

**METADATOS EESPP MONTERRICO**

Metadato	Descripción
<b>Autor(es)</b>	<i>Luis Miguel Calbanapon Mendoza</i>
<b>Número de documento de identidad del autor o autores</b>	4625216
<b>Título</b>	<b>MÓDULO INDAGAMERS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS</b>
<b>Fecha de publicación</b>	<i>mayo de 2026</i>
<b>Resumen</b>	<p><i>Este estudio analizó el nivel de mejora en la Competencia Indaga mediante métodos científicos, obtenido por la aplicación del módulo "Indagamers", una propuesta pedagógica basada en la gamificación educativa. Se empleó un enfoque cuantitativo, nivel explicativo, de tipo aplicada. El diseño es experimental de clase cuasiexperimental. La población estuvo conformada por 115 estudiantes de cuarto grado de secundaria de una Institución Educativa pública de la cual, mediante muestreo no probabilístico por conveniencia, se seleccionó una muestra de 52 participantes distribuidos en un grupo control y un grupo experimental, de 26 integrantes cada uno. Se planteó la problemática del bajo nivel de logro para la Competencia Indaga mediante métodos científicos del área de Ciencia y Tecnología. El instrumento aplicado fue un cuestionario, que fue sometido a validez y confiabilidad. Los resultados indicaron, por medio de comparaciones intergrupo e intragrupo, que el módulo "Indagamers" mejoró significativamente esta competencia y sus capacidades Problematiza, Diseña, Genera, Evalúa. A excepción de la capacidad Analiza, donde se registraron mejoras, pero estadísticamente no significativas. Se concluye que el módulo "Indagamers" mejoró significativamente la competencia Indaga mediante métodos científicos, en el grupo de estudio.</i></p> <p><i>This study analyzed the level of improvement in the "Investigate using Scientific Methods" competency, obtained through the application of the "Indagamers" module, a pedagogical proposal based on educational gamification. A quantitative, explanatory, applied approach was used. The design was a quasi-experimental design. The population consisted of 115 fourth-year secondary school students from a public educational institution. A sample of 52 participants was selected using non-probability convenience sampling, divided into a control group and an experimental group of 26 members each. The study addressed the problem of the low level of achievement in the "Investigate using Scientific Methods" competency within the Science and Technology</i></p>



	<i>area. The instrument used was a questionnaire, which underwent validity and reliability testing. The results, through inter-group and intra-group comparisons, indicated that the "Indagaters" module significantly improved this competency and its related skills: Problem-solving, Designing, Generating, and Evaluating. With the exception of the Analyze skill, where improvements were recorded but not statistically significant, it is concluded that the "Indagaters" module significantly improved the Investigate competency using scientific methods in the study group.</i>
<b>Índice</b>	<p>INTRODUCCIÓN</p> <p>CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <p>1.1. Planteamiento del Problema</p> <p>1.2. Justificación</p> <p>1.3. Delimitación de la investigación</p> <p>1.4. Pregunta general y preguntas específicas</p> <p>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL</p> <p>2.1. Antecedentes de la investigación</p> <p>2.2. Fundamento Teórico</p> <p>2.2.1. Gamificación en la Educación</p> <p>2.2.2. Competencia 20: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos</p> <p>2.3. Definición de términos</p> <p>CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO</p> <p>3.1. Paradigma, Nivel, Tipo y Diseño Metodológico</p> <p>3.2. Objetivos</p> <p>3.3. Hipótesis de la investigación</p> <p>3.4. Variables de investigación</p> <p>3.5. Población, Muestra y Muestreo</p> <p>3.6. Técnicas e Instrumentos</p> <p>3.7. Análisis y Procesamiento de la Información</p> <p>3.8. Consideraciones Éticas</p> <p>3.9. Limitaciones:</p> <p>CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN</p> <p>4.1. Resultados</p> <p>4.2. Discusión</p> <p>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES</p> <p>CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES</p> <p>REFERENCIAS</p> <p>ANEXOS</p>
<b>Materia</b>	<i>Gamificación educativa, dinámicas, mecánicas, componentes, competencia Indaga mediante métodos científicos. Educational gamification, dynamics, mechanics, components, Inquiry through Scientific Methods competency</i>
<b>Asesor</b>	<i>MSC. ROMERO TORRES, Susana Victoria</i>
<b>ORCID del asesor</b>	
<b>Número de documento de identidad del asesor</b>	10284255



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Escuela de Educación  
Superior Pedagógica  
Pública Monterrico

Dirección  
General

Unidad de  
Investigación

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

<b>Tipo de trabajo de investigación</b>	Tesis
<b>Nombre del grado</b>	Licenciatura
<b>Grado académico o título profesional</b>	Licenciado en Educación <i>Secundaria, especialidad Ciencia y Tecnología</i>
<b>Nombre del programa / Especialidad</b>	<i>Programa de estudios de Educación Secundaria, especialidad de Ciencia y Tecnología</i>
<b>Jurado</b>	PRESIDENTE: Valeria Leticia Calagua Mendoza 1ER JURADO: Bertha Luz Rafael Hidalgo 2DO JURADO: Mónica Silvana Villegas Romero (Informante)