

# UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

Unidad de Posgrado de Ciencias Humanas y Educación



**Gamificación como herramienta pedagógica en el aula universitaria:  
su efectividad, percepción y actitud de los docentes.**

Tesis para obtener el Grado Académico de Doctor en Educación con mención en  
Gestión Educativa

Por:

Denis Frank Cunza Aranzábal

Asesor:

Dr. Jorge Platón Maquera Sosa

**Lima, febrero de 2026**

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Jorge Platón Maquera Sosa, docente de la Unidad de Posgrado de Ciencias Humanas y Educación, Escuela de Posgrado de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“Gamificación como herramienta pedagógica en el aula universitaria: su efectividad, percepción y actitud de los docentes”** del autor Denis Frank Cunza Aranzábal tiene un índice de similitud de 5 % verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad u omisión de los documentos como de la información aportada, firmo la presente declaración en la ciudad de Lima, a los 2 días del mes de febrero del año 2026.



---

Dr. Jorge Platón Maquera Sosa

## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE DOCTOR

En Lima, Ñaña, Villa Unión, a los 02 días del mes de febrero del año 2026, siendo las 9:00 horas se reunieron en la sala virtual <https://educadventista.zoom.us/j/85397593594> bajo la dirección de la señora presidenta del Jurado: Dra. Nataly Susan Saez Zevallos y los demás miembros:

Secretario: Dr. Rafael Calla Mercado  
Asesor : Dr. Jorge Platón Maquera Sosa  
Vocal : Dr. Josué Edison Turpo Chaparro  
Vocal : PhD. Javier Linkolk López Gonzales  
Vocal : Dra. Ethel Altez Ortiz

Con el propósito de llevar a cabo el acto público de sustentación de tesis de posgrado titulada: "Gamificación como herramienta pedagógica en el aula universitaria: su efectividad, percepción y actitud de los docentes" del estudiante Denis Frank Cunza Aranzábal, conducente a la obtención del Grado Académico de Doctor en Educación con mención en Gestión Educativa.

La presidenta del Jurado dio por iniciado el acto académico, invitando al candidato a hacer uso del tiempo señalado para su exposición (20'). Concluida la misma, la presidenta del Jurado invitó a los demás miembros a realizar las preguntas, cuestionamientos y aclaraciones pertinentes que fueron absueltas por el candidato. El acto fue seguido de un receso de quince minutos para las deliberaciones y el dictamen del Jurado. Vencido el tiempo de las deliberaciones, el Jurado procedió a dejar constancia escrita del resultado en la presente acta, con dictamen siguiente:

Aprobado por unanimidad con calificación: APROBADO CON ESCALA VIGESIMAL DE 17, ESCALA CUALITATIVA CON NOMINACIÓN DE MUY BUENO, CON MÉRITO SOBRESALIENTE

La presidenta del Jurado hizo alusión al doctorando y solicitó al secretario la lectura correspondiente para poner en su conocimiento el resultado, terminado el mismo y sin objeción alguna, la presidenta del jurado dio por concluido el acto, en fe de lo cual firman al pie.



Presidente

Secretario

Candidato

Vocal

Vocal

## Tabla de contenido

Introducción .....	5
Planteamiento del problema.....	5
Justificación .....	6
Hipótesis .....	6
Hipótesis General.....	6
Hipótesis específicas .....	6
Objetivos .....	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos.....	7
Metaanálisis: efectividad de los programas de intervención basados en gamificación para mejorar el desempeño académico en universitarios .....	8
Implicaciones de la gamificación en la educación superior: una revisión narrativa de la percepción de los docentes.....	21
Diseño de una escala de actitud hacia la gamificación en el aula universitaria: un estudio piloto	39
Conclusiones de la tesis .....	49
Conclusiones generales .....	49
Referencias.....	50
Anexos .....	52

## **Introducción**

### **Planteamiento del problema**

La transformación digital a causa de la pandemia de COVID-19 ha generado un desafío de adaptación docente para el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que ha impulsado el desarrollo creativo de estrategias y el aprendizaje de recursos tecnológicos, que se llevaron a cabo simultáneamente con su labor docente (UNESCO - IESLAC, 2020). Asimismo, el acceso al internet varía de acuerdo al nivel educativo, tal como evidencia un estudio realizado a partir de datos del tercer trimestre de 2025 en Perú, donde se indica que el 98,2% de la población con educación superior universitaria, accedió a los servicios de Internet (INEI, 2025). En dicho contexto, los docentes universitarios aprendieron a utilizar estrategias como la gamificación para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes en entornos virtuales, es decir, el uso de juegos como estrategia didáctica, que además se extendió a la educación presencial, luego de la crisis sanitaria de COVID-19. Respecto a la gamificación, se ha realizado un estudio de revisión sistemática de 20 artículos en base a la declaración PRISMA (Urrútia & Bonfill, 2010) que recoge la percepción de los estudiantes acerca de esta estrategia de enseñanza, sin embargo, es necesario realizar estudios que permitan conocer las percepciones de los docentes sobre el uso de la gamificación (Pegalajar, 2021) por lo cual se propone revisar la efectividad de los programas de intervención que hacen uso de estrategias de gamificación a través de un estudio metaanalítico con base en la declaración PRISMA actualizada el año 2020 (Page et al., 2021), revisar la percepción de los docentes a través de un estudio de revisión también bajo la declaración PRISMA actualizada y elaborar un instrumento de investigación, en una etapa preliminar, que mida dichas percepciones de forma cuantificable.