



**Universidad  
Norbert Wiener**

Powered by **Arizona State University**

**FACULTAD DE ESCUELA DE POSGRADO  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE POSGRADO**

**TESIS**

Uso de gamificadores y habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023

**Para optar el Grado Académico de**

Maestro en Docencia Universitaria

**Presentado por:**

**Autora:** Castillo Pascual, Heyni Anai

**Código ORCID:** 0000-0002-9129-6446

**Asesora:** Dra. Venegas Mejía, Valia Luz

**Código ORCID:** 0000-0003-3032-8720

**Línea de Investigación General**

Educación de Calidad

**Lima, Perú**

**2023**

 Universidad Norbert Wiener	DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA Y DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN		
	CÓDIGO: UPNW-GRA-FOR-033	VERSIÓN: 01 REVISIÓN: 01	FECHA: 08/11/2022

Yo, Heyni Anaí Castillo Pascual Egresado(a) de la Escuela de Posgrado de la Universidad privada Norbert Wiener declaro que el trabajo académico "Uso de gamificadores y habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023", Asesorado por la docente: Valia Luz Venegas Mejía Con DNI 10660741 Con ORCID 0000 0003 3032 8720 tiene un índice de similitud de (16%) (Seis)% con código oid: 14912:333068497 verificable en el reporte de originalidad del software Turnitin.

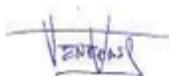
Así mismo:

1. Se ha mencionado todas las fuentes utilizadas, identificando correctamente las citas textuales o paráfrasis provenientes de otras fuentes.
2. No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquella señalada en el trabajo.
3. Se autoriza que el trabajo puede ser revisado en búsqueda de plagios.
4. El porcentaje señalado es el mismo que arrojó al momento de indexar, grabar o hacer el depósito en el turnitin de la universidad y.
5. Asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión en la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas del reglamento vigente de la universidad.



.....  
 Firma de autor 1  
 Heyni Anaí Castillo Pascual  
 DNI: 71946029

.....  
 Firma de autor 2  
 Nombres y apellidos del Egresado  
 DNI: .....



.....  
 Firma  
 Valia Luz Venegas Mejía  
 DNI: 10660741

### **Dedicatoria**

Me gustaría expresar mi profundo amor y afecto a mis abuelos, mi madre Esther, a mis hermanos Jhojana y Cristofer.

**Agradecimiento**

A las docentes quienes me brindaron sus enseñanzas y experiencias para la mejora de mi investigación con la finalidad de obtener un resultado de calidad.

## Índice

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice	v
Índice de tablas	viii
Índice de gráficos	viii
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	xii
<b>CAPÍTULO I: EL PROBLEMA</b>	<b>1</b>
1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Formulación del problema	3
1.2.1. Problema general	3
1.2.2. Problemas específicos	3
1.3. Objetivos de la investigación	4
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos	4
1.4 Justificación de la investigación	4
1.4.1. Justificación teórica	4
1.4.2. Justificación metodológica	5
1.4.3. Justificación práctica	5
1.5. Limitaciones de la investigación	5
<b>CAPITULO II: MARCO TEÓRICO</b>	<b>8</b>
2.1. Antecedentes de la investigación	8
2.2. Bases teóricas	11
2.2.1. Variable 1: Gamificador	11
2.2.1.1. Definición de gamificación	12
2.2.1.2. Teorías que sustentan la gamificación.	12
2.2.1.3. Evolución historia de la gamificación	15
2.2.1.4. Principales autores de la gamificación	13

2.2.1.4.	Tipos de Gamificación	15
(i)	Gamificación Educativa	15
(ii)	Gamificación Empresarial	16
(iii)	Gamificación en Marketing	16
2.2.1.5.	Dimensiones de la Gamificación	17
(i)	Las dinámicas	17
(ii)	Las Mecánicas	17
(iii)	Los componentes	17
2.2.1.6.	Instrumento para evaluar y medir la gamificación	18
2.2.2.	Variable 2: habilidades socioemocionales	19
2.2.2.1.	Definición de habilidades socioemocionales	19
2.2.2.2.	Teorías que sustentan las habilidades socioemocionales	19
2.2.2.3.	Evolución histórica de las habilidades socioemocionales	21
2.2.2.4	Principales autores de las habilidades socioemocionales	22
2.2.2.5.	Tipos de habilidades socioemocionales	23
(i)	Autoconciencia emocional	23
(ii)	Regulación emocional	23
(iii)	Autoestima	23
(iv)	Empatía	23
2.2.2.6.	Dimensiones de las habilidades socioemocionales	24
(i)	Conócete	24
(ii)	Relaciónate	24
(iii)	Elígete	24
2.2.2.7	Instrumentos para medir y evaluar las habilidades socioemocionales	25
2.3.	Formulación de Hipótesis	25
2.3.1.	Hipótesis general	25
2.3.2.	Hipótesis específicas	25
<b>CAPÍTULO III METODOLOGÍA</b>		<b>27</b>
3.1.	Método de la investigación	27
3.2	Enfoque investigativo	27
3.3.	Tipo de Investigación	27

3.4.	Diseño de Investigación	27
3.5.	Población, muestra y muestreo	28
3.6.	Variables y operacionalización	31
3.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	32
3.7.1.	Técnica	33
3.7.2.	Descripción de los instrumentos	34
3.7.3.	Validación por juicio de expertos	36
3.7.4.	Confiabilidad	37
3.8.	Procesamiento y análisis de datos	38
3.9.	Aspectos éticos	40
	<b>CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	41
4.1.	Resultados	41
4.1.1.	Análisis descriptivo de los resultados	41
4.1.1.1.	Escala valorativa de las variables	42
4.1.1.2.	Análisis descriptivo de los resultados de la variable uso de gamificadores	43
4.1.1.3.	Análisis descriptivo de los resultados de la variable uso de habilidades socioemocionales	45
4.1.1.4.	Distribución de la tabla de contingencia de las variables uso de Gamificadores y habilidades socioemocionales	47
4.1.2.	Prueba de normalidad	48
4.1.3.	Prueba de hipótesis	48
4.1.3.1.	Prueba de hipótesis general	50
4.1.3.2.	Prueba de hipótesis específicas	51
4.1.4.	Discusión de resultados	54
	<b>CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	57
5.1.	Conclusiones	57
5.2.	Recomendaciones	59
	<b>REFERENCIAS</b>	
	<b>ANEXOS</b>	
	Anexo 1: Matriz de consistencia	
	Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos	

- Anexo 3: Validez de los instrumentos
- Anexo 4: Confiabilidad de los instrumentos
- Anexo 5: Aprobación del comité de ética
- Anexo 6: Formato de consentimiento informado
- Anexo 7: Informe del asesor de Turnitín

## Índice de tablas

Tabla 1	Operacionalización de la variable Uso de Gamificadores	24
Tabla 2	Operacionalización de la variable Habilidades Socioemocionales	25
Tabla 3	Ficha técnica: Uso de Gamificadores	27
Tabla 4	Ficha técnica: Uso de Habilidades Socioemocionales	28
Tabla 5	Validación por juicio de expertos	29
Tabla 6	Valores de los niveles de confiabilidad	30
Tabla 7	Nivel de confiabilidad del instrumento que mide el uso de Gamificadores	31
Tabla 8	Nivel de confiabilidad del instrumento que mide el uso de Habilidades Socioemocionales	31
Tabla 9	Escala valorativa de la variable uso Gamificadores	34
Tabla 10	Escala valorativa de la variable uso de Habilidades Socioemocionales	35
Tabla 11	Niveles de distribución de las dimensiones del uso de gamificadores	35
Tabla 12	Niveles de distribución del uso de gamificadores	37
Tabla 13	Niveles de distribución de las dimensiones de las habilidades socioemocionales	38
Tabla 14	Niveles de distribución de las habilidades socioemocionales	39
Tabla 15	Niveles de distribución de la tabla de contingencia entre las variables uso de gamificadores y habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023.	40
Tabla 16	Prueba de normalidad	42
Tabla 17	Prueba de hipótesis general	43
Tabla 18	Prueba de hipótesis específica 1	44
Tabla 19	Prueba de hipótesis específica 2	45
Tabla 20	Prueba de hipótesis específica 3	46

## Índice de gráficos

Figura 1	Niveles de distribución de las dimensiones del uso de gamificadores	36
Figura 2	Niveles de distribución del uso de gamificadores	37
Figura 3	Niveles de distribución de las dimensiones de las habilidades socioemocionales	38
Figura 4	Niveles de distribución de las habilidades socioemocionales	40
Figura 5	Niveles de distribución de la tabla de contingencia entre las variables uso de gamificadores y habilidades socioemocionales	41

## RESUMEN

El objetivo de estudio fue determinar la relación entre el uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales en estudiantes de obstetricia de una universidad privada de Lima en el año 2023. En este estudio se utilizaron métodos aplicados y métodos hipotético-deductivos, así como también métodos cuantitativos, diseño no experimental y de nivel correlacional. La población se conformó por 115 estudiantes y la técnica de recolección de datos fue la encuesta, en la cual se utilizaron dos instrumentos estandarizados de escala Likert que se encargaron de medir el nivel del uso de gamificadores y habilidades socioemocionales de dichos estudiantes. En los resultados se muestra que existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales entre los estudiantes de Obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023. El valor de significancia es  $0,000 < 0,05$  para ambas variables y que la relación entre las dos variables es positiva intensa por el Coeficiente Rho de Spearman = 0,651.

Palabras clave: Competencias digitales, educación y tecnología.

## ABSTRACT

The objective of the study was to determine the relationship between the use of gamifiers and socio-emotional skills in obstetrics students at a private university in Lima in the year 2023. In this study, applied methods and hypothetical-deductive methods, as well as quantitative methods, were used. and non-experimental correlational level designs. The population was made up of 115 students and the data collection technique was the survey, in which two standardized Likert scale instruments were used that were responsible for measuring the level of use of gamifiers and socio-emotional skills of said students. The results show that there is a significant relationship between the use of gamifiers and socio-emotional skills among Obstetrics students at a private university in Lima, 2023. The significance value is  $0.000 < 0.05$  for both variables and that the relationship between the two variables is intensely positive due to Spearman's Rho Coefficient = 0.651.

Keywords: Digital skills, education and technology.

## INTRODUCCIÓN

El uso de gamificadores relacionados con habilidades socioemocionales se ha convertido en la actualidad en un aliado importante para quienes participan en la mejora del proceso de aprendizaje, es decir (profesores y estudiantes). Ante el nuevo entorno y los nuevos desafíos de la era, los docentes deben estar a la vanguardia de la tecnología al integrar la tecnología en la enseñanza y utilizarla como herramienta básica en el proceso de enseñanza, mejorar las habilidades digitales y garantizar la calidad de la enseñanza.

Por este motivo la investigación se orienta a determinar la relación existente entre las variables sobre el uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una Universidad Privada de Lima, 2023.

El primer capítulo es la formulación del problema y su correspondiente expresión y cuestiones específicas, así mismo determina los objetivos generales y específicos, así como la fundamentación del estudio, teniendo en cuenta el razonamiento teórico, el razonamiento metodológico y el razonamiento práctico.

El segundo capítulo incluye los antecedentes nacionales e internacionales del estudio realizada por otros investigadores involucrados en este tema, por lo que también se menciona la base teórica de este estudio, la formulación de las hipótesis de investigación que se probarán.

En el tercer capítulo se encuentra la parte del método de investigación, el enfoque, el tipo de investigación; así como también el diseño y hace mención de la población, la muestra y los tipos de muestras. Este capítulo también incluye variables y sus respectivas manipulaciones; métodos y herramientas utilizados para la recopilación de datos, herramientas y su adecuada validación y confiabilidad; y también describe el procesamiento y análisis de datos.

El cuarto capítulo describe los resultados obtenidos, tanto descriptivos como inferenciales, incluyendo probar la normalidad de los datos y probar las hipótesis de investigación utilizando estadísticas de prueba no paramétricas. En este capítulo también se analizan los resultados obtenidos en este estudio.

El quinto capítulo contiene las conclusiones extraídas tras el análisis de resultados de la investigación y brinda las recomendaciones adecuadas como contribución de esta investigación a la comunidad educativa.

## CAPITULO I: EL PROBLEMA

### 1.1. Planteamiento del problema

En el ámbito internacional, Gómez (2020), menciona que la falta de investigación no relacionada con el uso de juegos educativos ha contribuido a las fallas en el entorno educativo. Así mismo en su informe de Gartner “Gamification”, indica que el 80% de las aplicaciones basadas en esta filosofía fallaron por un mal diseño del producto no gamificado.

La gamificación sigue mejorando cada día como innovación educativa que motiva e involucrar a los estudiantes en su aprendizaje. En España se presentó el problema de la falta de motivación, compromiso y disfrute de los estudiantes por el uso de la educación tradicional, ya que no existían investigaciones que revelen el papel de la gamificación en los estudios universitarios, debido a que esta metodología gamificada se viene desarrollado recientemente (García et al 2021).

De acuerdo con el modelo de la pirámide de aprendizaje del Instituto de Ciencias Aplicadas del Comportamiento, Masters (2020) nos refiere que los métodos de aprendizaje tradicionales basados en escuchar, leer y observar se están volviendo ineficaces, y las personas solo recuerdan entre el 20 % y el 30 % de los contenidos de la educación tradicional. Por otro lado, Turmo (2021) menciona que el uso de un juego para aprender conduce al éxito de cada ser

humano, siendo este el motivador de aprendizaje usado principalmente por niños, pero según su estudio es igual de efectivo cuando se emplea en los adultos.

En cuanto a las habilidades socioemocionales, para los autores Arias et al. (2020) precisan que sólo siete de los 12 países de América Latina y el Caribe brindaron lineamientos y estrategias para generar el desarrollo de habilidades socioemocionales definidas en los estándares de aprendizaje, a pesar del déficit de claridad en la definición de habilidades socioemocionales en los estándares de aprendizaje individuales, combinada con la falta de conocimiento sobre las herramientas de medición más apropiadas, dificultado el desarrollo de la medición sistemática.

En la investigación desarrollada en la facultad de psicología de la universidad de Ecuador, Crespo et al. (2022) nos refieren que la mayoría de los estudiantes al inicio del estudio manifestaron varias emociones negativas, los cuales cambiaron gracias a las competencias socioemocionales que se llevaron a cabo con la finalidad de generar conciencia de sí mismos, autocontrol, habilidades relacionales, conciencia social y toma de decisiones responsables.

En el ámbito nacional, en una evaluación de censo estudiantil sobre el rendimiento académico sin el uso de habilidades socioemocionales, se demostró que solo el 50% de los estudiantes a nivel nacional lograron un nivel académico satisfactorio según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2020).

Según Pineda (2019), las actividades de gamificación en el aprendizaje cooperativo tienen un impacto del 58% en el aprendizaje cooperativo de los estudiantes, estos nuevos escenarios conducen a cambios en los intereses de los estudiantes, por lo que los profesores deben explorar nuevas estrategias y recursos en el aula para aumentar la motivación y el compromiso de todos. Asimismo Zúñiga (2019) menciona que las estrategias de gamificación y

videojuegos, durante su aplicabilidad, factibilidad en el proceso de aprendizaje han mostrado signos negativos de su factibilidad y aplicación debido a la falta de recursos, capacitación constante, perspectiva de innovación, infraestructura, tecnología y tiempos de planificación para las escuelas.

Holguín et al. (2022) menciona que la inclusión de la gamificación basada en el uso de recursos tecnológicos cada vez es más urgente en las sesiones de aprendizaje, debido a la eventualidad de educación a distancia, ya que diversas áreas del conocimiento deben potenciarse con procesos de gamificación por su aporte en el desarrollo de diversas habilidades cognitivas. Cabe mencionar que, con el uso de estas herramientas digitales y entornos virtuales de juegos tan atractivos, motivan a los estudiantes a mantenerse en curso, participar en el aprendizaje y mejorar su rendimiento académico.

Por todo lo detallado, en este estudio se propone demostrar que la relación del uso de la gamificación y habilidades socioemocionales, son importantes para mejorar el desarrollo del aprendizaje en estudiantes universitarios de la carrera profesional de obstetricia en Lima metropolitana.

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Qué relación existe entre los gamificadores y las habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de Obstetricia de una Universidad Privada de Lima, 2023?

### **1.2.2 Problemas específicos**

¿Qué relación existe entre los gamificadores y la dimensión conócete en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de lima, 2023?

¿Qué relación existe entre los gamificadores y la dimensión relaciónate en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de lima, 2023?

¿Qué relación existe entre los gamificadores y la dimensión elígete en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de lima, 2023?

### **1.3 Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre los gamificadores y las habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una Universidad privada de lima, 2023.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

Determinar la relación que existe entre los gamificadores y la dimensión conocete en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una Universidad privada de lima, 2023.

Determinar la relación que existe entre los gamificadores y la dimensión relaciónate en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una Universidad privada de lima, 2023.

Determinar la relación que existe entre los gamificadores y la dimensión elígete en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una Universidad privada de lima, 2023.

### **1.4 Justificación de la investigación**

#### **1.4.1 Teórica**

La investigación brindará un valor teórico que permitirá a los docentes y estudiantes conocer sobre los aspectos que promueven el uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el modelo b-learning; Así mismo dar a conocer la conexión emocional de los estudiantes con la materia mediante el enfoque científico al incluir herramientas y recursos virtuales, ya que el aprendizaje se compone

de una serie de conexiones entre estímulo y respuesta que se fortalecen cada vez que se genera un estado satisfactorio para el ser humano.

Para que los estudiantes adquieran los conocimientos y habilidades necesarios para un funcionamiento pleno en el ámbito profesional y social del siglo XXI, es necesario pasar de una educación centrada en el profesor a una educación centrada en el estudiante, porque el aprendizaje no se trata solo del docente o del contenido que este comparte, sino de los estudiantes y las actividades que realizan para fomentar estas habilidades, con el propósito de lograr el éxito de una educación de calidad y así estén preparados para los desafíos que se les presente fuera de las aulas (Quiroz et al., 2017)

Este estudio ahonda en la profundidad de sus variables, la gamificación como técnica de motivación se sustenta en dos teorías, el conductismo de Thorndike quien explica sobre las respuestas de las personas frente a estímulos externos y la teoría de cognitivismo de Piaget, quien estudia el porqué del comportamiento de las personas frente a estos estímulos, y para la variable habilidades socioemocionales, se sustenta en la teoría sociocultural de Vygotsky, quien menciona que el aprendizaje y el desarrollo cognitivo se producen a través de la interacción social y cultural, por otro lado la teoría psicosocial de Erikson, quien nos menciona que una persona debe enfrentar los desafíos o crisis incluyendo las metas a lo largo de su vida de manera positiva.

Por ello, es importante comprender mediante esta investigación la importancia del uso de gamificadores en la educación de los estudiantes de pre grado y su relación en el desarrollo de habilidades socioemocionales, los cuales permiten mejorar su conocimiento de forma permanente, teniendo como resultado una educación de calidad.

### **1.4.2 Metodológica**

Según los criterios de Hernández y Mendoza (2018) el estudio correlacional tiene como finalidad la descripción y posterior comprensión vinculada al grado de asociación entre las variables. Por ello se busca comprobar la hipótesis que formula la determinación del uso de gamificadores y habilidades socioemocionales en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia.

Asimismo, para lograr estos objetivos es necesario un proceso metodológico ordenado y sistemático en el que se utilizarán métodos de investigación cuantitativa para analizar y sintetizar el uso de los gamificadores y las habilidades socioemocionales.

### **1.4.3 Práctica**

Desde la perspectiva de la aplicación práctica del estudio, se demostrará la relación sobre el uso de gamificadores y habilidades socioemocionales garantizando la sostenibilidad de los desafíos del futuro entorno laboral del estudiante, así como la mejora en su participación, motivación e influencia en su comportamiento por medio de la estimulación neuronal.

Se centra en la implementación de gamificadores y el desarrollo de habilidades socioemocionales en el ámbito educativo, dos elementos que se han demostrado esenciales para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

La gamificación, que implica el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Los elementos de juego como puntos, insignias, competencias y tablas de clasificación pueden motivar a los estudiantes a participar y esforzarse más. Además, la gamificación puede hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, lo que puede ayudar a los estudiantes a retener mejor la información.

Por otro lado, las habilidades socioemocionales, como la empatía, la autogestión y las habilidades de comunicación, son esenciales para el éxito en la vida; estas habilidades pueden ayudar a los estudiantes a navegar por las relaciones sociales, manejar el estrés y resolver conflictos de manera efectiva. Además, las habilidades socioemocionales pueden mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, ya que los estudiantes que pueden manejar sus emociones y comportamientos de manera efectiva a menudo tienen un mejor rendimiento en la escuela.

Por lo tanto, la justificación práctica del estudio radica en su potencial para mejorar la educación y preparar a los estudiantes para el éxito en la vida, al implementar gamificadores y fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales se puede crear un entorno de aprendizaje más efectivo y atractivo que beneficie a los estudiantes a largo plazo.

### **1.5 Limitaciones de la investigación**

La investigación presentó como limitación el tiempo prolongado para la aplicación del instrumento debido a los horarios y al inicio de clases de los estudiantes., considerando que se llevó a cabo basándose en la búsqueda de encuestados verificando la disponibilidad de tiempo y la asignación de ubicación.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1. Antecedentes nacionales

Ramos (2022) El propósito del estudio fue "determinar la relación entre el juego como una estrategia de aprendizaje y las habilidades sociales de los estudiantes de enfermería de una universidad privada de Lima". Los métodos utilizados fueron estudios no experimentales, transversales, descriptivos y correlacionales. La población de estudio estuvo compuesta por 100 estudiantes profesionales de enfermería y 91 estudiantes universitarios, y se utilizaron cuestionarios para evaluar el grado de juego y habilidades sociales. Los resultados muestran que el 40% de los estudiantes con un nivel medio utilizan la gamificación y el 30% de los estudiantes con un nivel bajo utilizan la gamificación. En cuanto a habilidades sociales, el 33% de los encuestados alcanzó un nivel alto, el 37% un nivel medio y el 30% un nivel bajo. Se concluyó que el uso de juegos en el aula no dependía del nivel de habilidades socioemocionales y que la relación directa se mantuvo en un nivel bajo

Rafo (2021) El objetivo de estudio fue "determinar si el uso de la gamificación beneficia al logro de competencias en la planificación estratégica para estudiantes de posgrado." está basado en el método de deducción hipotética según el paradigma positivista, utilizando el método cuantitativo, diseño cuasiexperimental. La población la conformaron 847 estudiantes y

la muestra fue de 100 estudiantes. Se concluye que el uso de la gamificación influye significativamente en el logro de competencias, en la planificación estratégica en los estudiantes de posgrado en la modalidad b-learning.

Núñez (2019) Su investigación tuvo como objetivo “demostrar el grado de mejora de las habilidades blandas como resultado del uso de la técnica gamificada en los estudiantes de administración del Instituto Latinoamericano Siglo XXI”. La metodología fue no experimental. El instrumento trato de una lista de cotejo para la variable gamificador y para la variable habilidades blandas una encuesta. Se concluye que la propuesta de la estrategia gamificada para el desarrollo de habilidades socioemocionales, son parte fundamental para mejorar el desempeño de los estudiantes.

Anicama (2020) El objetivo de su investigación fue el “análisis de la influencia del uso de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes del curso de psicoterapia conductual cognitiva de la Universidad Autónoma del Perú”. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental, aplicada en 60 estudiantes. Se concluyó que el uso de la gamificación mejora el rendimiento académico.

Mamani (2021) Tiene como objetivo “determinar la influencia del uso de gamificadores en estudiantes de la universidad ESAN en cuanto a su desarrollo de la capacidad de razonamiento cuantitativo en la asignatura de Matemática básica en el año 2019”, se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de diseño cuasi experimental, en una población de 76 estudiantes y mediante el muestreo no probabilístico. En los resultados se concluye que el uso de gamificadores, influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de razonamiento cuantitativo.

Según Rodríguez (2021) Su investigación tuvo como objetivo “determinar la relación de las habilidades blandas con el desempeño de los docentes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Norbert Wiener”. El método de investigación empleado fue de enfoque cuantitativo, de tipo no experimental y transversal. Los resultados demostraron que las habilidades blandas son las responsables del éxito laboral en los docentes en un 70% y que es importante su inclusión en los procesos de capacitación.

### **2.1.2. Antecedentes internacionales**

Sánchez et al. (2021) El objetivo de su estudio fue “demostrar las habilidades socioemocionales presentes en los estudiantes de la carrera profesional de enfermería de la universidad privada de México”. El estudio se trató de un enfoque cuantitativo, de tipo exploratorio, con diseño no experimental, aplicada en 303 estudiantes de dicha facultad. En los resultados se concluyó que la dimensión más importante es la habilidad intrapersonal e interpersonal, lo que demuestra que los estudiantes tienen la capacidad de demostrar y reconocer sus emociones de manera afectiva, mostrando comprensión con sus compañeros al momento de establecer relaciones interpersonales y mantenerlas.

Aranda (2018) El propósito de su estudio fue "demostrar que el uso de métodos de juego en el aula puede mejorar el desarrollo de habilidades socioemocionales entre estudiantes de una universidad privada en el estado de Jalisco, México, en el primer semestre de 2018 " El método utilizado es cuantitativo, cuasi experimental, adaptado a la autopercepción y personalidad de los estudiantes. Como resultado, el uso de métodos de gamificación tuvo un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

En el caso de Vizcaíno (2018) El objetivo de su investigación trata sobre el “análisis de la metodología basada en estrategias de gamificación y el desarrollo de competencias digitales en

los docentes de la universidad de Cuenca-Guayaquil”. La metodología que se utilizó es de enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, aplicada en 98 participantes. En los resultados se demostró que los estudiantes mejoran positivamente sus competencias digitales a partir del empleo de las estrategias gamificadas.

Para Aranda et al. (2018) Tuvo por finalidad “determinar de qué manera influye en el comportamiento de los estudiantes de la maestría de la universidad de Guadalajara el uso de gamificación y las habilidades socioemocionales”. La metodología utilizada fue descriptiva, transversal y en su modalidad de cuasi experimental. Los resultados obtenidos demostraron que la gamificación y las habilidades socioemocionales, mejoran significativamente en el sistema educativo de los estudiantes.

Gutiérrez (2023) Su estudio tuvo como objetivo “analizar el impacto de la implementación de la estrategia basada en la gamificación sobre los resultados del aprendizaje en los estudiantes del curso materno infantil del técnico laboral de auxiliar de enfermería del Instituto de San José del Guaviare- Colombia”. Bajo un enfoque cuantitativo, se confirmó mediante la prueba estadística de chi-cuadrado (considerando un intervalo de confianza de  $p = 0,05$ ). Se concluyó que el efecto de gamificación es positivo, pero es necesario repetir las nuevas directrices durante un tiempo más corto para poder sumergir a los estudiantes en la herramienta.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1 Variable 1: Gamificador**

#### **2.2.1.1 Definición de Gamificación.**

Técnica de aprendizaje que traslada las mecánicas de juego al oficio educativo para lograr mejores resultados o aprender mejor algunos conocimientos, mejorar habilidades o premiar

acciones concretas, entre muchos otros fines (Gaitán, 2021).

La gamificación es el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño del juego en un contexto ajeno al juego para involucrar a los usuarios y resolver problemas.

Comprender la diferencia entre juego y juego, por lo tanto, dado que el primero implica un sistema claro de reglas que guían al usuario hacia objetivos y resultados distintos, es algo bloqueado en la estructura. El juego tiene lugar dentro de un círculo separado del mundo real, el propósito de la gamificación es tratar de colocar el objeto en este círculo para encenderlo. El juego por otro lado es libertad pero dentro de ciertos límites (círculos) se trata de disfrutar la acción en sí, divertirse (Werbach y Hunter, 2012).

Gartner (2011) Señaló que la gamificación emplea, los desafíos, las reglas, las mecánicas de juego como oportunidades, recompensas y niveles de logro para convertir las tareas cotidianas en actividades divertidas. Este tipo de aprendizaje hace avanzar los métodos de entrenamiento por su carácter interesante, que facilita la interiorización del conocimiento de una forma interesante, dando como resultado una experiencia positiva para el usuario.

### **2.2.1.2 Teorías que sustentan la gamificación.**

#### **a) Conductismo**

(Thorndike, 1889) conocido por su “Ley del Efecto”, a partir del cual los conductistas trabajan para desarrollar programas de modificación conductual basados en contingencias, es decir, relaciones entre estímulos y respuestas. Esta teoría ha sido fundamental en la comprensión del aprendizaje y la conducta humana. Su enfoque en el ensayo y error como método de aprendizaje ha influido en la educación y la psicología hasta el día de hoy.

En términos de gamificación, las teorías conductistas se aplican al centrarse en las respuestas de las personas (conductas) y la influencia del entorno (estímulos) que preceden a las conductas. La gamificación en la educación superior puede ser vista como una forma de estimular respuestas deseadas a través de recompensas y refuerzos, que están en línea con la Ley del Efecto de Thorndike.

Por lo tanto, la gamificación es importante porque puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, mejorando así su rendimiento y aprendizaje. Al proporcionar recompensas y reconocimientos, la gamificación puede fortalecer las respuestas deseadas y hacer que se conviertan en respuestas habituales, alineándose con las teorías conductistas de Thorndike (Sánchez, 2022).

### **b) Cognitivismo**

Jean Piaget (1896) en su teoría acerca del desarrollo cognitivo, describe cómo los humanos adquieren y desarrollan la inteligencia a lo largo de su vida. Además sostuvo que los seres humanos pasan por una serie de etapas de desarrollo cognitivo y que aprenden a través de la interacción con su entorno y a través de la resolución de problemas.

En relación con la gamificación, la teoría cognitiva de Piaget se puede aplicar en el diseño de experiencias de aprendizaje basadas en juegos. Los juegos pueden proporcionar un entorno interactivo que desafía a los estudiantes a resolver problemas, lo que está en línea con la visión de Piaget sobre cómo se produce el aprendizaje.

Además, los juegos pueden ser diseñados para adaptarse a las diferentes etapas de desarrollo cognitivo de Piaget, proporcionando desafíos y actividades apropiadas para cada etapa. Por ejemplo, los juegos para niños pequeños pueden centrarse en habilidades

sensoriomotoras, mientras que los juegos para adultos pueden requerir habilidades de pensamiento abstracto.

Por lo tanto, la gamificación es valiosa porque puede proporcionar un entorno de aprendizaje atractivo e interactivo que se alinea con las teorías cognitivas de Piaget. Al proporcionar experiencias de aprendizaje prácticas y centradas en el estudiante, la gamificación puede fomentar el desarrollo cognitivo y mejorar el aprendizaje (Cervantes, 2023).

### **2.2.1.3 Evolución histórica de la gamificación**

La gamificación, como la conocemos hoy, ha evolucionado a lo largo del tiempo. Aunque la idea de usar elementos de juego en contextos no lúdicos ha existido durante mucho tiempo, el término "gamificación" fue acuñado por primera vez en 2003 por Nick Pelling, un desarrollador de videojuegos británico.

En los años siguientes, la gamificación comenzó a ganar popularidad en diversas áreas, incluyendo la educación, el marketing y la formación corporativa. Se reconoció que los elementos de juego podían ser utilizados para motivar a las personas, mejorar el compromiso y facilitar el aprendizaje y el cambio de comportamiento.

La gamificación es un aumento en la atención y motivación de los estudiantes, ya que el uso de juegos en el aula sugiere un aprendizaje más ameno, lo que estimulará su motivación en el proceso de aprendizaje gracias a la capacidad de empoderar a los estudiantes, permitiéndoles alcanzar niveles más altos de conocimiento a través de una combinación de juego y aprendizaje. En los centros que opten por la gamificación habrá más interacción entre los alumnos, que estarán mejor preparados para alcanzar sus objetivos de aprendizaje (Ruiz, 2021).

#### **2.2.1.4. Principales autores de la Gamificación**

Kevin Werbach(2012): Profesor en la Wharton School de la Universidad de Pensilvania, es autor de "For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business". Ha escrito y hablado ampliamente sobre cómo los elementos de los juegos pueden ser aplicados en contextos empresariales.

Yu-kai Chou: Es un pionero en el campo de la gamificación y ha desarrollado un marco de trabajo llamado "Octalysis" para el diseño de experiencias gamificadas.

Jane McGonigal: Es una diseñadora de juegos y autora que ha escrito extensamente sobre cómo los juegos y los elementos de juego pueden ser utilizados para resolver problemas del mundo real.

Andrzej Marczewski: Es un conocido autor y conferenciante en el campo de la gamificación. Ha desarrollado varios modelos y marcos para entender y aplicar la gamificación.

#### **2.2.1.4. Tipos de Gamificación**

##### **a) Gamificación Educativa**

En el ámbito educativo, la gamificación pretende potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la dinámica de juegos. La adquisición de contenido y la participación de los estudiantes es posible gracias a la gamificación educativa, mediante el uso de sistemas de recompensas, puntuación, calificación, tareas y asignaciones, que aumentan la motivación. El poder de aprendizaje de los estudiantes más y mejor (Roura, 2023).

##### **Gamificación primaria**

Se trata de un gran aliado a la hora de formar a los estudiantes en esta etapa. Y es que, cuando se adquieren constantemente conocimientos de una forma divertida, logramos que los alumnos estén predispuestos a absorber más conocimientos (Roura, 2023).

### **Gamificación secundaria**

Se trata de estudiantes que aceptan desafíos y tratan de superarlos bajo la guía de un maestro que comprende sus problemas y motivaciones. Sin duda, los juegos utilizados en la enseñanza favorecen el aprendizaje activo y despiertan el interés de los alumnos por temas que se consideran muy complejos o difíciles. Otro beneficio de divertirse en un ambiente de aprendizaje es que los estudiantes ejercitan su inteligencia emocional y aprenden a trabajar en grupo (Roura, 2023).

### **b) Gamificación Empresarial**

Se trata de aplicar las dinámicas y mecánicas aprendidas en el juego al contexto de trabajo. Tenemos un gran ejemplo en los equipos de ventas donde los videojuegos juegan un papel fundamental para lograr los objetivos de ventas con empleados altamente motivados, capacitados y bien pagados.

Aumentando así el espíritu competitivo de los empleados, fortaleciendo su compromiso con la organización, mejorando la productividad, fomentando la creatividad y ayudando a que los trabajadores desarrollen habilidades concretas (Roura, 2023).

### **c) Gamificación en Marketing**

La gamificación en marketing abarca mucho más que test de conocimientos. En marketing la creatividad es una baza muy importante para conseguir los objetivos establecidos y, por ejemplo, los juegos interactivos pueden ayudar a lograrlos. Con *Easy* promos pueden crear

varios tipos de juegos y soluciones que te permitirán conseguir notoriedad de marca, captación de leads, distribuir descuentos, entretener o hasta educar (Roura, 2023).

### **2.2.1.5. Dimensiones de la Gamificación**

#### **a) Las dinámicas**

Las dinámicas se sitúan, según Werbach y Hunter (2012), en la cúspide de un proyecto gamificado. Werbach entiende la dinámica como una construcción fundamental que da coherencia a todo el diseño del juego. El objetivo del dinamismo es satisfacer la motivación intrínseca de los estudiantes al combinar el dinamismo y los elementos con la estructura general del juego. Están relacionados con las motivaciones de los participantes: explican cómo se comportan los jugadores y las necesidades que satisface el juego. Las principales motivaciones utilizadas en la gamificación son:

- Premio. La recompensa recibida por superar un desafío.
- Estado. Realícese como miembro de la comunidad.
- Logro. Satisfacción personal por la superación de las dificultades.
- Exprésate. Mostrar autonomía, originalidad e individualidad.
- Competencia. Compare sus resultados con los resultados de otros.
- Altruismo. Buscando cosas buenas para los demás sin esperar nada a cambio.

#### **b) Las Mecánicas**

Para Werbach y Hunter (2012) son los componentes básicos del juego, donde trata de las reglas, el motor y el funcionamiento. Las principales mecánicas son:

- Acumulación de puntos.
- Desafíos.

-Obtención de premios.

-Misiones.

-Escalado de niveles.

-Clasificaciones.-

### **c) Los componentes**

Son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad concreta, ya sea una plataforma o una página web especialmente diseñada para el proceso de gamificación (Werbach y Hunter, 2012).

#### **2.2.1.6. Instrumentos para medir y evaluar la gamificación**

**Encuestas y Cuestionarios:** Se pueden utilizar para recoger opiniones y percepciones de los participantes sobre la experiencia de gamificación. Esto puede incluir preguntas sobre la motivación, el compromiso, la satisfacción y el aprendizaje.

**Análisis de Datos de Juego:** Muchas plataformas de gamificación recogen datos sobre el comportamiento de los jugadores, como la frecuencia de juego, los niveles alcanzados, los puntos ganados, etc. Estos datos pueden ser analizados para obtener información sobre el compromiso y el progreso de los jugadores.

**Entrevistas y Grupos de Discusión:** Estos pueden proporcionar una comprensión más profunda de las experiencias y percepciones de los jugadores.

**Pruebas de Rendimiento:** En un contexto educativo, las pruebas de rendimiento pueden ser utilizadas para evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje y la retención de información.

**Métricas de Uso:** Estas incluyen la frecuencia de uso, la duración de las sesiones, la tasa de retención de los usuarios.

Es importante destacar que la elección del instrumento de medición debe estar alineada con los objetivos de la gamificación y con lo que se busca evaluar (Vonfire, 2022).

## **2.2.2 Variable habilidades socioemocionales.**

### **2.2.2.1 Definición de las habilidades socioemocionales.**

Las habilidades socioemocionales se definen como un conjunto de conocimientos, destrezas, actitudes y habilidades necesarias para comprender, expresar y regular adecuadamente los fenómenos emocionales (Bisquerra, 2003).

Estas son algunas expresiones de comportamiento que las personas utilizan en su experiencia diaria cuando enfrentan diversas situaciones de la vida y construyen relaciones de calidad utilizando la inteligencia emocional. Partiendo del hecho de que todas las personas tienen la capacidad de vivir en armonía con los demás en cualquier espacio social.

Es importante adquirir y desarrollar la capacidad de mantener buenas relaciones con los demás en un ambiente escolar, esta habilidad es de mayor importancia porque crea un ambiente de empatía, comunicación, comprensión y confianza entre los compañeros, ya que la falta de esta habilidad crea un ambiente irrespetuoso, hostil y violento (Cedeño et al., 2022).

### **2.2.2.2. Teorías que sustentan las habilidades socioemocionales.**

#### **a) Teoría sociocultural**

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky (1896) se centra en la idea de que el desarrollo cognitivo de un individuo es influenciado por su contexto cultural y social. Según Vygotsky, el

aprendizaje es un proceso colaborativo y se produce mediante la interacción con otros en un entorno cultural específico.

En relación con las habilidades socioemocionales, la teoría sociocultural de Vygotsky tiene una gran relevancia. Las habilidades socioemocionales, que incluyen la capacidad para entender y manejar las emociones, establecer y mantener relaciones positivas, y tomar decisiones responsables, se desarrollan a través de la interacción con otros y la participación en la sociedad.

Por lo tanto, la teoría sociocultural de Vygotsky proporciona un marco para entender cómo las habilidades socioemocionales se desarrollan a través de la interacción social y la participación en la cultura (Regader, 2019).

#### **b) Teoría psicosocial de Erikson**

La teoría psicosocial de Erik Erikson (1968) propone que el desarrollo humano se produce en ocho etapas, desde la infancia hasta la vejez. En cada etapa, los individuos se enfrentan a una crisis o conflicto que deben resolver para desarrollar una virtud o habilidad esencial.

En relación con las habilidades socioemocionales, la teoría de Erikson tiene una gran relevancia. Las habilidades socioemocionales, que incluyen la capacidad para entender y manejar las emociones, establecer y mantener relaciones positivas, y tomar decisiones responsables, están íntimamente ligadas a las etapas de desarrollo propuestas por Erikson.

Por ejemplo, en la etapa de la infancia (confianza vs. desconfianza), los niños aprenden a confiar en los demás y a desarrollar un sentido de seguridad, lo cual es fundamental para la formación de relaciones saludables en el futuro. En la etapa de la adolescencia (identidad vs.

confusión de roles), los adolescentes trabajan en la formación de su identidad y en el desarrollo de un sentido de autoeficacia, lo cual es crucial para la toma de decisiones y la gestión de las emociones.

Por lo tanto, la teoría psicosocial de Erikson proporciona un marco útil para entender cómo las habilidades socioemocionales se desarrollan a lo largo de la vida, y cómo los conflictos no resueltos en cada etapa pueden afectar el desarrollo de estas habilidades.

### **2.2.2.3 Evolución histórica de las habilidades socioemocionales**

La evolución histórica de las habilidades socioemocionales ha sido un proceso gradual y constante, marcado por avances significativos en la comprensión de la importancia de estas habilidades para el desarrollo humano y el bienestar general.

Desde la antigüedad, disciplinas como la filosofía y la teología han reflexionado sobre los afectos y las emociones. Sin embargo, no fue hasta el siglo XX que las habilidades socioemocionales comenzaron a recibir una atención más formal y sistemática en el campo de la psicología y la educación.

En las últimas décadas, la educación socioemocional ha experimentado un auge considerable. Los educadores y los investigadores han reconocido cada vez más la importancia de enseñar habilidades sociales y emocionales en las escuelas, y se han desarrollado numerosos programas y enfoques para fomentar estas habilidades en los estudiantes.

Algunos de los avances más significativos en la enseñanza de habilidades socioemocionales incluyen el desarrollo de modelos teóricos rigurosos, como el modelo jerárquico que incluye el desarrollo de habilidades como la emoción como facilitadora del pensamiento, el conocimiento emocional y la regulación de las emociones.

Además, en muchos países, la educación socioemocional ha sido incorporada al currículo formal de la educación obligatoria. Por ejemplo, en México, las habilidades socioemocionales y el proyecto de vida se han incluido como pieza fundamental del perfil de egreso de los estudiantes de Educación Media Superior.

Aborde los desafíos de salud mental que enfrentan los jóvenes hoy en día, como el aumento de los niveles de ansiedad, depresión, estrés, miedo al fracaso, drogas, violencia, acoso y un futuro incierto, mediante la automatización del entrenamiento en habilidades sociales y las emociones son cada vez más importantes.

Al incluir el aprendizaje social y emocional en su educación, se pueden mejorar las relaciones entre los compañeros de clase y los maestros, reducir el acoso escolar, crear un mejor ambiente de aprendizaje y prepararlos no solo para la universidad sino también para la vida (Paulette, 2018).

#### **2.2.2.4. Principales autores de las habilidades socioemocionales**

**Daniel Goleman (1995):** Es uno de los autores más reconocidos en el campo de la inteligencia emocional. Su trabajo ha sido fundamental para destacar la importancia de las habilidades socioemocionales en la vida diaria y en el lugar de trabajo.

**Rafael Bisquerra (2003):** Es un pionero en la promoción de la educación emocional en las escuelas. Ha desarrollado varios modelos y enfoques para enseñar y fomentar las habilidades socioemocionales en los estudiantes.

**Maurice Elias (2009):** Ha trabajado extensamente en el campo de la educación socioemocional y ha propuesto varios dominios de aprendizaje social y emocional.

#### **2.2.2.5. Tipos de las habilidades socioemocionales**

El Instituto Nacional de Estadística e Informática - INEI (2018) se refiere a la vida diaria, todos nos enfrentamos a muchas situaciones que ponen a prueba nuestras habilidades, regular las emociones, mantener la calma y actuar con inteligencia y cautela. Dentro de este ámbito, tenemos los siguientes tipos de habilidades socioemocionales:

**Autoconciencia emocional.** Es la capacidad de reconocer lo que se siente en cualquier momento, por qué se siente de la forma en que se siente y la capacidad de responder a ese sentimiento de acuerdo con los propios sentimientos, valores y razonamiento. Esto es necesario para adquirir otras habilidades socioemocionales.

**Regulación emocional.** Hace referencia a la capacidad de variar la intensidad y duración de las emociones con el fin de autocontrolar los impulsos. Estos incluyen la capacidad de lidiar con las emociones negativas mediante la respiración, la relajación y la autogeneración de emociones positivas.

**Autoestima.** Es la evaluación que cada persona hace de sí misma en función de las influencias ambientales, la historia familiar, la autoestima, las opiniones de los demás y su propia experiencia de éxito o fracaso.

**Empatía.** Es la capacidad de armonizar, participar, comprender los sentimientos, pensamientos y comportamientos de los demás tal como se experimentan en términos de recuerdos o expectativas, propias y ajenas.

#### **2.2.2.6. Dimensiones de las habilidades socioemocionales**

**a) Conócete:** Es la capacidad de ser consciente de los propios sentimientos, la capacidad de percibir, sentir con precisión e identificar las propias emociones, sentimientos y sensaciones. Tiene en cuenta la posibilidad de experimentar una variedad de emociones, así como reconocer la propia sensación de impotencia debido a la falta de atención selectiva o dinámicas inconscientes. Cuando una persona desarrolla la capacidad de conocerse a sí misma, tiene autoconciencia, autoeficacia y la capacidad de nombrar emociones usando el vocabulario y las expresiones emocionales apropiadas disponibles en su contexto cultural (Hernández, 2014).

**b) Relaciónate:** Es la dimensión interpersonal que agrupa aquellas habilidades que permiten relacionarse mejor con los demás, tales como la empatía, la escucha activa o la resolución de conflictos interpersonales (Sánchez, 2016).

**c) Elígete:** Dimensión que agrupa aquellas habilidades para tomar decisiones de manera reflexiva y responsable, como son la generación de alternativas, el análisis de las consecuencias que derivan de las diferentes opciones, y el pensamiento. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo- NUPD (2023).

#### **2.2.2.7. Instrumentos para medir y evaluar las habilidades socioemocionales**

**Cuestionarios de Autoevaluación:** Según la OCDE, los cuestionarios de autoevaluación son uno de los instrumentos más utilizados para medir las habilidades socioemocionales. En

estos cuestionarios, los estudiantes valoran su propio desempeño en una tarea y describen cómo lograron sus resultados.

**Instrumento de Valoración de Habilidades Sociales y Emocionales:** Este es un instrumento desarrollado por el gobierno de México que ayuda a detectar las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes a través de la evaluación de seis ejes diferentes.

**Cuestionario para Alumnos:** Este cuestionario, desarrollado por Acción Educar, mide las condiciones socioemocionales de los estudiantes a través de una serie de indicadores.

Es importante recordar que la elección del instrumento de medición debe estar alineada con los objetivos de la evaluación y con las habilidades socioemocionales específicas que se buscan medir (UNESCO, 2022)

## **2.3. Formulación de hipótesis**

### **2.3.1. Hipótesis general**

Existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de Obstetricia de una Universidad Privada de Lima, 2023.

### **2.3.2 Hipótesis específicas**

Existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y la dimensión *conócete* en estudiantes de la carrera profesional de partería de una universidad privada de Lima, 2023.

Existe una relación significativa entre el uso gamificadores y dimensión *relaciónate* en estudiantes de la carrera profesional de Obstetricia de una Universidad Privada de Lima, 2023.

Existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y la dimensión elígete en estudiantes de la carrera profesional de Obstetricia de una Universidad Privada de Lima, 2023.

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

### **3.1. Método de investigación**

La investigación se fundamenta en el método hipotético-deductivo. Para Hernández Sampieri y Mendoza (2018), este tipo de investigación utiliza métodos empíricos, hipotético-deductivos y analíticos para definir conceptual y operativamente variables correspondientes al método cuantitativo. Es así como se comprobará la hipótesis que formula la determinación del uso de gamificadores y habilidades socioemocionales en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia.

### **3.2. Enfoque de la investigación**

El enfoque se basa en métodos cuantitativos. Hernández y Mendoza (2018) son mediciones objetivas y análisis de datos estadísticos recopilados en forma de encuestas o cuestionarios, con la finalidad de comprobar la hipótesis basada en mediciones numéricas y análisis estadísticos, para así poder desarrollar modelos de comportamiento y probar teorías. Los datos para este estudio comenzaron con la operacionalización de las variables utilizando pruebas estadísticas, análisis de frecuencia y porcentaje para crear estadísticas que cuantifiquen claramente el uso de juegos y habilidades socioemocionales.

### **3.3. Tipo de investigación**

Se trata de una investigación aplicada, para Risco (2020) trata de una investigación orientada a conseguir nuevos conocimientos que permitan soluciones prácticas a los problemas,

puesto que los gamificadores y las habilidades socioemocionales se evaluarán sin variar su constructo o consistencia, dado que estas variables se estudiarán sin modificarlas ni aplicarles tratamiento.

### **3.3.1. Nivel**

El nivel de estudio es descriptivo-correlacional. Este estudio tiene como función principal, especificar las propiedades, perfiles, características de grupos, comunidades, objeto o cualquier fenómeno. (Hernández y Mendoza, 2018). Por otro lado el nivel correlacional para Ríos (2017) trata de la medición entre dos variables, donde no determina causas, pero sirve de indicio para una investigación futura.

### **3.3.2. Cohorte o alcance**

Según Manterola, et al. (2019) la característica principal del corte transversal trata sobre el desarrollo en un solo momento, es por ello que no existe un seguimiento ya que pueden tener alcances exploratorios, descriptivos y correlaciones.

### **3.4. Diseño de investigación**

Se trata de un diseño no experimental, para Scamilla (2020) se refiere aquel diseño que se lleva a cabo sin manipular las variables, basándose principalmente en la observación tal y como se dan en su contexto original, para luego ser analizados ya que se observará los logros de las habilidades socioemocionales, frente al uso de las gamificaciones, mediante el análisis de datos con el instrumento de evaluación en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia.

### **3.5. Población, muestra y muestreo de la investigación**

#### **3.5.1. Población**

Para Hernández y Mendoza (2018), se trata de la totalidad de la población a ser estudiada, donde las unidades poseen una característica común, la cual brinda origen a los datos de la investigación. La población esta conforma por 200 estudiantes de la carrera profesional de obstetricia del quinto al décimo ciclo, en este caso los alumnos serán de nivel socioeconómico medio, donde más del 90% son de género femenino y el 10% son del género masculino, cabe mencionar que se realizará en una universidad privada de Lima.

#### **3.5.1.1. Criterios de Inclusión:**

- 200 estudiantes de la carrera profesional de obstetricia del quinto al décimo ciclo.
- Estudiantes de obstetricia matriculados durante el semestre académico 2023-I y 2023-II.
- Estudiantes de obstetricia que firman el consentimiento informado.
- Estudiantes de obstetricia con acceso a internet, ya que el cuestionario se emitirá de manera virtual.

#### **3.5.1.2. Criterios de exclusión:**

- Estudiantes de obstetricia que no firman el consentimiento informado.
- Estudiantes de otras carreras profesionales.
- Estudiantes de obtetricia menores de 18 años que requieran un permiso de sus padres.

#### **3.5.2. Muestra**

Porras (2019) define muestra como el conjunto de acciones tomadas para estudiar una determinada distribución de características de la población del universo, o un colectivo que

comienza por observar una pequeña porción de la población bajo consideración. La muestra de este estudio se tomó directamente vinculando el planteamiento del problema con el diseño y las unidades a estudiar que corresponden a 115 estudiantes de la carrera profesional de obstetricia, definiendo sus características comunes para lograr sus objetivos sin afectar los resultados.

### **3.5.3. Muestreo**

Ocampo (2022) el muestreo no probabilístico por conveniencia en estudios cuantitativos implica la selección de participantes basada principalmente en su disponibilidad o fácil acceso para el investigador. Es una técnica de muestreo en la que los sujetos son seleccionados debido a su ubicación conveniente y su accesibilidad.

En un contexto cuantitativo, este tipo de muestreo puede ser útil para generar datos iniciales o para realizar investigaciones exploratorias. Por ejemplo, un investigador puede usar muestreo por conveniencia para realizar una encuesta piloto antes de lanzar una encuesta a gran escala.

En la determinación de los temas de investigación se tuvo en cuenta las características esenciales y directamente relacionadas con los objetivos planteados y el contexto de investigación en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de nivel socioeconómico medio, de género femenino el 90 % y de género masculino el 10%, entre el rango de edades de 18 a 25 años.

### 3.6. Variables y operacionalización

**Tabla 1**

Variable 1: Uso de Gamificadores

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición	Escala valorativa (niveles o rangos)
Gamificador	“Técnica utilizada por los docentes para diseñar actividades, tareas o procesos de aprendizaje que introducen elementos de juego (insignias, límites de tiempo, puntos, datos, etc.) para enriquecer la experiencia de aprendizaje y guiar y/o cambiar el comportamiento de los estudiantes en el aula”(Rodríguez, 2014)	La dinámicas, mecánicas y componentes de la gamificación utilizadas por los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia, se medirá con un cuestionario a partir del análisis de sus emociones, acompañadas de la comprensión de la narración, su progresión en sus actividades, los retos cumplidos, el nivel de competencia, la cooperación en las actividades designadas y el logro de las recompensas, verificando las relaciones o interacciones sociales con sus demás compañeros y por último observando sus limitaciones en diferentes actividades.	Dinámicas	Emociones Comprensión Progresión Relaciones Interacciones limitaciones	Ordinal	1=Nunca 2= Rara vez 3= A veces 4=Casi siempre 5= Siempre
			Mecánicas	Retos Competencia Cooperación Logro	Ordinal	
			Componentes	Avatares Niveles Puntaje	Ordinal	

*Nota:* Las dimensiones e indicadores sobre gamificación, han sido tomadas de Ramos et al. (2021)

**Tabla 2**

Variable 2: Uso de Habilidades socioemocionales

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición	Escala valorativa (niveles o rangos)
Habilidades socioemocionales	“Conductas aprendidas que llevamos a cabo cuando interactuamos con otras personas y que nos son útiles para expresar nuestros sentimientos, actitudes, opiniones y defender nuestros derechos” (Montagud, 2021).	Las habilidades de conocerse, relacionarse y elegirse, en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia, serán medidas con un cuestionario a partir del análisis del autoconocimiento y la autorregulación de ellos mismos, así como la identificación de la conciencia social, la colaboración, la toma responsable de decisiones y la perseverancia.	Conócete  Relaciónate  Elígete	Autoconocimiento Autorregulación  Conciencia social Colaboración  Responsabilidad perseverancia	Ordinal  Ordinal  Ordinal	1=Nunca 2= Rara vez 3= A veces 4=Casi siempre 5= Siempre

*Nota:* Las dimensiones e indicadores sobre habilidades socioemocionales, han sido tomadas de Ramos et al. (2021)

### **3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.7.1. Técnica**

La técnica utilizada es la encuesta, la cual consistente en preguntas realizadas a los estudiantes sobre cada variable mediante el instrumento del cuestionario que contiene preguntas cerradas y mediante una escala Likert. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) definen una encuesta como una herramienta de recolección de datos para la investigación mediante un enfoque cuantitativo y auto administrado.

#### **3.7.2. Instrumento**

Se desarrolló mediante un cuestionario de preguntas, dirigidas a los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia, el cual cuenta con ítems específicos de acuerdo a cada variable de investigación, donde se sumaron sus valores según los criterios de evaluaciones reales y tangibles utilizados con la finalidad de evaluar y sistematizar sus valoraciones. “Los instrumentos hacen posible la aplicación de la técnica y son elaborados con pertinencia, considerando las variables e indicadores, donde es requerido tener la validez, contenido y constructo, además de la confiabilidad de los datos” (Arispe et al., 2020, p. 78)

**Tabla 3***Ficha técnica Uso de gamificadores*


---

“Uso de gamificadores en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2022”

---

Nombre del instrumento	Gamificadores (2021)
Autores y año	Ramos Morales, Diana Valeria Pablo Huamani, Rebeca Rios Sánchez, Gerson Obed Salazar Cabana, Joao Ives Rivas Carrasco, Lorena Isabel
Tipo de instrumento	Escala Likert (Cuestionario)
Cantidad de ítems	24
Dimensiones que evalúa	a) Mecánicas, b) Dinámicas, c) Componentes.
Tipos de respuesta	1=Nunca 2= Rara vez 3= A veces 4= Casi siempre 5= Siempre
Cantidad de respuestas	05
Tiempo de aplicación	15-20 minutos
Tipo de aplicación	Individual
Grupo de aplicación	Estudiantes de la carrera profesional de obstetricia
Forma de aplicación	virtual (Google Form)

---

*Nota:* Ficha técnica elaborada en base a los autores.

**Tabla 4***Ficha técnica: Uso de habilidades socioemocionales*


---

“Uso de habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2022”

---

Nombre del instrumento	Habilidades socioemocionales
Autores y año	Ramos Morales, Diana Valeria Pablo Huamani, Rebeca Rios Sánchez, Gerson Obed Salazar Cabana, Joao Ives Rivas Carrasco, Lorena Isabel
Tipo de instrumento	Escala Likert
Cantidad de ítems	12
Dimensiones que evalúa	a) Conócete b) Relaciónate c) Elígete
Tipos de respuesta	1=Nunca 2= Rara vez 3= A veces 4= Casi siempre 5= Siempre
Cantidad de respuestas	05
Tiempo de aplicación	15-20 minutos
Tipo de aplicación	Individual
Grupo de aplicación	Estudiantes de la carrera profesional de obstetricia
Forma de aplicación	virtual (Google Form)

---

*Nota:* Ficha técnica elaborada en base a los autores.

### 3.7.3. Validación

Tal como lo plantean Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la validación de la herramienta se logra abordando variables de medición, definiciones y alcances determinados por revisiones bibliográficas en estudios previos y validez de contenido. Estos conceptos están respaldados por el campo de estudio de validación por 5 jueces expertos en la materia. El juicio de expertos presenta una serie de ventajas como estrategia de evaluación, entre las que resaltan la posibilidad de obtener una amplia y pormenorizada información sobre la calidad de las respuestas por parte de los jueces y el objeto de estudio. “Se busca determinar hasta donde los ítems que hacen parte del instrumento representan adecuadamente esas características que se desean medir” (Arispe et al., 2020, p. 79)

Tras la evaluación de los jueces expertos y el aporte de los mismos a nuevas perspectivas e interpretaciones útiles para la formulación del instrumento y recojo de datos, la decisión mutua fue aplicable con un promedio de validez del 100%.

**Tabla 5**

*Validación de Jueces Expertos*

<b>Jueces Expertos</b>	<b>N° DNI</b>	<b>Decisión</b>
Dr. Juan Miguel Ponce Loza	32739375	Aplicable
Dra. Giovanna Magnolia Manrique Álvarez	09630398	Aplicable
Dra. Karina Velarde Kamaqui	40179103	Aplicable
Dra. Priscila Montañez Huancaya de Salinas	16167231	Aplicable
Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez	43287157	Aplicable

*Nota:* Opinión de jueces expertos.

### 3.7.4. Confiabilidad

Según Hernández (2018), “la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados” (p. 121). Además, mencionaron que existen diferentes procedimientos para calcular la confiabilidad de los instrumentos. Pero todos usan fórmulas que producen un coeficiente de confiabilidad que puede variar entre 0 y 1, donde la confiabilidad es cero y 1 representa la confiabilidad máxima, lo que significa que cuanto más cerca esté 0 de cero, mayor será el error de medición.

La confiabilidad se determinó mediante una prueba piloto utilizando cada indicador o dimensión de la variable de investigación y el ítem con mayor número de afirmaciones para seleccionar el ítem con correlación más significativa. Para la muestra de estudio de dicha prueba, se consideró 15 estudiantes, en donde se obtuvo como resultado mediante el uso del Alfa de Cronbach, un rango de 0,842 para la variable 1 y de 0,833 para la variable 2; además como medida de consistencia interna del instrumento de recolección de datos en un cuestionario con respuestas polinómicas y bajo una escala de Likert.

#### Tabla 6

*Valores de los niveles de confiabilidad*

<b>Interpretación</b>	<b>Baremos</b>
Muy alto	0.81 - 1.00
Alto	0.61 - 0.80
Moderado	0.41 - 0.60
Bajo	0.21 - 0.40
Muy bajo	0.00 - 0.20

*Nota:* Según la baremación dada por Ruiz (2013).

**Tabla 7**

*Nivel de confiabilidad del instrumento que mide el uso de Gamificadores*

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N° de elementos</b>	<b>Grado de Confiabilidad</b>
0,842	3	Muy Alto

El coeficiente adquirido con la ayuda de la ejecución del Alfa de Cronbach arrojó un valor  $\alpha$  de 0,842, lo que significa que la herramienta al utilizar gamificadores tiene un grado de confiabilidad absolutamente muy alto, puesto que el resultado se encuentra entre los valores de 0.81 y 1,00. Por lo que se concluye que esta herramienta es confiable y aplicable.

**Tabla 8**

*Nivel de confiabilidad del instrumento que mide las Habilidades Socioemocionales*

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N° de elementos</b>	<b>Grado de Confiabilidad</b>
0,833	3	Muy Alto

El coeficiente adquirido con la ayuda de la ejecución del Alfa de Cronbach arrojó una tasa  $\alpha$  de 0,833, lo que indicó que la herramienta para las habilidades socioemocionales tiene el grado de confiabilidad absolutamente alto, ya que el resultado se encuentra entre los valores de 0,81 y 1.00. Se concluye que este instrumento es notablemente confiable en su aplicación.

### **3.8. Plan de procesamiento y análisis de datos**

Para Hernández y Mendoza (2018) trata sobre el proceso que el investigador realiza desde la recopilación de datos hasta su presentación en forma abstracta. Básicamente, se divide en tres fases: recogida e introducción, elaboración y presentación.

La investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, el cual se basa en mediciones de objetivos y el análisis estadístico de los registros recopilados mediante la encuesta o cuestionario, con la finalidad de comprobar las hipótesis basadas en el tamaño numérico y el análisis estadístico, con el propósito de organizar estilos de comportamiento y comprobar las teorías. Es así que, durante el procesamiento de datos de este estudio, se llevo acabo la suma de los valores de cada pregunta según las dimensiones para luego ser comparados con la tabla de evaluación, y así determinar el rango correspondiente.

Se trata de dos procesos antes de analizar los datos estadísticos, los cuales consisten en la codificación y tabulación de datos en una matriz en Excel, donde se asignarán puntuaciones obtenidas en la base de datos cualitativos, es decir las respuestas de los participantes a datos cuantitativos, permitiendo así generar categorías de las respuestas obtenidas cuantitativamente del cuestionario. Posteriormente dichos datos fueron transferidos al programa estadístico IBM SPSS versión 25 para ser procesados de acuerdo con el tipo de variable y objetivos estadísticos. Asimismo, se trabajará con la Prueba de Kolmogorov-Smirnov, en la cual se comprobará la normalidad del nivel de significancia, si el resultado es menor que 0.05 la distribución no es normal, si es mayor que 0.05 la distribución es normal, donde la muestra se conformará por 115 estudiantes de la carrera profesional de obstetricia, donde  $n \geq 50$ . Además se utilizará Rho de Spearman el cual trata de una medida no paramétrica de la correlación de rango, el cual nos servirá para contrastar con la hipótesis. Al finalizar, los resultados obtenidos serán presentados en tablas para posteriormente ser analizadas y descritas al momento de elaborar las conclusiones y el informe final.

### 3.9. Aspectos éticos

Se hará referencia al Código de Ética de la Universidad Privada Norbert Wiener para la adquisición y uso de datos, los cuales contribuirán al desarrollo de mejoras para el logro de competencias en los estudiantes, bajo los principios de beneficencia, sin involucrar ni afectar de manera física y psicológica causando daños a terceros, principios de no maleficencia.

En cuanto al uso del consentimiento informado, se manejará de manera confidencial, tanto los datos de la institución, así como de los que intervienen en la evaluación de este estudio, sin revelar información que perjudique su calidad de educación ante la opinión pública y como autora del proyecto de investigación, me comprometo a actuar bajo la ética, moral y principio de justicia.

Se procedió con la validación de cinco jueces expertos en la materia y confiabilidad del instrumento de investigación (Alfa de Cronbach 0.842 y 0.833) para su aplicación y recolección de datos, cabe mencionar que toda información obtenida será utilizada únicamente con fines académicos.

Se tendrá en cuenta la autonomía de participación, por medio de la aplicación y explicación del consentimiento informado, donde se detallan los objetivos y procedimientos de la investigación a realizar, en toda la redacción se respetaron las normas APA 7ma edición y el derecho al autor, redactando correctamente las citas y referencias bibliográficas. De igual manera el proyecto de investigación cumplirá con las políticas anti plagio, de acuerdo a las normas establecidas por el “código de ética para la investigación 2028” en la plataforma Turnitin y así demostrara la originalidad con un porcentaje menor al 20%. Cabe mencionar que la investigación no se ha publicado anteriormente en ninguna plataforma virtual o de manera física en alguna institución, por lo tanto es una producción inédita.

## CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

### 4.1 Resultados

#### 4.1.1. Análisis descriptivo de resultados

En el análisis descriptivo de las variables: Uso de gamificadores y habilidades socioemocionales, cada una con sus dimensiones correspondientes; Se realizó el uso de escalas de puntuación con los respectivos niveles de dimensión, las cuales se pueden comprobar en las siguientes tablas

##### 4.1.1.1. Escala valorativa de las variables

Se detallan los niveles y rangos en la siguiente tabla, además de los puntajes teóricos de la variable uso de gamificadores, donde se aprecia que alcanza los 125 puntos, y en el caso de las dimensiones, las calificaciones teóricas se encuentran en el rango entre cinco y 25 puntos.

**Tabla 9**

*Escala valorativa de la variable uso Gamificadores*

Variables y Dimensiones	Puntajes		Bajo	Niveles	
	Mínimo	Máximo		Básico	Alto
Uso de gamificadores	25	125	25 - 58	59 - 92	93 - 125
Dinámicas	15	50	15 - 26	27 - 38	39 - 50
Mecánicas	15	50	15 - 26	27 - 38	39 - 50
Componentes	15	50	15 - 26	27 - 38	39 - 50

Se puede apreciar en la siguiente tabla los puntajes teóricos, niveles y rangos de la variable habilidades socioemocionales, la cual logro el puntaje de 125, y sus dimensiones oscilan entre 15 y 50 puntos.

**Tabla 10**

*Escala valorativa de la variable Habilidades Socioemocionales*

Variables y Dimensiones	Puntajes		Niveles		
	Mínimo	Máximo	Bajo	Básico	Alto
Uso de habilidades socioemocionales	25	125	25 - 58	59 - 92	93 - 125
Conócete	15	50	15 - 26	27 - 38	39 - 50
Relaciónate	15	50	15 - 26	27 - 38	39 - 50
Elígete	15	50	15 - 26	27 - 38	39 - 50

#### 4.1.1.2 Análisis descriptivo de los resultados de la variable uso de gamificadores

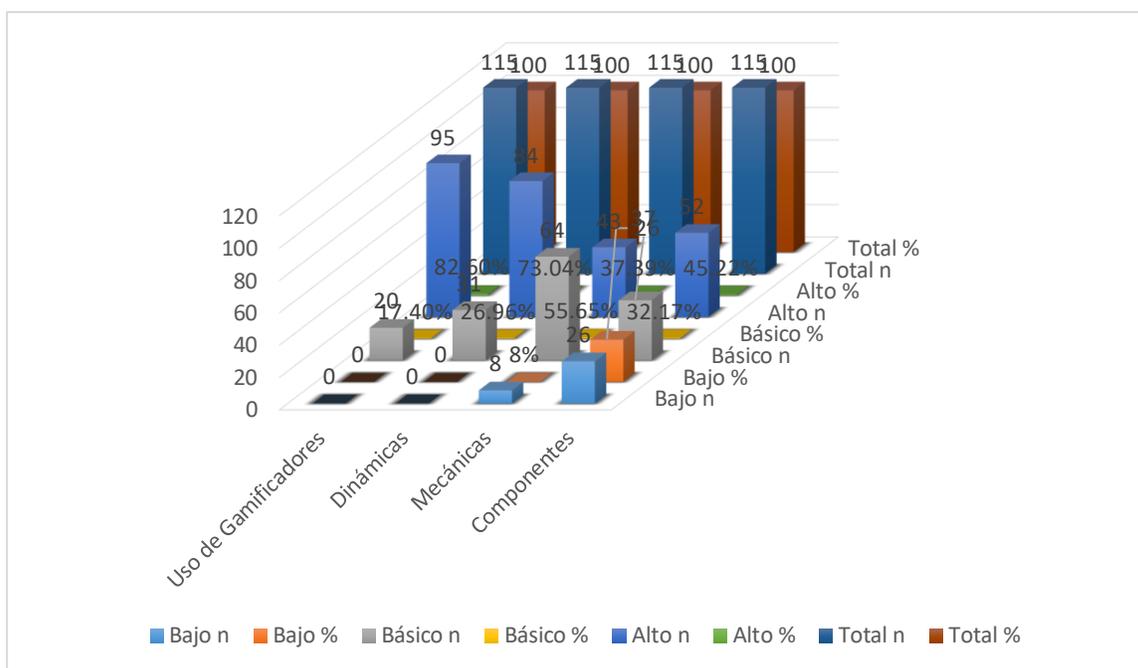
**Tabla 1**

*Niveles de distribución de las dimensiones del uso de gamificadores*

	Bajo		Básico		Alto		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Uso de Gamificadores	0	0.00	20	17.4	95	82.6	115	100
Dinámicas	0	0.00	31	26.96	84	73.04	115	100
Mecánicas	8	6.96	64	55.65	43	37.39	115	100
Componentes	26	22.61	37	32.17	52	45.22	115	100

**Figura 1**

*Niveles de distribución de las dimensiones del uso de gamificadores*



Como se puede observar en la tabla 11 y figura 3, 20 de los encuestados que representan el (17,4%) de 115 estudiantes de Obstetricia en una universidad privada de Lima, 2023, obtuvieron como resultado un nivel básico en el uso de variable y 95 entrevistados que representan el (82,6%) un nivel alto.

En la primera dimensión referida al uso de las dinámicas, 31 encuestados universitarios que representan el 26.96%, obtuvieron un nivel básico y 84 de los académicos, que representan el 73,04%, un nivel alto.

Respecto a la segunda dimensión referida con el uso de la mecánica, 8 universitarios que representan el 6,96% presentan un nivel bajo; mientras que 64 de los académicos que representan el 55,65%, obtuvieron un nivel básico; y 43 estudiantes universitarios que dan un 37,39% dan un nivel alto.

Respecto a la tercera dimensión que hace referencia al uso de los componentes, 26 universitarios, que representan el 22.61%, representan un nivel bajo; 37 de los académicos que corresponden al 32,17% tienen nivel básico; y 52 universitarios que representan el 45,5% tienen un nivel alto.

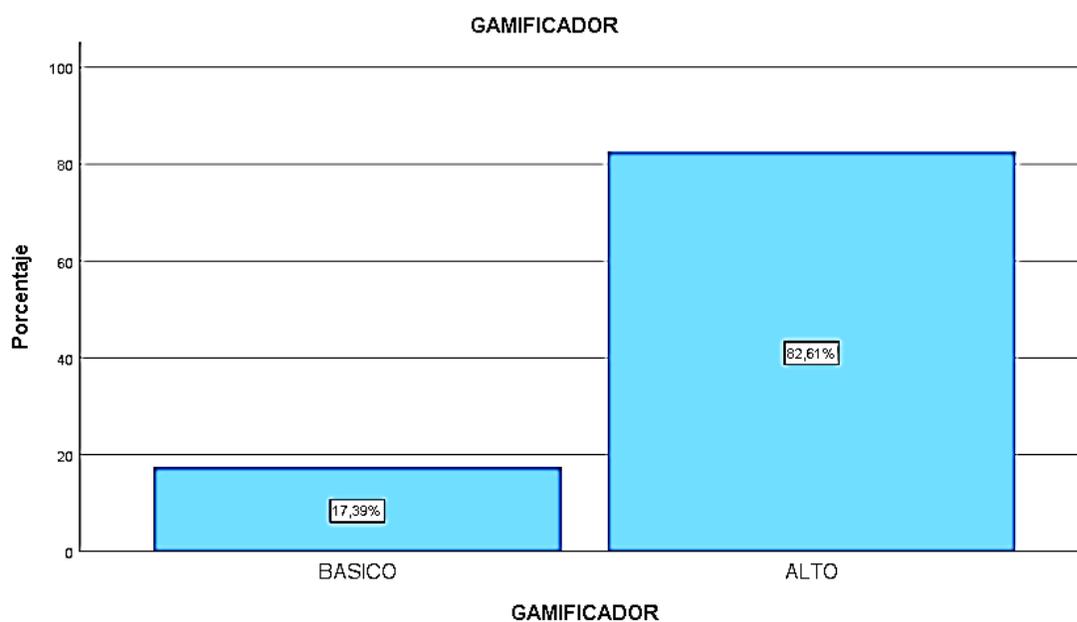
**Tabla 12**

*Niveles de distribución del uso de gamificadores*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Básico	20	17,4
	Alto	95	82,6
	Total	115	100,0

**Figura 2**

*Niveles de distribución del uso de gamificadores*



Se muestran en la tabla 10 y la figura 4, que entre 115 estudiantes de obstetricia en una universidad privada de Lima en 2023, 20 estudiantes (18,26%) tenían un nivel básico de uso de gamificación, mientras que 80 estudiantes (81,74%) tenían un alto.

#### 4.1.1.3. Análisis descriptivo de los resultados de la variable habilidades socioemocionales

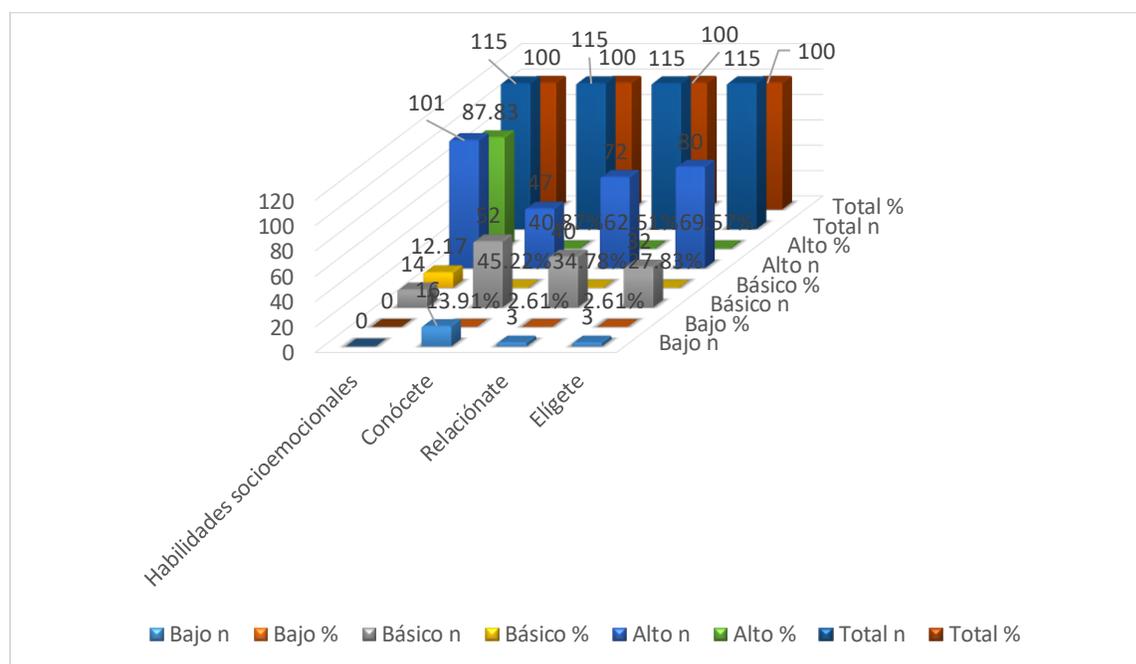
**Tabla 13**

*Niveles de distribución de las dimensiones de las habilidades socioemocionales*

	Bajo		Básico		Alto		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Habilidades socioemocionales	0	0.00	14	12.17	101	87.83	115	100
Conócete	16	13.91	52	45.22	47	40.87	115	100
Relaciónate	3	2.61	40	34.78	72	62.51	115	100
Elígete	3	2.61	32	27.83	80	69.57	115	100

**Figura 3**

*Niveles de distribución de las dimensiones de las habilidades socioemocionales*



Como se puede observar en la tabla 13 y figura 3, 14 de 115 estudiantes (12,17%) que estudiaron obstetricia en una universidad privada de Lima en el año 2023 se encontraban en el nivel básico en la variable habilidades socioemocionales y 101 estudiantes, correspondiente al 87,83%, mostraron un nivel alto.

En la dimensión conócete, 16 estudiantes presentan un nivel bajo, lo que corresponde al 13,91%; 52 estudiantes tienen un nivel básico correspondiente al 45,22%; y 47 estudiantes tienen un nivel alto, correspondiente al 40,87%.

En la dimensión relaciónate, 3 estudiantes tienen un nivel bajo correspondiente al 2,61%; 40 estudiantes tienen un nivel básico correspondiente al 34,78%; entre ellos, 72 estudiantes muestran un nivel alto en esta dimensión, lo que corresponde al 62,51%.

En la dimensión Elígete, hubo 3 estudiantes en el nivel bajo correspondiente al 2,61%, 32 estudiantes alcanzaron el nivel básico (correspondiente al 27,83%) y los últimos 80 estudiantes (que representan el 69,57%) alcanzaron el nivel alto.

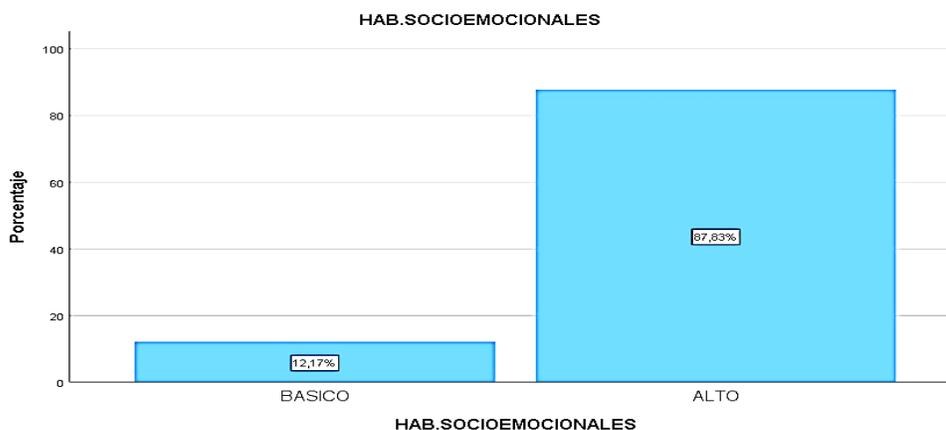
**Tabla 14**

*Niveles de distribución de las habilidades socioemocionales*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Básico	14	12.2
	Alto	101	87.8
	Total	115	100,0

**Figura 4**

*Niveles de distribución de las habilidades socioemocionales*



Se muestra en la tabla 14 y la figura 4 que el número total de estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de la Universidad Privada de Lima estuvo conformada por 115 estudiantes, de los cuales 14 representan un nivel básico, correspondiente al 12,17%; 101 de los estudiantes encuestados correspondiente al 87,8%, demostraron un alto nivel alto en cuanto al uso de habilidades socioemocionales,

#### 4.1.1.4. Distribución de la tabla de contingencia de las variables uso de gamificadores

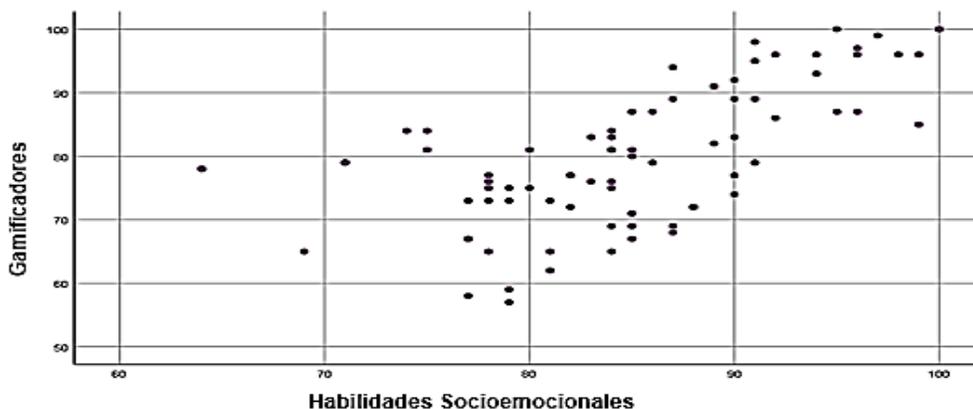
**Tabla 15**

*Niveles de distribución de la tabla de contingencia entre las variables uso de gamificadores y habilidades socioemocionales*

		Habilidades Socioemocionales			Total
			Básico	Alto	
Gamificadores	Básico	n	2	16	18
		%	1.7%	13.9%	15.7%
	Alto	n	32	65	97
		%	27.8%	56.5%	84.3%
Total	n	34	81	115	
	%	29.6%	70.4%	100.0%	

**Figura 5**

*Niveles de distribución de la tabla de contingencia entre las variables uso de gamificadores y habilidades socioemocionales*



Se observa en la tabla 15 y figura 5, que el uso de gamificadores tienen un nivel alto de 6,5% y un nivel básico el 13,9% en los estudiantes de obstetricia. Por otro lado muestran un nivel alto las habilidades socioemocionales el 27,8% y el 1,7% un nivel básico.

#### 4.1.2. Prueba de normalidad

Puesto que el tamaño de la muestra es mayor a 60, se utilizó la prueba estadística correspondiente a Kolmogorov-Smirnov, la cual sirve para determinar si los datos siguen una distribución normal. A continuación se consideraron los siguientes criterios:

**-El margen de error:  $0,05$  (5%) =  $\alpha$**

**-La regla de decisión:**

Si  $p > \alpha \rightarrow$  se acepta la hipótesis nula  $H_0$

Si  $p < \alpha \rightarrow$  se acepta la hipótesis alterna  $H_a$

**-Nivel de significancia:  $\alpha = 0,05 = 5\%$ .**

$H_0$ : los datos provienen de una distribución normal.

$H_a$ : los datos no provienen de una distribución normal.

**Tabla 16***Prueba de normalidad*

	<b>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></b>		
	Estadístico	gl	Sig.
Gamificadores	,104	115	,004
Habilidades Socioemocionales	,082	115	,05

Se observa en la tabla 16, que el valor de significancia de la prueba estadística de normalidad calculada para cada dimensión es inferior al valor teórico  $\alpha=0.05$ ; es decir que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se concluye que los datos de la muestra no siguen una distribución normal; por lo tanto la prueba Rho Spearman es no paramétrica para la prueba de hipótesis, donde se considera el nivel de significancia de 0,05.

La interpretación de Rho de Spearman ( $\rho$ ), es igual al del coeficiente de correlación de Pearson. Varía de -1 a 1, lo que indica correlación negativa o positiva, respectivamente, y 0 indica que no hay correlación, pero no independencia.

Los índices de correlación:

$p = -1$ , correlación perfecta negativa

$-1 < p < -0.5$ , correlación negativa intensa

$p = -0.5$ , correlación negativa moderada

$-0.5 < p < 0$ , correlación negativa débil

$p = 0$ , correlación nula

$0 < p < 0.5$ , correlación positiva débil

$p = 0.5$ , correlación positiva moderada

$0.5 < p < 1$ , correlación positiva intensa

$p = 1$ , correlación perfecta positiva

#### 4.1.2.2. Prueba de hipótesis

Se consideró los siguientes criterios:

Nivel de confianza: 95% y Nivel de significancia:  $\alpha = 0,05 = 5\%$ .

Si  $p > \alpha \rightarrow$  se acepta la hipótesis nula  $H_0$

Si  $p < \alpha \rightarrow$  se acepta la hipótesis alterna  $H_a$

#### 4.1.2.3. Prueba de hipótesis general

$H_0$ : No existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023

$H_a$ : Existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023.

**Tabla 17**

*Prueba de hipótesis general*

			Gamificadores	Habilidades Socioemocionales
Rho de Spearman	Gamificadores	N	115	115
		Coefficiente de correlación	1,000	,651**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Habilidades socioemocionales	N	115	115
		Coefficiente de correlación	,651**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.

*Nota:* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Como se ve en la tabla 17, el valor de significancia corresponde a  $0.000 < 0.05$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, eso quiere decir que existe una

relación significativa entre el uso de gamificadores y habilidades socioemocionales en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia. Además se observa que la correlación entre el uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales es de 0,651 según el valor del coeficiente de Spearman. Se concluye que existe una correlación positiva intensa entre el uso gamificadores y las habilidades socioemocionales.

#### 4.1.2.4. Prueba de hipótesis específicas

##### Prueba de hipótesis específica 1

Ho: No existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y la habilidad de conocerse en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023.

H1: Existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y la habilidad de conocerse en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023.

**Tabla 18**

*Prueba de hipótesis específica 1*

			G. Dinámicas	Conócete
Rho de Spearman	Gamificadores	N	115	115
		Coeficiente de correlación	1,000	,245*
		Sig. (bilateral)	.	,025
	Conócete	N	115	115
		Coeficiente de correlación	,245*	1,000
		Sig. (bilateral)	,025	.

*Nota:* La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

En la tabla 18, el valor de significancia es de  $0.025 < 0.05$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir que existe una relación significativa entre el uso de gamificadores con la capacidad de los estudiantes para conocerse.

A su vez se puede observar que el grado de correlación entre los gamificadores y la habilidad de conocerse es de 0,245, es decir es positiva.

### **Prueba de hipótesis específica 2**

Ho: No existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y la habilidad de relacionarse en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023.

H2: Existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y la habilidad de Relacionarse en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023.

### **Tabla 19**

#### *Prueba de hipótesis específica 2*

			G. Mecánicas	Relaciónate
Rho de Spearman	Gamificadores	N	115	115
		Coeficiente de correlación	1,000	,549**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Relaciónate	N	115	115
		Coeficiente de correlación	,549**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.

*Nota:* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 19 se observa que el valor de significancia es  $0,000 < 0,05$ ; por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir que existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y la habilidad de relacionarse en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023.

A su vez se observa que el grado de correlación entre el uso de gamificadores y la habilidad de relacionarse es de 0,549, lo que corresponde a una correlación positiva intensa entre el uso de las mecánicas y la habilidad de relacionarse.

### Prueba de hipótesis específica 3

Ho: No existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y la habilidad de elegirse en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023.

H3: Existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y la habilidad de elegirse en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023.

### Tabla 20

#### *Prueba de hipótesis específica 3*

			G. Componentes	Elígete
Rho de Spearman	Gamificadores	N	115	115
		Coeficiente de correlación	1,000	,583**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Elígete	N	115	115
		Coeficiente de correlación	,583**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.

*Nota:* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Como se puede observar en la tabla 20, el valor de significancia es  $0.000 < 0.05$ , por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir que existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y la autoselección de los estudiantes.

También se puede observar que la correlación entre el uso de componentes y la habilidad de elegirse es de 0.583, es decir que existe una correlación positiva.

#### **4.1.3. Discusión de resultados**

Respecto de la hipótesis general planteada; “existe una relación significativa entre el uso de gamificadores con las habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023”. Al obtener el valor de significancia de  $0,000 < 0,05$ ; afirmando que el uso de gamificadores y habilidades socioemocionales son esenciales para que los estudiantes logren avances significativos en su aprendizaje y desarrollo personal. Los hallazgos coinciden con lo realizado por Gutiérrez (2023), su investigación tuvo como objetivo “analizar el impacto de la implementación de una estrategia didáctica basada en la gamificación sobre los resultados de aprendizaje en los estudiantes del curso materno infantil del técnico laboral de auxiliar de enfermería del Instituto de San José del Guaviare ”, Como resultado se obtuvo que el grupo de control empezó a obtener un avance positivo, con respecto al grupo de intervención que seguía obteniendo buenos resultados pese a que se le impartió la misma metodología de clase anterior, llegando a la conclusión de que el impacto de la gamificación es positivo pero se hace necesario repetir por un tiempo más corto las nuevas guías para poder sumergir a los estudiantes en la herramienta. Se evidencia que la gamificación es un área explorada y que son diferentes las experiencias que ha generado su aplicación, por lo cual recomienda establecer lineamientos para su uso y estudios de mayor alcance para conocer sus verdaderos efectos en el aprendizaje.

Seguidamente se determinó que existe una relación significativa entre el uso de las mecánicas y la habilidad de relacionarse en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de lima, 2023, dado que el coeficiente Rho de Spearman  $p = 0.025 < 0,05$

así lo indica. Los hallazgos tienen relación con el estudio de Aranda (2019), su investigación busca identificar si el empleo de una metodología gamificada en el aula, incrementa considerablemente el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de Bachillerato. Los resultados obtenidos son del 5,41% en estudiantes que alcanzaron un nivel alto de desarrollo de habilidades sociales, el 54,05% se encontraba en un nivel medio y el 37,84% se encontraba en un nivel bajo. Permite afirmar que el uso de métodos de juego en el aula incide en el desarrollo de habilidades socioemocionales, ya que genera diferentes ambientes de aprendizaje y desarrolla la motivación y el conocimiento cognitivo y socioemocional integrados mediante el uso de elementos de juego. Por ejemplo, la narrativa, el uso de avatares, niveles, retroalimentación inmediata, resultados, rankings, concursos y premios, son recursos de aprendizaje que acceden a la organización intelectual de los estudiantes para construir sus recursos personales.

Por otro lado, al obtener el coeficiente de relación se encontró que existe una correlación positiva significativa entre el uso de las dinámicas y la capacidad de conexión entre los estudiantes de obstetricia, puesto que el valor de Rho Spearman =  $0.000 < 0.05$ . Estos resultados coinciden con lo encontrado por Ramos (2021) su estudio tuvo como propósito principal determinar el grado de relación entre la gamificación como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales de los estudiantes durante el periodo 2021-I. En los resultados obtenidos sobre el nivel de uso de juegos entre los estudiantes es alto el 31%, moderado 40% y bajo el 30%. Asimismo, los tamaños dinámicos y los tamaños de los componentes muestran un comportamiento muy similar. En cuanto a las habilidades socioemocionales, el 33% de los encuestados alcanzaron un nivel alto respecto al desarrollo de habilidades socioemocionales, el 37% se encontraba en un nivel medio y el 30% se encontraba en un nivel bajo. La conclusión

final fue que el uso de gamificadores no son independientes de las habilidades socioemocionales de los estudiantes y aunque la relación es directa, sigue siendo baja ( $r_s = 0,261$ ). Cuando se trata de las dimensiones de juego y habilidades socioemocionales.

Se determinó la relación significativa y positiva, existentes en el uso de los componentes y la habilidad de elegirse en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023, siendo el valor de significancia  $0,000 < 0,05$ ; los resultados corresponden con lo encontrado por Sánchez (2021) su investigación tuvo como propósito mostrar las habilidades socioemocionales con las que cuentan los estudiantes que cursan una licenciatura. De los resultados se concluyó que las principales dimensiones para los estudiantes de enfermería son las habilidades intrapersonales e interpersonales, donde el 93% del total de la muestra destacó en habilidades intrapersonales e interpersonales, lo que demuestra que estos individuos tienen un alto nivel de conciencia de sus emociones y la capacidad de tener confianza y saber visualizarse a sí mismos de manera positiva. También tienen un alto sentido de autorrealización e independencia, 10 estudiantes, que representan el 7% de la muestra, su confianza en sí mismos y sus habilidades interpersonales estaban por encima de la normal, lo que indica que eran muy seguros de sí mismos, conscientes de sí mismos, empáticos, independientes y de gran capacidad, piensan en positivo acerca de si mismos. Esto nos dice que son efectivamente capaces de identificar y expresar sus sentimientos, demostrar comprensión con los demás y así construir y mantener relaciones saludables.

## CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1. Conclusiones

En base a los resultados de la investigación realizada con estadísticos relevantes, se concluye lo siguiente:

**Primera:** Se determinó la relación entre el uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023. Al obtener el valor de significancia correspondiente a  $0.000 < 0.05$ ; así mismo el coeficiente de Spearman con el valor de 0,651, lo que significa una correlación positiva intensa entre uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales. Infiriendo al respecto que en la muestra analizada el uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales están ligadas a los procesos y actividades de aprendizaje del estudiante, es decir cuanto mejor se utilice el método de formación basado en la gamificación debido a su carácter lúdico ayudará a mejorar el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes, creando una experiencia positiva para el mismo.

**Segunda:** Se determinó la relación entre el uso de gamificadores y la habilidad de conocerse en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023, al obtener como resultado el valor de significancia de  $0,025 < 0,05$ , con un coeficiente de Spearman de 0,245, lo que indica una correlación positiva entre el uso de

gamificadores y las habilidad de conocerse en los estudiantes. Precizando al respecto que al hacer uso idóneo del método de gamificación este proporcionará al estudiante por medio del juego mejorar su habilidad de conocerse, logrando mayor identificación de sus emociones, así como de sus expresiones, lo que le ayudará a sentirse autoeficaz.

**Tercera:** Se determinó la relación entre el uso de gamificadores y la habilidad de relacionarse en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de lima, 2023. Se obtuvo como resultado el valor de significancia de  $0.000 < 0,05$ ; y el coeficiente Rho de Spearman 0,549 lo cual indica una correlación positiva intensa entre el uso de gamificadores y la habilidad de relacionarse entre estudiantes. Infiriendo que la interacción social es esencial para el proceso de aprendizaje porque contribuye al desarrollo de las capacidades humanas, en este sentido lo lúdico representa un elemento mediador para dicho desarrollo, por tanto hacer uso de gamificadores promueve que esta habilidad de interacción mejore.

**Cuarta:** Se determinó relación entre el uso de gamificadores y la habilidad de elegirse en los estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de lima, 2023. El resultado obtenido fue del valor de significancia de  $0,000 < 0,05$ ; con el coeficiente Rho de Spearman de 0,583 lo que significa una correlación moderada y positiva entre el uso de gamificadores y la habilidad de elegirse en los estudiantes. El correcto uso de gamificadores,

fomenta un mejor desarrollo de habilidades de elegirse, la cual es clave para conectar a los estudiantes y compartir, afrontar y resolver conflictos, ya que ayuda a fortalecer la confianza en sí mismos mediante la reflexión.

## **5.2. Recomendaciones**

**Primera:** A las autoridades universitarias, tomar en cuenta el resultado del estudio, a fin de tomar decisiones en beneficio de la comunidad educativa, en este sentido se recomienda realizar capacitaciones sobre gamificación para docentes y desarrollar seminarios y cursos académicos donde el estudiante puede participar incorporando eficazmente elementos del juego para su aprendizaje y el desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

**Segunda:** A los coordinadores de escuela, mejorar continuamente la habilidad de conocerse de los estudiantes mediante el uso de gamificadores, orientados a la resolución de conflictos, empatía, comunicación efectiva, y control de sus emociones.

**Tercera:** A los docentes, considerando la correlación positiva entre las variables de investigación, se recomienda la implementación de gamificadores para que los estudiantes ejecuten trabajos de forma colaborativa, fomentando el trabajo en grupo, discusiones y la resolución de problemas, para mejorar las habilidades socioemocionales como la interacción entre los estudiantes.

**Cuarta:** A los docentes, considerar el uso frecuente de gamificadores en el proceso de aprendizaje, ya que existe una correlación positiva significativa con la práctica de habilidades de elegirse, las cuales favorecen la competencia amistosa entre estudiantes a través de juegos, así como la reflexión, dejando así que los estudiantes decidan por sí mismos y tengan la capacidad para abordar el contenido durante las actividades de aprendizaje.

## REFERENCIAS

- Anicama, J. (2020). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I*. [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres].  
<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6637>
- Aranda, M. (2019) *El fomento de habilidades socioemocionales mediante una metodología gamificada en estudiantes de bachillerato Jalisco 2018*. [Tesis de maestría, Universidad de Guadalajara]. <https://www.riudg.udg.mx/handle/20.500.12104/82310>
- Aranda, M. y Caldera, J (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista educarnos*, 1(1). 1-10. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/11/educarnos31-1.pdf>
- Arias, E. e Hincapié, D, (2020) Habilidades socioemocionales para afrontar la nueva normalidad. *Educación para la vida*. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/educarparalavida/>
- Aristulle, P (2019) Habilidades socioemocionales en las comunidades educativas: aportes para la formación integral de los y las docentes. *Revista Educación*, 43(2). 3-14.  
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/28643/38643>

AKRO (2017) *Tipos y para qué sirven las habilidades sociales*.

<https://www.gabineteakro.com/blog/que-son-tipos-y-para-que-sirven-las-habilidades-sociales>

Bernal, C. (2010) *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Pearson Prentice Hall. <https://acortar.link/eEtLIC>

Cabrera, M. (2020) *La gamificación como estrategia metodológica y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de un instituto privado de Lima en el contexto de covid-19 durante el periodo 2020-I*. [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica del Perú]. <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/4002>

Cabero, J. y Llorente, M. (2013), La aplicación del juicio de experto como técnica de evaluación de las tecnologías de la información (TIC). *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7 (2), 11-22. <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/images/stories/jca107.pdf>

Crespo, J (2022) *Educación virtual y consecuencias socioemocionales en estudiantes universitarios Ecuatorianos Y Chilenos*. [Tesis de licenciatura, Universidad del Azuay de Ecuador]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11674>

Chimoy. (2023) *Gamificación y habilidades sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una institución educativa de Chiclayo*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/125624>

- Contreras, R. y Eguia, L. (2018) *Experiencias de gamificación en aulas*. Universidad Autónoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Colomo, E, Sanchez, R y Ruiz, P. (2020) *La tecnología como eje del cambio metodológico*. UMA editorial. <http://creativecommons.org/licences/by-nc-nd/3.0/es>
- Diaz, A (2021) *Influencia de la gamificación y el aprendizaje basado en problemas en los estudiantes de la red educativa 16, UGEL.05*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67446>
- Dichev, C. y Dicheva, D. (2017) Educación gamificante: qué se sabe, qué se cree y lo que sigue siendo incierto: una revisión crítica. *Revista International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14, 1-36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>.
- Fundación la Caixa (2022) *Cinco ejemplos de gamificación en las aulas, ProFuturo Planta 7/28013*. <https://profuturo.education/noticias/5-ejemplos-gamificacion-aulas-profuturo-educacion/>
- García, S., Domingo, J., Ortiz, B., y Campos, C. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Revista científica de Educación y Comunicación*, 1(23), 1-21. <https://revistas.uca.es/index.php/hachetetepe/article/view/7799>

García, J. (2023) La gamificación para la enseñanza de la educación física: revisión sistemática. *Revista Gade*, 1(2), 51-73.  
<https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/213>

Gallardo, E. (2017). *Metodología de la investigación: metodología auto formativa interactiva*. Universidad Continental. <https://hdl.handle.net/20.500.12394/4278>

Gallego, F., Molina, R. y Llorens, L. (2019) Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial Universidad de Alicante*, 1, 1-2.  
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20%28definici%cc%81n%29.pdf>

Guerrero, L (2021). Habilidades sociales en el ámbito sanitario. *Revista Ocronos*, 4(2), 90-97.  
<https://revistamedica.com/habilidades-sociales-ambito-sanitario/>

Gómez, J (2020) Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*, 22(38), 8-39.  
<https://doi.org/10.12804/revistas.uosario.edu.co/empresa/a.6939>

Gutiérrez, Y. (2023) *Impacto de la Implementación de una Estrategia Didáctica Basada en la Gamificación Sobre los Resultados de Aprendizaje de los Estudiantes del Módulo Materno Infantil del Técnico Laboral de Auxiliar de Enfermería del Instituto de San José*

*del Guaviare*. [Tesis de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia].

<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/5d54d057-2f86-4843-8ff0-71f817993df8/content>

Huauya, P., Coaquira, V. y Laderas, E. (2021). Estrategia feedback en el desarrollo de habilidades investigativas de estudiantes universitarios. *Horizonte e a iencia*, 11(21), 227–238. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2021.21.908>

Hernández- Sampieri, R. y Mendoza, P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill.

[http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wpcontent/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92\\_95.pdf](http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wpcontent/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf)

Holguin, J, Apaza, J, Cruz, J, Ruiz, J y Huaita, D. (2022) Gamificación mixta con videojuegos y plataformas educativas: un estudio sobre la demanda cognitiva matemática. *Rev. Digital Education*, 5 (42). <https://doi.org/10.1344/der.2022.42.136-153>

Merino, A. (2023) Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5901/8947>

Melo, D. y Díaz, A. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Información Tecnológica*, 29(3), 237-248.  
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>

Ministerio de Salud (2022) *Programa de habilidades socioemocionales*.

<https://acortar.link/WKsj4o>

Núñez, D. (2019) *Aplicación de Estrategia de gamificación en el desarrollo de habilidades blandas para la empleabilidad en estudiantes de administración del Instituto Latinoamericano Siglo XXI, Arequipa 2018*. [Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María]: <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/9004>

Lozada, C y Bentancur, S. (2017) La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16 (31), 97-124.

<https://www.redalyc.org/journal/750/75055115006/html/>

Pineda, M (2019) *Percepción de las actividades de gamificación en el aprendizaje colaborativo para alumnos de Ingeniería Civil de una universidad pública-Lima*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41453>

Plaut, J (2022). *Significado de socioemocional*. Diccionario Abierto y colaborativo.

<https://www.significadode.org/socioemocional.htm>

Quiroz, J. y Maturana, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior *Innovación educativa*, 17(73), 117-131.

<http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v17n73/1665-2673-ie-17-73-00117.pdf>

Rafo, G. (2021). *El uso de la gamificación para el logro de competencias en planificación estratégica de estudiantes de posgrado en una universidad peruana, Lima – 2020*. [Tesis de Doctorado, Universidad Privada Norbert Wiener]

<https://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/4859>

Ramos, V., Ríos, G., Rivas, L., Salazar, J. y Pablo, R. (2021). *La Gamificación como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales en estudiantes del I semestre de la carrera de enfermería de una Universidad Privada de Lima, 2021-I*. [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica del Perú].

[https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/4931/D.Ramos\\_G.Rios\\_L.Rivas\\_J.Salazar\\_R.Pablo\\_Trabajo\\_de\\_Investigacion\\_Maestria\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/4931/D.Ramos_G.Rios_L.Rivas_J.Salazar_R.Pablo_Trabajo_de_Investigacion_Maestria_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Real Academia Española (2021) *Definición del término “Habilidad”*

<https://dle.rae.es/habilidad>

Rodríguez, R. y Barcenás, M. (2017). *Gamificación como estrategia de adopción de nuevas tecnologías de la información en empresas. Lima, Perú en el 2016*. [Tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2148f5cf-a81c-4447-8acd-8e144756aa9f/content>

Rodríguez, J. (2021). *Relación entre las habilidades blandas y el desempeño docente en la Escuela de Posgrado de la Universidad Privada Norbert Wiener, 2019. Lima- Perú.*

[Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].

<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/17114>

Sánchez, A. y Martí, J. (2018) Impulsores y barreras para adoptar la gamificación: perspectivas de los profesores. *Revista electrónica de e-Learning*, 15(5), 434-443

Sánchez, C., Gama, J., Ortiz, I. y Sánchez, A (2021) Habilidades Socioemocionales en estudiantes que cursan una carrera universitaria en modalidad mixta en la Universidad Autónoma del Estado de México. *Revista RedCA*, 3(9), 119-138.

<https://revistaredca.uaemex.mx/article/view/15817/11741>

Suarez, X. (2022) Competencias socioemocionales y resiliencia de estudiantes de escuelas vulnerables y su relación con el rendimiento académico. *Revista de Psicología*, 40(2), 879-904.

<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/25501><http://dx.doi.org/10.1>

8800/psico.202202.009

Ticona, C. y Apaza, S. (2020). *La Técnica De La Gamificación del La Matemática y el Rendimiento Escolar de los Estudiantes Del Primer, Segundo y Tercer Grado de*

- Educación Secundaria de la Institución Educativa Wolfgang Goethe del Distrito De José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa 2019.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <https://acortar.link/4TgNV8>
- Vallejo, M. (2023). *Gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de educación general básica superior en la unidad educativa bautista.* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato] <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37497>
- Vizcaíno, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes de la universidad de Cuenca-Guayaquil* [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1429>
- Vergara, A. (2020). *Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado dirigida a los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la universidad de Ecuador.* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica de Ecuador]. <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/17396>
- Zavala, K. (2021). *Uso de QUIZZIZ como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de historia de la cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima.* [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres] [https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7601/zavala\\_zkp.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7601/zavala_zkp.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## ANEXOS

## Anexo N° 1: Matriz de consistencia

**Título de investigación:** Uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de Obstetricia de una Universidad Privada de Lima, 2023

Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño Metodológico
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Qué relación existe entre los gamificadores y las habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de Obstetricia de una Universidad Privada de Lima, 2023?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿Qué relación existe entre los gamificadores y la dimensión conócete en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de lima, 2023?</p> <p>¿Qué relación existe entre los gamificadores y la dimensión relaciónate en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de lima, 2023?</p> <p>¿Qué relación existe entre los gamificadores y la dimensión elígete en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de lima, 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar la relación que existe entre los gamificadores y las habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una Universidad privada de lima, 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Determinar la relación que existe entre los gamificadores y la dimensión conócete en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una Universidad privada de lima, 2023.</p> <p>Determinar la relación que existe entre los gamificadores y la dimensión relaciónate en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una Universidad privada de lima, 2023.</p> <p>Determinar la relación que existe entre los gamificadores y la dimensión elígete en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una Universidad privada de lima, 2023.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>Existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y las habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de Obstetricia de una Universidad Privada de Lima, 2023.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>-Existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y la dimensión conócete en estudiantes de la carrera profesional de partería de una universidad privada de Lima, 2023.</p> <p>-Existe una relación significativa entre el uso gamificadores y dimensión relaciónate en estudiantes de la carrera profesional de Obstetricia de una Universidad Privada de Lima, 2023.</p> <p>-Existe una relación significativa entre el uso de gamificadores y la dimensión elígete en estudiantes de la carrera profesional de Obstetricia de una Universidad Privada de Lima, 2023.</p>	<p><b>Variable 1:</b></p> <p>Gamificadores</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las Mecánicas</li> <li>Las Dinámicas</li> <li>Los Componentes</li> </ul> <p><b>Variable 2:</b></p> <p>Habilidades socioemocionales</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conócete</li> <li>Relaciónate</li> <li>Elígete</li> </ul>	<p><b>Método:</b></p> <p>Hipotético deductivo</p> <p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>Investigación aplicada</p> <p><b>Enfoque:</b></p> <p>cuantitativo</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>No experimental</p> <p><b>Nivel:</b></p> <p>Descriptiva correlacional</p> <p><b>Cohorte o alcance:</b></p> <p>Transversal</p> <p><b>Población:</b></p> <p>200 estudiantes</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>115 estudiantes</p> <p><b>Técnica:</b></p> <p>Encuesta</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Cuestionario</p>

--	--	--	--	--

**Anexo N°2 Instrumento de recolección de datos**

**FICHA DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

**I.-Datos Generales:**

Sexo:.....

Edad:.....

DNI:.....

Ciclo de estudios:.....

Estimado participante te invitamos a completar la presente escala de evaluación sobre el uso de los **Gamificadores** (Gamificador: técnica de aprendizaje donde se utilizan juegos). Por ello te pedimos responder a todas las preguntas con la sinceridad que te caracteriza, eligiendo uno de los tres niveles de evaluación marcando con un aspa(x).

- El presente cuestionario se ha diseñado bajo una escala de Likert, con el siguiente puntaje:

1=Nunca 2= Rara vez 3= A veces 4= Casi siempre 5= Siempre

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
				1	2	3	4	5
GAMIFICADOR	DINÁMICA	Identificar las emociones	¿Me siento a gusto con el desarrollo de la asignatura?					
			¿El curso gamificado despertó emociones positivas en mí?					
		Identificar la comprensión de la narración	¿Las reglas establecidas para el desarrollo de la asignatura gamificada son claras?					
			¿He seguido las reglas establecidas durante todo el curso?					
		Identificar la progresión en sus actividades	¿Mi posición u orden de mérito en el ranking refleja mi esfuerzo?					
			¿Desarrollo las actividades de manera progresiva?					
Identificar las relaciones	¿El curso me ha servido para sentirme en competencia y me ha animado a ser partícipe de esta?							

	interacciones sociales con sus demás compañeros	¿Durante todo el curso se plantearon desafíos que motivaron mi participación?						
	Identificar sus limitaciones en diferentes actividades	¿Desarrollo todas las actividades asignadas?						
		¿Desarrollo sólo algunas actividades asignadas?						
<b>MECÁNICAS</b>	Identificar los retos cumplidos	¿Me esfuerzo al 100% en cada actividad a desarrollarse?						
		¿Las actividades más difíciles las tomo como desafíos y siempre logro mi objetivo?						
	Identificar el nivel de competencia	¿Desarrollo mis actividades asignadas sin dificultad?						
		¿Desarrollo mis actividades asignadas con apoyo de mis compañeros?						
	Identificar la cooperación en la actividades asignadas	¿Trabajo en equipo para superar los niveles de dificultad?						
		¿Obtuve recompensas de alto rango por alcanzar el objetivo?						
	Identificar el logro de recompensas	¿Conseguí superar los retos establecidos?						
		¿Logré el aprendizaje que esperaba?						
	<b>COMPONENTES</b>	Identificar el uso de avatares	¿Con qué frecuencia utilizas la herramienta HABS MOZILLA?					
			¿Con que frecuencia utilizas la herramienta QUIZZIS?					
¿Con que frecuencia utilizas la herramienta KAHOOT?								
Identificar el cumplimiento de los niveles de cada actividad		¿Cumplo los niveles de las actividades de cada juego?						
		¿Desarrollo los niveles de los juego con facilidad?						
Identificar los puntos obtenidos al culminar una actividad		¿Mi puntaje es elevado en cada juego?						
	¿Mi puntaje se encuentra en el nivel intermedio de cada juego?							



**FICHA DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

**I.-Datos Generales:**

Sexo:.....

Edad:.....

DNI:.....

Ciclo de estudios:.....

Estimado participante te invitamos a completar la presente escala de evaluación sobre el uso de **Habilidades Socioemocionales**. Por ello te pedimos responder a todas las preguntas con la sinceridad que te caracteriza, eligiendo uno de los tres niveles de evaluación marcando con un aspa(x).

- El presente cuestionario se ha diseñado bajo una escala de Likert, con el siguiente puntaje:

1=Nunca 2= Rara vez 3= A veces 4= Casi siempre 5= Siempre

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
				1	2	3	4	5
HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES	CONÓCETE	Identificar el autoconocimiento	¿Me acepto tal cual soy y me valoro?					
			¿Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas?					
	Identificar la autorregulación	¿Reacciono mal cuando alguien habla mal de mí?						
		¿Defiendo mis ideas, cuando el resto está equivocado?						
	Identificar la conciencia social	¿Felicito las acciones buenas que realizan mis compañeros?						
		¿Creo vínculos con dificultad con mis demás compañeros?						

<b>RELACIONATE</b>	Identificar la colaboración	la	¿Apoyo con frecuencia a mis compañeros en las actividades grupales?					
			¿Prefiero realizar las actividades grupales yo mismo?					
	Identificar la toma responsable de decisiones		¿Expreso mis opiniones sin calcular las consecuencias?					
			¿Tolero la presión originada por situaciones estresantes logrando así mis objetivos?					
<b>ELÍGETE</b>	Identificar la perseverancia	la	¿Realizo cosas positivas que me ayudarán en mi futuro?					
			¿Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones?					

## Anexo N°3. Validez de los instrumentos



Docencia Universitaria

ESCUELA DE  
POSGRADO  
Maestría en

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

N°	PREGUNTA	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización de los instrumentos?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento se estructura en forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	X		
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?	X		

Aportes y/o sugerencias: Ninguna

Lima, 12 de Enero del 2023

DNI. 43287157

### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

N°	PREGUNTA	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización de los instrumentos?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento se estructura en forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	X		
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?	X		

Aportes y/o sugerencias: Ninguna

Lima, 12 de Enero del 2023



DNI. 43287157

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

N°	PREGUNTA	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización de los instrumentos?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento se estructura en forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	X		
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?	X		

Aportes y/o sugerencias:

Como se mencionó anteriormente el documento fue revisado por mi persona y se le hizo a la estudiante algunas observaciones que a la fecha ha levantado por lo que es satisfactorio para su aplicación.

LUGAR Y FECHA: Lima 11 de Enero del 2023



Giovanna M. Mariquez Alvarez  
DRA. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

LUGAR Y FECHA: Lima 11 de Enero del 2023



Giovanna M. Henriquez Alvarez  
DRA. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

N°	PREGUNTA	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización de los instrumentos?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento se estructura en forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	X		
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?	X		

Aportes y/o sugerencias:

Sin observaciones pues estas ya fueron levantadas antes de la firma.

LUGAR Y FECHA: Lima 11 de Enero del 2023



Giovanna M. Henriquez Alvarez  
DRA. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

N°	PREGUNTA	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización de los instrumentos?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento se estructura en forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?		X	
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?		X	

Aportes y/o sugerencias:

Ninguno

LUGAR Y FECHA: Nuevo Chimbote, 11 de Enero del 2023



\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI\_32739375

### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

N°	PREGUNTA	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización de los instrumentos?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento se estructura en forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?		X	
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?		X	

Aportes y/o sugerencias:

\_\_\_\_\_ Ninguno \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

LUGAR Y FECHA: Nuevo Chimbote, 11 de Enero del 2023

  
\_\_\_\_\_

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI\_32739375

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

N°	PREGUNTA	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	x		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	x		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización de los instrumentos?	x		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	x		
5	¿La estructura que presenta el instrumento se estructura en forma clara y precisa?	x		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	x		Sí, pero es necesario algunas mejoras para apuntar directamente al indicador.
7	¿El número de ítems es el adecuado?	x		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	x		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	x		
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?	x		

Aportes y/o sugerencias:

Se han precisado algunas sugerencias en la redacción o planteamiento de algunos ítems para que se logre medir lo que se desea según el indicador que ya fueron modificadas.

LUGAR Y FECHA: Surco, 11 de Enero del 2023



Dra. Karina Velarde Camaqui

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI: 40179103

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

N°	PREGUNTA	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	x		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	x		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización de los instrumentos?	x		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	x		
5	¿La estructura que presenta el instrumento se estructura en forma clara y precisa?	x		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	x		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	x		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	x		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	x		Puede agregarse más ítems en el primer indicador
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?	x		

Aportes y/o sugerencias:

Se han precisado algunas sugerencias en la redacción o planteamiento de algunos ítems para que se logre medir lo que se desea según el indicador (ver los comentarios en el instrumento)

LUGAR Y FECHA: Surco, 11 de Enero del 2023



Dra. Karina Velarde Camaqui

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI: 40179103



Universidad  
Norbert Wiener

Maestría en Docencia Universitaria

ESCUELA DE  
POSGRADO

### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

N°	PREGUNTA	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización de los instrumentos?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento se estructura en forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	X		
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?	X		

Aportes y/o sugerencias:

Aplicable

LUGAR Y FECHA: Lima 18 de setiembre del 2022

LUGAR Y FECHA: Lima, 12 de Enero del 2023

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

N°	PREGUNTA	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización de los instrumentos?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento se estructura en forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	X		
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?	X		

Aportes y/o sugerencias:

Aplicable

LUGAR Y FECHA: Lima, 12 de Enero del 2023



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI 16167231

## Anexo N°4: Confiabilidad del instrumento

### Confiabilidad del instrumento

#### Tabla de resultados de confiabilidad (Spss)

INSTRUMENTO	N° de Elementos	Alfa de Cronbach	Grado de Confiabilidad
<b>Gamificadores</b>	3	0,842	Alta Confiabilidad
<b>Habilidades Socioemocionales</b>	3	0,833	Alta Confiabilidad

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,842	3

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,833	3

## Anexo 5: Aprobación del Comité de Ética



### COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA PARA LA INVESTIGACIÓN

#### CONSTANCIA DE APROBACIÓN

Lima, 24 de mayo de 2023

Investigador(a)  
**Heyni Anai Castillo Pascual**  
**Exp. N°: 0342-2023**

De mi consideración:

Es grato expresarle mi cordial saludo y a la vez informarle que el Comité Institucional de Ética para la investigación de la Universidad Privada Norbert Wiener (CIEI-UPNW) **evaluó y APROBÓ** los siguientes documentos:

- Protocolo titulado: **“Uso de gamificadores y habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de lima, 2023” Versión 02 con fecha 09/05/2023.**
- Formulario de Consentimiento Informado **Versión 02 con fecha 09/05/2023.**

El cual tiene como investigador principal al Sr(a) Heyni Anai Castillo Pascual y a los investigadores colaboradores (no aplica)

La APROBACIÓN comprende el cumplimiento de las buenas prácticas éticas, el balance riesgo/beneficio, la calificación del equipo de investigación y la confidencialidad de los datos, entre otros.

El investigador deberá considerar los siguientes puntos detallados a continuación:

1. **La vigencia** de la aprobación es de **dos años** (24 meses) a partir de la emisión de este documento.
2. **El Informe de Avances** se presentará cada 6 meses, y el informe final una vez concluido el estudio.
3. **Toda enmienda o adenda** se deberá presentar al CIEI-UPNW y no podrá implementarse sin la debida aprobación.
4. Si aplica, **la Renovación** de aprobación del proyecto de investigación deberá iniciarse treinta (30) días antes de la fecha de vencimiento, con su respectivo informe de avance.

Es cuanto informo a usted para su conocimiento y fines pertinentes.

Atentamente,

  
 Yenny Marisol Bellido Fuente  
**Presidenta del CIEI- UPNW**



## Anexo N° 6: Formato de consentimiento informado

### ESCUELA DE POSGRADO Maestría en Docencia Universitaria

Lima, ..... de ..... De 20.....

Señor Doctor:

Guiller Raffo

Director de la Escuela de Posgrado

Universidad Norbert Wiener

Presente.-

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para informarle que he revisado la tesis

«Uso de gamificadores y habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de Lima, 2023, que será presentada para optar el grado de Mg. en Docencia Universitaria la Bach. Heyni Anaí Castillo Pascual, egresada de dicha maestría y que he participado de la revisión del mismo.

De igual manera, le expreso mi conformidad con la presentación del documento, y en mi calidad de jurado examinador, corroboro que el instrumento

reúne las condiciones necesarias, de acuerdo a las normas vigentes de presentación de la estructura de una tesis de Maestría que estipulan la Escuela de Posgrado de la Universidad Norbert Wiener, por lo que considero que dicho trabajo cumple los requisitos para ser sometido a la presentación pública y evaluación.

Sin otro particular, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Cordialmente

---

Dr. ....

Profesor .....

Escuela de Posgrado- UNW

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Título de proyecto de investigación** : Uso de gamificadores y habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de lima, 2023

**Investigador** : Heyni Anaí Castillo Pascual

**Institución(es)** : Universidad Privada Norbert Wiener (UPNW)

---

Estamos invitando a usted a participar en un estudio de investigación titulado: “Uso de gamificadores y habilidades socioemocionales en estudiantes de la carrera profesional de obstetricia de una universidad privada de lima, 2023”. De fecha 08/05/2023 y versión.02. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Privada Norbert Wiener (UPNW).

### I. INFORMACIÓN

**Propósito del estudio:** El propósito de este estudio es conocer el uso de gamificadores y habilidades socioemocionales por estudiantes de la carrera profesional de obstetricia. Su participación es muy importante puesto que nos permitirá conocer lo que realmente piensan y sienten los estudiantes universitarios.

**Duración del estudio (meses): 11 Meses**

**Nº esperado de participantes: 115**

**Criterios de Inclusión y exclusión:**

**Criterios de Inclusión:**

- 115 estudiantes de la carrera profesional de obstetricia.
- Estudiantes matriculados durante el semestre académico 2023-I y 2023-II.
- Estudiantes que firman el consentimiento informado.
- Estudiantes con acceso a internet, ya que el cuestionario se emitirá de manera virtual.

**Criterios de exclusión:**

- Estudiantes que no firman el consentimiento informado.
- Estudiantes menores de 18 años que requieran un permiso de sus padres.
- Estudiantes de otras carreras profesionales

**Procedimientos del estudio:** Si Usted decide participar en este estudio se le realizará los siguientes procesos:

- Su participación es totalmente voluntaria y anónima.
- Si desea interrumpir su participación, puede dejar de responder en cualquier momento sin que esto lo/la perjudique de alguna manera.
- La información recogida no se usará para ningún otro propósito fuera de los alcances académicos (congresos, publicaciones, etc.).
- El tiempo para responder el cuestionario será de 20 minutos aproximadamente.
- Esto no se trata de un examen, por ello no hay respuestas correctas o incorrectas. Por favor, responda con sinceridad a todas las preguntas.

La *entrevista/encuesta* puede demorar unos 20 minutos

Los resultados se le entregarán a usted en forma individual y se almacenarán respetando la confidencialidad y su anonimato.

**Riesgos:** *(Detallar los riesgos de la participación del sujeto de estudio)*

Su participación en el estudio *no* presenta riesgos porque consistirá en responder dos cuestionarios

**Beneficios:** *(Detallar los riesgos la participación del sujeto de estudio)*

Usted se beneficiará del presente proyecto ampliando su conocimiento acerca del estudio.

**Costos e incentivos:** Usted *no* pagará ningún costo monetario por su participación en la presente investigación. Así mismo, no recibirá ningún incentivo económico ni medicamentos a cambio de su participación.

**Confidencialidad:** Nosotros guardaremos la información recolectada con códigos para resguardar su identidad. Si los resultados de este estudio son publicados, no se mostrará ninguna información que permita su identificación. Los archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al equipo de estudio.

**Derechos del paciente:** La participación en el presente estudio es voluntaria. Si usted lo decide puede negarse a participar en el estudio o retirarse de éste en cualquier momento, sin que esto ocasione ninguna penalización o pérdida de los beneficios y derechos que tiene como individuo, como así tampoco modificaciones o restricciones al derecho a la atención médica.

**Preguntas/Contacto:** Puede comunicarse con el Investigador Principal: *Nombre: Heyni Anai Castillo Pascual/ Cel: 931006584/E-mail: anahi.tauro.10@gmail.com*

Así mismo puede comunicarse con el Comité de Ética que validó el presente estudio, Contacto del Comité de Ética: Dra. Yenny M. Bellido Fuentes, Presidenta del Comité de Ética de la Universidad Norbert Wiener, para la investigación de la Universidad Norbert Wiener, **Email:** [comité.etica@uwiener.edu.pe](mailto:comité.etica@uwiener.edu.pe)

## II. DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO

He leído la hoja de información del Formulario de Consentimiento Informado (FCI), y declaro haber recibido una explicación satisfactoria sobre los objetivos, procedimientos y finalidades del estudio. Se han respondido todas mis dudas y preguntas. Comprendo que mi decisión de participar es voluntaria y conozco mi derecho a retirar mi consentimiento en cualquier momento, sin que esto me perjudique de ninguna manera. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.



---

Nombre **participante:**

DNI:

Fecha: (09/02/2023)

---

Heyni Anai Castillo Pascual

DNI: 71946029

Fecha: (09/02/2023)

---

Nombre testigo o representante legal:

DNI:

Fecha: (dd/mm/aaaa)

## Anexo N° 7: Informe del asesor de Turnitin

### ● 16% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 12% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

---

#### FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	<b>repositorio.uwiener.edu.pe</b> Internet	4%
2	<b>uwiener on 2024-01-29</b> Submitted works	2%
3	<b>Submitted on 1686956468727</b> Submitted works	1%
4	<b>uwiener on 2023-11-21</b> Submitted works	<1%
5	<b>uwiener on 2023-01-22</b> Submitted works	<1%
6	<b>uwiener on 2024-02-15</b> Submitted works	<1%
7	<b>Submitted on 1685764359813</b> Submitted works	<1%
8	<b>hdl.handle.net</b> Internet	<1%