumno tiene que decir: “You are a liar” y corregir la frase).	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.
SESIÓN 02	Lesson 02: Describing specific characteristics for boys and girls.	JUEGOS: “Charades” (Cada estudiante debe hacer uso de movimientos, pero sin hacer ruido para que los demás adivinen).	Interactúa con otras personas para intercambiar información en inglés.	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA
SESIÓN 03	Lesson 03: Who is stronger?	JUEGOS: “Magic board” (Se forman 4 grupos y se escribe 4 oraciones, cada estudiante debe leer las alternativas y elegir la correcta, escribiendo la respuesta en su mini-pizarra).	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.
SESIÓN 04	Lesson 04: Do it yourself: What It means to be a girl/boy?	JUEGOS: “Mystery box” (Cada estudiante debe sacar de la caja una imagen y pegarla en la columna correcta).	Obtiene información de los textos que escucha en inglés	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA
SESIÓN 05	Lesson 05: Who’s the Strongest?	JUEGOS: “PUZZLE” (Cada estudiante debe armar una imagen y hacer usos de adjetivos calificativos para describirla).	Infiere información del texto	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA
SESIÓN 06	LESSON 06: ACTIONS	JUEGOS: “MEMORY GAME” (Cada estudiante elige una imagen y pasado un tiempo de haberlo observado, debe recordar las cosas y la cantidad de estas).	Interactúa con otras personas para intercambiar información en inglés.	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

<b>SESIÓN 07</b>	<b>Lesson 07: I do my homework</b>	JUEGOS: “Where is he/she? (Cada estudiante debe señalar dónde está el compañero mencionado por la miss haciendo uso del contenido estudiado)	Interactúa con otras personas para intercambiar información en inglés.	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera
<b>SESIÓN 08</b>	<b>Lesson 08: She does her homework</b>	JUEGOS: “Hangman” (Cada estudiante debe adivinar las letras que pertenecen a la palabra, de lo contrario se va dibujando un muñequito en forma de ahorcado).	Infiere información del texto	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera
<b>SESIÓN 09</b>	<b>Lesson 09: Show Your Style!</b>	JUEGOS: “Roulette” (Cada estudiante debe elegir la respuesta correcta de lo contrario el puntaje va disminuyendo).	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.
<b>SESIÓN 10</b>	<b>Lesson 10: Express Yourself!</b>	JUEGOS: “Word order” (Cada estudiante recibe una oración desordenada, lo cual debe ordenarla, el equipo que acabe primero es el ganador).	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.
<b>SESIÓN 11</b>	<b>Lesson 11: What Makes Me Special</b>	JUEGOS: “Guess the picture” (Cada estudiante debe elegir una imagen y responder a la pregunta “What is he/she doing?”).	Infiere información del texto	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera
<b>SESIÓN 12</b>	<b>Lesson 12: What makes me special</b>	JUEGOS: “Interview time” (cada estudiante debe hablar durante cierto tiempo en inglés con un compañero resolviendo una encuesta asignada por el docente).	Interactúa con otras personas para intercambiar información en inglés.	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera

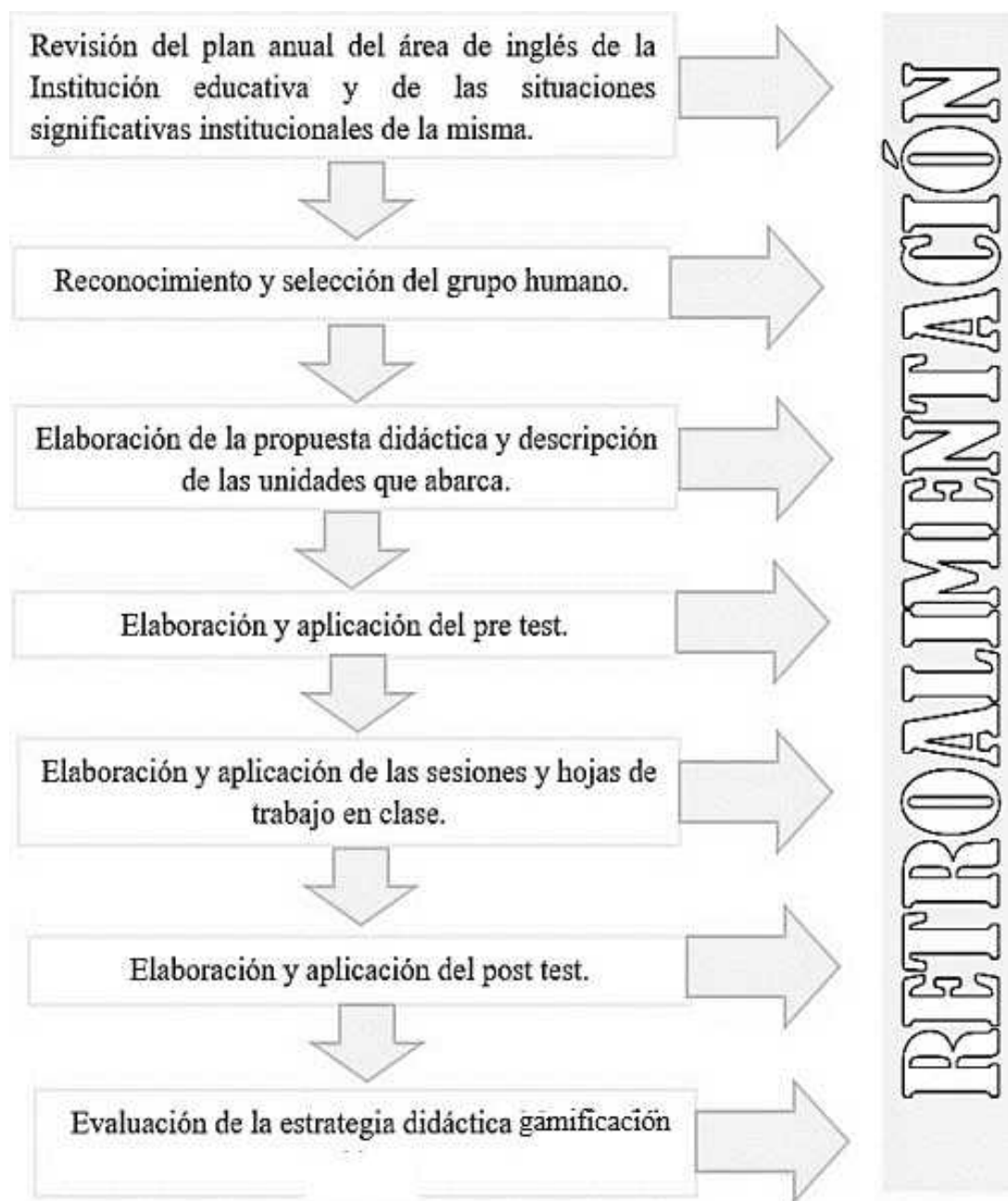
## **VI. Metodología**

Nuestra propuesta didáctica busca aplicar la estrategia gamificación en el ámbito educativo con la finalidad de motivar a los estudiantes en el segundo momento de la sesión (desarrolló) durante el Aprendizaje del idioma inglés, asimismo, lograr un mayor involucramiento de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma.

Para ello, se ha trazado un proyecto en el cual se incorporan elementos de los juegos que consideramos motivadores como las recompensas, la satisfacción personal al ir superando cada ejercicio dentro del juego didáctico. De esta manera, el proceso de enseñanza-aprendizaje se centra en la motivación y adquisición de destrezas en la lengua inglesa.

## VII.Secuencia de actividades/ flujograma

Flujograma de la propuesta





## VII. Material y recursos

<i><b>MATERIALES</b></i>	<i><b>RECURSOS</b></i>
- <i><b>Flashcards</b></i>	- <i><b>Parlante</b></i>
- <i><b>Canciones</b></i>	- <i><b>Pizarra</b></i>
- <i><b>Juegos.</b></i>	- <i><b>Plumones</b></i>
- <i><b>Worksheet</b></i>	- <i><b>Mystery box</b></i>
- <i><b>Encuesta</b></i>	- <i><b>Papelotes</b></i>

## VIII. Evaluación de la propuesta

Describir los Resultados del estudio realizado

Los resultados serán evaluados tomando referencia el resultado final del siguiente estudio.

<b>Nivel</b>	<b>Motivación intrínseca</b>	<b>Motivación extrínseca</b>
<b>5 – Destacado</b>	Muestra entusiasmo genuino, disfruta aprender inglés y se esfuerza por mejorar.	Cumple tareas y participa buscando superación personal más que recompensas.
<b>4 – Logro alto</b>	Participa con agrado en la mayoría de actividades; demuestra autoconfianza.	Cumple tareas buscando buenas calificaciones y reconocimiento.
<b>3 – Logro medio</b>	Se interesa ocasionalmente por aprender; requiere estímulos externos.	Cumple tareas solo por obligación o para evitar sanciones.
<b>2 – En proceso</b>	Muestra poco interés y baja autoconfianza.	Cumple tareas de manera mínima.
<b>1 – En inicio</b>	No demuestra motivación ni interés por aprender.	No cumple tareas ni responde a estímulos externos.