



Universidad
Norbert Wiener

Powered by **Arizona State University**

ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Tesis

Gamificación técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Para optar el Grado Académico de
Maestro en Docencia Universitaria

Presentado por:

Autora: Villogas Silva, Edith Marlene


Código ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-9750-107X>

Asesora: Dra. Yllescas Rodríguez Patricia Maribel

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4244-8167>

Lima – Perú

2025

 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, Edith Marlene Villogas Silva Egresado(a) de la Escuela de Posgrado de la Universidad privada Norbert Wiener declaro que la tesis **“Gamificación técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025”** Asesorado por el docente: Patricia Maribel Yllescas Rodríguez Con DNI 07266567 Con ORCID **0000-0002-4244-8167** tiene un índice de similitud de (20) (VEINTE)% con código oid: 14912:483829471 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
 Edith Marlene Villogas Silva
 DNI: 22509181

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



.....
 Firma
 Dra. Patricia Maribel Yllescas Rodríguez
 DNI: 07266567

Lima, 15 de agosto de 2025

Dedicatoria

A mis padres Robertina y Artemio por su apoyo y amor constante, a mi hija Milka Rosario por ser el motor de mi superación personal.

A mis Hermanos Luis, Jesús y María que son parte de todos mis logros, a mis sobrinos Álvaro, Fabrizzio y Aldito que son el futuro de nuestro país.

Agradecimientos

A Dios por ser el artífice de mis logros y sueños.

A los docentes de posgrado de la Universidad Norbert Wiener y especialmente a la Dra. Patricia Yllescas Rodríguez, por brindarme su asesoría.

A PhD. Víctor Ruiz, de Costa Rica por facilitarme la escala psicométrica en salud sexual.

A estudiantes de la Facultad de Administración, Derecho y Psicología del I ciclo, Universidad Peruana los Andes la Merced Chanchamayo.

ÍNDICE

	Pág.
Carátula	
Declaración jurada de autoría y originalidad del trabajo	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice general	v
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Formulación del Problema	4
1.2.1. Problema general	4
1.2.2. Problemas específicos	4
1.3. Objetivos de la investigación	4
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. Justificación de la investigación	5
1.4.1. Teórica	5
1.4.2. Metodológica	6
1.4.3. Práctica	6
1.5. Limitaciones de la investigación	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes	8
2.2. Bases teóricas	15
2.3. Formulación de la hipótesis	22
2.3.1. Hipótesis general	22
2.3.2. Hipótesis específicas	22
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	24

3.1.	Método de la investigación	24
3.2.	Enfoque de la investigación	24
3.3.	Tipo de investigación	25
3.4.	Diseño de la investigación	25
3.5.	Población, muestra y muestreo	30
3.6.	VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN	32
3.7.	Técnica e instrumentos de recolección de datos	35
3.7.1.	Técnica	35
3.7.2.	Descripción de instrumentos	35
3.7.3.	Validación	37
3.7.4.	Confiabilidad	38
3.8.	Plan de procesamiento y análisis de datos	39
3.9.	Aspectos éticos	40
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS		42
4.1.	Resultados	42
4.1.1.	Análisis descriptivo de los resultados	42
4.1.2.	Prueba de hipótesis	48
4.1.3.	Discusión de resultados	53
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		60
5.1.	Conclusiones	60
5.2.	Recomendaciones	62
REFERENCIAS		64
ANEXOS		
Anexo 1: Matriz de consistencia		
Anexo 2: Instrumento		
Anexo 3: Validez del instrumento		
Anexo 4: Confiabilidad del instrumento		
Anexo 5: Aprobación del Comité de Ética		
Anexo 6: Formato de consentimiento informado		
Anexo 7: Carta de aprobación de la institución para la recolección de datos		
Anexo 8: Programa de intervención		
Anexo 9: Reporte de similitud de turnitin		

Índice de tablas

		Pág.
Tabla 1	Operacionalización de la variable: conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual	32
Tabla 2	Validez de conocimientos, actitudes y prácticas	38
Tabla 3	Confiabilidad del instrumento por dimensiones	39
Tabla 4	Tabla cruzada niveles de la educación sexual entre el pre y post test	42
Tabla 5	Tabla cruzada de los niveles de conocimiento en salud sexual	44
Tabla 6	Tabla cruzada de los niveles de actitudes en salud sexual	45
Tabla 7	Tabla cruzada de los niveles de prácticas en salud sexual	46
Tabla 08	Tabla de prueba de normalidad de datos	48
Tabla 09	Tabla de prueba de comparación de la educación sexual pre y pos test	50
Tabla 10	Tabla de prueba de comparación W Wilcoxon para conocimientos en salud sexual	51
Tabla 11	Tabla de prueba de comparación W Wilcoxon para actitudes en salud sexual	52
Tabla 12	Tabla de prueba de comparación W Wilcoxon para prácticas en salud sexual	53

Índice de figuras

		Pág.
Figura 1	Representación de la tabla cruzada de los niveles comparativos de la educación sexual de los encuestados	43
Figura 2	Representación de la tabla cruzada de los niveles de conocimiento en salud sexual de los encuestados	44
Figura 3	Representación de la tabla cruzada de los niveles de actitudes en salud sexual de los encuestados	46
Figura 4	Representación de la tabla cruzada de los niveles de prácticas en salud sexual de los encuestados	47

Resumen

La tesis de maestría titulada gamificación técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025, tuvo como objetivo determinar la influencia de la gamificación como técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual. Fue una investigación aplicada, con diseño cuasi experimental, cuantitativo, de método hipotético-deductivo. Se contó con una muestra de 60 estudiantes, de las cuales 20 son de la facultad de administración, 20 de derecho y 20 de psicología, a los cuales se les realizó un test de inicio y test de salida a través de una escala psicométrica de salud sexual. El nivel de confiabilidad, según dimensión conocimiento en salud sexual fue evaluado por la prueba dicotómica de Kuder Richardson, detectándose un índice de 0.956 evaluado a 22 ítems, referente a la actitud en salud sexual se detectó un índice de 0.951 con 18 ítems, finalmente a la práctica en salud sexual con 3 ítems y un coeficiente de 0.866. En consecuencia, el instrumento presentó alto nivel de confiabilidad. Los resultados de prueba W Wilcoxon en los datos se evidenciaron que entre el pre y post test mostraron que no existen rangos negativos, evidenciándose rangos positivos, implicaron que la gamificación tuvo efecto en participantes respecto a la educación sexual. Concluyendo que la comparación entre el pre y post test es significativa puesto que $p=0.000 < 0.05$ y $W = -6.738$, por lo tanto, la gamificación como técnica de motivación influyeron significativamente en la educación sexual.

Palabras claves: Gamificación, conocimientos, actitudes, prácticas, salud sexual

Abstract

The master's thesis, entitled gamification as a motivational technique for knowledge, attitudes, and practices in sexual health among students at a private university, Chanchamayo 2025, aimed to determine the influence of gamification as a motivational technique on knowledge, attitudes, and practices in sexual health. The research was conducted using a quasi-experimental, quantitative, and hypothetical-deductive design. The sample consisted of 60 students, 20 from the faculty of administration, 20 of law, and 20 of psychology. Students were administered a pretest and post test using a psychometric sexual health scale. The level of reliability, according to the dimension of knowledge in sexual health, was evaluated by the Kuder Richardson dichotomous test, detecting an index of 0.956 evaluated with 22 items, referring to attitude in sexual health, an index of 0.951 was detected with 18 items, and finally to practice in sexual health with 3 items and a coefficient of 0.866. Consequently, the instrument presented a high level of reliability. The results of the Wilcoxon W test on the data showed that there were no negative ranges between the pre and post test, showing positive ranges, implying that gamification had an effect on participants regarding sexual education. Concluding that the comparison between the pre and post test is significant since $p = 0.000 < 0.05$ and $W = -6.738$, therefore, gamification as a motivational technique significantly influenced sexual education.

Keywords: Gamification, knowledge, attitudes, practices, sexual health

INTRODUCCIÓN

La tesis denominada Gamificación técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025 se enfoca en que actualmente la tecnología educativa está evolucionando de manera exponencial, el cual permite a los docentes el uso de diversos recursos de manera didáctica integrados a las Tics en la enseñanza aprendizaje, despertando el interés en los estudiantes universitarios los cuales han nacido en la era digital y se les hace más fácil el desarrollo de las mismas (Rodríguez y Martínez, 2021). El desafío que enfrentan actualmente los docentes para evitar que los estudiantes abandonen o tienen bajo nivel es mejorar la motivación de los estudiantes de manera tal que se involucren con la materia educativa (Peñañiel, 2021).

La salud sexual es un tema de gran importancia, ya que se encuentra considerada como una problemática a nivel mundial, principalmente entre los jóvenes, las cuales aún no han alcanzado una madurez emocional, para tener prácticas sexuales seguras y responsables, el Perú no se encuentra ajeno a esta problemática, de acuerdo al Censo INEI (ENDES, 2022), el 27 % de la población es joven, el inicio de las relaciones sexuales de las mujeres de 25 a 49 años de edad fue aproximadamente a los 18,4 años, siendo la rural 17,6 y urbana 18,5 años, mientras que en la Selva es 17,0 años.

Por lo tanto, la investigación realizada ha permitido mejorar competencias en los estudiantes universitarios acerca de la salud sexual a través del uso de la plataforma interactiva google classroom, meet y google forms, actualmente a nivel local no se cuenta con investigaciones razón por el cual este trabajo contribuye a que los estudiantes universitarios conozcan sobre la salud sexual de manera interactiva, y fortalezcan sus conocimientos, actitudes y prácticas hacia una educación sexual responsable para mejorar la calidad de vida de nuestros jóvenes, por lo que el presente

estudio pretende dar respuesta al problema de investigación determinar la influencia en la gamificación como técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes universitarios para permitir el acceso a la información referida a su salud sexual y la toma de decisiones de manera responsable.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

En el ámbito internacional, La gamificación como herramienta utiliza estrategias de juego para lograr motivar a los estudiantes. Según Song (2017), ello permite el compromiso, inspiración y participación activa en su aprendizaje de manera voluntaria. Asimismo; Solís (2022), argumenta que la gamificación promueve el trabajo colaborativo las cuales son aplicadas a medios digitales que tiene mucho potencial, así como su uso para el seguimiento y evaluación, en tiempo real en línea. Estimula la motivación llamada intrínseca de los participantes de manera autónoma, divertida y satisfactoria durante el aprendizaje.

La gamificación a nivel universitario permite el desarrollo de actividades académicas que hacen que el aprendizaje sea divertido. La búsqueda del conocimiento se atribuye como algo interesante para hacer participar a los alumnos en su proceso de aprendizaje y; cuando ellos empiezan a cometer errores van aprender de lo sucedido siendo una oportunidad de mejora en la relación enseñanza y aprendizaje las cuales son reforzadas por la persistencia del estudiante y la retroalimentación de las actividades relacionadas con el juego, las cuales se incrementan por la contribución de los estudiantes.

En este proceso educativo se identifican desafíos interesantes para la educación a través de la gamificación, permitiendo así una activa participación de los discentes en la experiencia universitaria. El diseño de la educación continua es complejo; argumenta Ardila (2019), que los docentes deben tener la capacidad para idear, crear y hacer atractivos el uso de juegos para que el pensamiento crítico se desarrolle de manera científica, así como el brindar

alternativas de solución, y permitir el autoconocimiento, autocontrol, para tomar decisiones acertadas en los estudiantes.

La sexualidad se entiende como un conjunto de características biológicas, psicológicas y socioculturales que persisten a lo largo de la vida de un individuo. Los conocimientos acerca de la sexualidad, los aspectos sociodemográficos, el comportamiento y la formación sexual, son componentes que según Pardo (2021), se esbozan en los procesos de capacitación en sexualidad. Como es el caso del uso consistente del condón, el sexo seguro, la prevención de la actividad sexual y evitar riesgos a través de cuidados personales. Siendo necesario, el pensar en una educación integral no solo de los componentes reproductivo, biológico y psicológico, sino que aborde además cuestiones de identidad y género.

Los datos generados por el INEI (2022), ponen en manifiesto que el 57 % de la población de 15 a 29 años ha estudiado algún año de educación secundaria, mientras que el 36,8% posee una educación universitaria. En los últimos años, se ha incrementado el uso de internet en nuestra población de jóvenes en un 91 %. La tendencia al incremento se ha dado durante el año 2023; siendo las cifras de población joven de 15 a 29 años de edad de 7 millones 867 mil jóvenes, los cuales representan el 23 % de la población peruana. De ellos 51 % son mujeres y 48 % varones.

Durante los estudios universitarios los jóvenes deben tener acceso sostenible a la educación sexual debido a que ya muchos de ellos cuentan con actividad sexual, por ende, es considerada como una etapa de alto riesgo, y sin intervención conlleva al incremento de embarazo no planificado, no deseado, infección de transmisión sexual, VIH, etc. Por ello, es importante investigar el conocimiento, las actitudes y la práctica en materia de salud sexual en los estudiantes universitarios, por ser un grupo vulnerable, siendo la base incentivar un conocimiento referido a prácticas sexuales responsables e informadas.

El autocuidado en los jóvenes, es el propósito del estudio, y el determinar conocimientos, actitudes y prácticas de la salud sexual en estudiantes universitarios en la Universidad Privada los Andes que participan en las carreras profesionales de contabilidad, derecho y administración.

Ante lo descrito, amerita considerar a Vargas (2007), quien refirió contar con una escala psicométrica que permite medir los conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual y reproductiva en una población universitaria. Ella consta de dimensiones y categorías como son los conocimientos, actitudes y prácticas. La escala cuenta con una validez y confiabilidad aceptable para su aplicación. Se reafirma; que la salud sexual es un tema de gran importancia, ya que se encuentra considerada como una problemática a nivel mundial, en los jóvenes, las cuales aún no han alcanzado una madurez emocional para tener prácticas sexuales seguras y responsables.

El Perú no se encuentra ajeno a esta problemática, de acuerdo al Censo Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI] (2022), el 27 % de la población es joven. Respecto al inicio de las relaciones sexuales en las mujeres de 25 a 49 años de edad fue aproximadamente a los 18,4 años. Siendo en el área rural 17,6 y en la zona urbana 18,5 años, mientras que en la Selva es 17,0 años. **A nivel nacional**, realizando análisis en el ámbito nacional, está investigadora encontró que existen pocos trabajos de investigación. Sin embargo; la investigación desarrollada por Llosa (2019), entre el grado de conocimiento y sus actitudes relacionadas a la salud sexual en estudiantes de una universidad de Tacna, concluye un nivel de conocimiento suficiente en temas de sexualidad y prácticas sexuales. Amerita considerar lo sostenido por Fernández (2018), donde pone a manifiesto que los conocimientos deben ir relacionados con las actitudes y prácticas; existiendo una relación positiva entre ambos. En tanto, hace de conocimiento Hernández (2020), que las actitudes positivas hacia la sexualidad reflejan niveles mínimos de riesgo en violencia.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye la gamificación como técnica de motivación en los conocimientos, actitudes, prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Cómo influye la gamificación como técnica de motivación en los conocimientos en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025?
- b) ¿Cómo influye la gamificación como técnica de motivación en las actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025?
- c) ¿Cómo influye la gamificación como técnica de motivación en las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la gamificación como técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en los conocimientos en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025.
- b) Establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en las

actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025.

- c) Establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Teórica

En el contexto de los avances tecnológicos en la educación universitaria, los juegos se introducen en el ámbito educativo como una herramienta de aprendizaje innovadora. Cascales (2018), señala que ello se debe por sus ventajas en mejora del aprendizaje, conocimiento, relaciones interpersonales, comunicación asertiva, resolución de problemas, trabajo en equipo, creatividad, reflexión crítica y motivación para divertirse jugando y con la expectativa de aprender de una manera diferente.

Según el Fondo Nacional de las Naciones Unidas. [UNFPA]. (2023), Se debe garantizar los derechos sexuales, reproductivos y el desarrollo sostenible, la negación de los mismos incrementa la pobreza y la inequidad de género. Esta situación en los países en desarrollo, se agudiza siendo los jóvenes vulnerables los cuales se enfrentan a barreras de acceso a la información y atención sobre salud sexual.

1.4.2. Metodológica

Los factores que influyen en el comportamiento sexual de los estudiantes universitarios son los conocimientos y actitudes sexuales. Los estudios científicos muestran que las noticias y actitudes positivas sobre el uso del condón y las infecciones transmitidas sexualmente están estrechamente relacionadas con conductas sexuales de alto riesgo entre

ellos el número de parejas sexuales, relaciones sin protección con múltiples parejas sexuales, no usar preservativo, el uso de alcohol y drogas entre otros factores. Alves et al. (2022) afirma También es importante la medición del nivel de conocimiento que tienen los estudiantes universitarios acerca de la prevalencia de las infecciones sexuales y la actitud hacia ellas pueden influir en las conductas de prevención y protección, siendo necesario la promoción de la salud en lo relacionado a la sexualidad.

1.4.3. Práctica

Desde un enfoque práctico, este estudio proporcionó datos actualizados sobre la influencia de la gamificación en estudiantes de la Facultad de Psicología de una Universidad Pública en Lima. Estos hallazgos fueron de gran utilidad para diversas instituciones educativas y académicas, ya que ayudaron a identificar la gamificación en los estudiantes o participantes. Esto permitirá enfocar el trabajo educativo de manera más efectiva, utilizando una didáctica clara basada en la aplicación del aprendizaje cooperativo.

1.5. Limitaciones de la investigación

Desde que se inició la investigación es escasa la información del tema a investigar acerca de las escalas valorativas sobre actitudes, conocimientos y prácticas en especial a nivel nacional, a nivel internacional si existen estudios sobre la medición de escalas de conocimientos, actitudes y prácticas. Otra limitación encontrada es que algunos estudiantes universitarios desconocen las ventajas del uso de la plataforma google classroom. Asimismo, siendo un tabú el tema de la salud sexual se tuvo que utilizar la gamificación para su motivación personal y garantizar la confidencialidad de los test realizados

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Como punto de referencia en cuanto a la gamificación, López et al. (2023) realizaron, un estudio en Chile, cuyo objetivo fue “Evaluar el efecto de la gamificación sobre la motivación de estudiantes universitarios”. El estudio de tipo cuasi experimental de diseño contrapesado, contó con una muestra fue de 120 estudiantes del curso de Psicología, utilizaron 6 quiz games. Como instrumento empleó una encuesta sociodemográfica y la escala para evaluar motivación CEA-48. Siendo la puntuación de motivación extrínseca del Grupo 1 mayor a la del Grupo 2 respecto al segundo ítem de evaluación ($t = 3,02$, $p = 0,034$, $d = 0,55$). La puntuación de motivación extrínseca del Grupo 2, se incrementó en el tercer ítem posterior al juego ($t = -7,68$, $p < 0,001$, $d = -0,66$), en comparación al otro grupo. Concluye que la gamificación aumenta la motivación y orienta a la recompensa, en reemplazo de la motivación intrínseca en los alumnos universitarios.

Por su parte, Xu et al. (2021) realizaron un estudio descriptivo cuyo objetivo fue el desarrollo de intervenciones psicológicas de gamificación virtual dentro de la motivación académica intrínseca: una revisión sistemática. Su revisión de estudios cuantitativos y cualitativos relacionados con los juegos virtuales y la motivación intrínseca, fue aplicada a través de APA PsycInfo. A partir de la recopilación de los datos se concluye que la gamificación mejora la motivación intrínseca mediante insignias, interacciones sociales,

puntos y tablas de clasificación. La revisión también mostró una correlación entre el comportamiento de aprendizaje.

Asimismo, Sánchez et al. (2020) realizó un estudio en una Universidad Occidental teniendo como propósito el examinar el impacto de los cuestionarios gamificados en el aprendizaje de los estudiantes, el diseño fue cuasi experimental con una muestra de 473. Los resultados de aquellos que realizaron el cuestionario gamificado tuvieron puntaje significativo más alto en su primer cuestionario. Esto sugiere que la gamificación puede funcionar a través de efectos recientes y ser sostenibles. Otros análisis indicaron que los que se benefician más son los de mayor rendimiento. Por lo tanto, sugieren que la gamificación sería una solución viable de tareas de corto plazo, y sugerir a los docentes no usar consistentemente los mismos métodos de gamificación de aprendizaje en entornos educativos. En conclusión, se necesita incrementar los estudios longitudinales para examinar los efectos innovadores y novedosos de la gamificación, así como más investigaciones para examinar las diferencias individuales.

En cuanto a la otra variable, Villagómez y López (2023), realizaron un estudio en la ciudad de Quito Ecuador. Tuvieron como objetivo el determinar la relación y frecuencia entre predisponentes conductuales y sociales con la vida sexual activa en estudiantes universitarios. El estudio de tipo transversal realizado a 360 estudiantes de medicina, tuvo como resultado que el 58,9% tuvieron relaciones sexuales. Siendo el único factor conductual predisponente asociado, la ausencia de actividad religiosa (OR: 2,6; IC 95%: 1,6–4,1; $p < 0,001$). Por otro lado, los otros comportamientos conductuales y sociales se asociaron significativamente con la vida sexual activa. Un 77,8% la participación en fiestas, el 67,2% el consumo de alcohol. Los hallazgos encontrados sugieren que los jóvenes universitarios muestran diferentes características sociales y de comportamiento, que afectan su vida sexual y por lo tanto es necesaria la implementación de estrategias destinadas a intervenir para proteger la salud sexual y reproductiva en este grupo de edad.

Amerita considerar el estudio de Cornejo (2021), en la ciudad de Guayaquil cuyo objetivo fue el Identificar el impacto de la gamificación, sus beneficios y su uso en un contexto educativo. El estudio de tipo cuantitativo con una muestra de 50 estudiantes del departamento de filosofía de la Universidad de Guayaquil, aplicó un cuestionario, administrándose estrategias de juego en tres momentos temporales. Los resultados mostraron que el 90% encontró útil la estrategia, el 80% la encontró motivadora y el 84% pensó que la estrategia era muy buena. En conclusión; la eficacia de las estrategias de gamificación en la educación está comprobada y puede ser mejorada la experiencia de gamificación a través de la retroalimentación a los estudiantes universitarios.

Tomando lo dicho preliminarmente, Chávez et al. (2022) realizó un estudio en la universidad de Ceará Brasil con el objetivo de evaluar el conocimiento, actitud y práctica de estudiantes de intercambio del continente africano sobre las infecciones de transmisión sexual. Fue un estudio transversal, con una muestra de 150 estudiantes. Se utilizó la encuesta de conocimiento, actitud y práctica. Los universitarios mostraron conocimientos satisfactorios sobre la transmisión de las Infecciones. Sin embargo; existieron deficiencias sobre el conocimiento de las hepatitis virales. Se encontró relación entre el sexo y la actitud hacia el uso del condón en las relaciones sexuales con pareja estable. En la práctica, también hubo relación entre el sexo y uso de condón en la primera relación. En cuanto al comportamiento sexual, hubo asociación estadística entre tener relaciones sexuales con más de una pareja sexual y el sexo. Se concluye la importancia que la universidad realice actividades de educación sanitaria enfocadas al tema de las enfermedades de transmisión sexual y actividades de extensión universitaria, que involucren a los estudiantes inmigrantes africanos.

En corriente con los conocimiento y actitudes; Sánchez (2020), realizaron un estudio en una universidad de Granada España, teniendo como objetivo el diseño del cuestionario de conocimientos, actitudes y prácticas sexuales entre jóvenes universitarios, fue un estudio de

tipo cuantitativo basado en una muestra no probabilística de conveniencia de 739 estudiantes de la facultad de educación y psicología. El instrumento diseñado a partir de la construcción de la validez de constructo, contó con la revisión del contenido de un juicio de expertos. Para la primera dimensión, correspondiente a conocimientos el valor fue $\alpha = .592$; en la segunda dimensión las actitudes fueron de $\alpha = .947$ y la tercera dimensión $\alpha = .701$. Se tuvo como conclusión que el cuestionario utilizado es una herramienta válida y confiable. Sus tres dimensiones sirven para la detección de los conocimientos, actitudes y conductas sexuales en estudiantes universitarios.

Asimismo, Hernández et al. (2020) realizó un estudio en la ciudad de Chile, con el objetivo de “Adaptar culturalmente y evaluar las propiedades psicométricas del cuestionario de conducta sexual segura”. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo longitudinal, se usó la escala psicométrica del cuestionario sobre conducta sexual segura de Dilorio, Parsons, Lehr, Adame y Carlone. El muestreo fue por conglomerados, con un total de 222 estudiantes. Teniendo como resultados que se realizaron cambios terminológicos en los ítems, eliminaron 4 y modificaron 7, la validación resultó en un alfa de Cronbach de 0,794. Tuvieron como conclusión que la escala tiene propiedades psicométricas adecuadas para su uso con jóvenes estudiantes universitarios, principalmente mujeres, y en profesiones relacionadas con las ciencias de la salud.

Por su parte, el estudio de Espindola et al. (2020) realizada en la ciudad de Río de Janeiro, Brasil cuyo propósito fue “Analizar las prácticas sexuales y comportamiento de jóvenes universitarios frente a las infecciones de transmisión sexual”, presentó un enfoque cuantitativo, con la participación de 768 estudiantes universitarios de 18 a 29 años. Tuvo como resultados poblacionales; el 58,7% solteros, el 85,8 son sexualmente activos, el 76,9 % refirió que inicio la actividad sexual entre los 12 y 17 años, el 50,3 % refirió haber tenido más de una vez relaciones sexuales y el 62,8 % no utilizó condón en ningún acto sexual. Los

estudiantes respondieron que el consumo de alcohol fue de 66,4 %. En cuanto a la búsqueda de los servicios médicos fue del 57,8 % en el último año y el 4,8 % reportó alguna infección sexual. Concluye que el comportamiento arriesgado de los estudiantes los hace más vulnerables y el requerimiento urgente de intervenciones de salud pública y promoción de la autogestión grupal para reducir los daños a la salud sexual.

Asimismo, León y Gómez (2020), realizaron un estudio en Sevilla España cuyo propósito fue “Diseñar y validar un cuestionario sobre conocimientos, prácticas y comportamientos sexuales en jóvenes universitarios”, el diseño fue observacional, descriptivo; donde se elaboró un cuestionario de 9 ítems considerando el patrón sexual, la anticoncepción y las infecciones de transmisión sexual. La muestra fue de 566 estudiantes, teniendo como resultado que una de las nueve escalas originales fue eliminada debido a la dificultad de comprensión; dejando una asociación débil o no significativa. La escala quedó finalmente compuesta por 8 ítems y mostró buena confiabilidad debido a la consistencia interna. El modelo de tres factores proporcionó un buen ajuste a los datos. Las participantes con menor conocimiento sobre sexo fueron las que no tenían pareja, así como las que no utilizaron ningún método anticonceptivo. Se concluye que los análisis de confiabilidad y validez realizados demostraron propiedades psicométricas aceptables para este instrumento en el campo de la sexualidad y la anticoncepción.

La intervención en tema de salud sexual del estudio de Rojas y Marín (2019), en la ciudad de Bogotá Colombia, tuvo como objetivo “Evaluar la utilidad pedagógica del prototipo módulo “kiosco para consulta en temáticas de salud sexual y reproductiva en una población universitaria”. El tipo de investigación fue cuantitativa, descriptiva y de corte transversal. Se realizaron en 2 fases; la primera el diseño del prototipo y el segundo la utilidad pedagógica. La muestra de 126 estudiantes, arrojó como resultado respecto al uso del prototipo una descripción de experiencia sencilla, cómoda, fácil, didáctica y personal. Entre los

componentes de visibilidad se obtuvo 83,3% y la accesibilidad 92,8%. Respecto al contenido, fue percibido como relevante 94,8% y útil para generar nuevos conocimientos 85,4%. El prototipo de quiosco virtual es eficiente para realizar consultas relacionadas a sexualidad y reproducción entre jóvenes estudiantes.

Asimismo, Herrera (2018), realizó un estudio en la ciudad de Colombia, cuyo propósito fue “Describir el conocimiento y las prácticas relacionadas con la salud sexual y reproductiva en estudiantes de una Universidad del suroccidente colombiano”. El enfoque de la investigación fue cuantitativa, descriptivo y de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 415 estudiantes, se empleó una encuesta estructurada, teniendo como resultado de participación un 50,7% de sexo masculino, en edad media de 19 años. El 62 % demostró tener conocimientos insuficientes sobre salud sexual y reproductiva; siendo la edad promedio para tener relaciones sexuales de 16 años. Asimismo, el 70% utilizó condón durante la primera relación sexual y el 12,3% utiliza pastillas de emergencia. Las conclusiones fueron que el nivel de conocimiento es inadecuado acerca de la salud sexual y reproductiva. Una gran parte de los encuestados, al menos usan un método anticonceptivo en las relaciones sexuales.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Se han encontrado estudios acerca del tema por diferentes investigadores, el estudio de Villanueva (2018), desarrollado en la ciudad de Chiclayo, Perú tuvo como objetivo “Describir las características, conocimientos y actitudes en los estudiantes de dos instituciones educativas superiores sobre sexualidad”, fue un estudio descriptivo, no experimental y prospectivo. La muestra fue de 332 estudiantes, a los cuales se aplicó un cuestionario de 36 preguntas. Como resultado en cuanto a conocimiento de los participantes; el 57% en particular y 65% en las instituciones públicas, en cuanto a actitud 85% en privadas y 73% en

nacionales. Por lo tanto, en ambas instituciones es positivo; respecto a la edad promedio para inicio de una relación sexual fue entre los 16 a 17 años, con un 26% en privadas y 23% en públicas, siendo el anticonceptivo más utilizado el condón.

Igualmente; Garbozo y Rodríguez (2018), a través de su estudio desarrollado en Lima, cuyo propósito fue describir los conocimientos, actitudes y prácticas de salud sexual y reproductiva en estudiantes universitarios, aplicó una metodología descriptiva, transversal, teniendo como instrumento un medidor de la escala salud sexual y reproductiva y una ficha sociodemográfica. La muestra fue de 244 estudiantes. Siendo los resultados correspondientes a la primera relación sexual entre 13 y 23 años en hombres y mujeres, y la edad promedio 16 años.

Los resultados arrojaron que estudiantes presentan conocimientos respecto a la salud sexual, además; muestran actitudes positivas al uso consistente de condones, VIH, SIDA e infecciones de transmisión sexual. Sin embargo; tienen conocimientos limitados sobre salud reproductiva. Concluyendo que el conocimiento y las actitudes positivas sobre el sexo por sí solos no son suficientes para un comportamiento sexual saludable. Por lo tanto, deben existir más programas preventivos y de concientización a adolescentes y adultos jóvenes incluyendo también a los padres.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Gamificación

2.2.1.1. Conceptualización

Se considera que la enseñanza gamificada es una estrategia innovadora y que impacta en el aprendizaje de los estudiantes universitarios, es un tema emergente y ofrece muchas ventajas para el aprendizaje sin embargo es un campo poco investigado y con pocas aplicaciones en conocimientos específicos. Para Montenegro et al. (2023) es necesario que la

calidad de la educación mejore con la aplicación de herramientas y estrategias didácticas que motiven al alumno a lograr un aprendizaje y resultado académico significativo. Las investigaciones muestran que la implementación de estrategias a través de la creación de juegos puede mejorar el rendimiento académico, el nivel de motivación y la participación de los estudiantes universitarios en el proceso de aprendizaje.

El juego en la educación superior permite brindar a los estudiantes oportunidades para desarrollar la participación interactiva, aumentar su motivación, compromiso y generar más interés en lo que están aprendiendo, haciendo uso de puntos, insignias y tablas de clasificación mejora la motivación en el aprendizaje. Se considera; una adecuada combinación de mecánicas para la implementación de cualquier proceso de enseñanza en la universidad. Se señalan pautas para mantener la motivación y favorecer el aprendizaje en el alumnado. A través del estudio realizado por Prieto (2020), acerca de los materiales de aprendizaje en gamificación nos permite tomar en cuenta la experiencia interactiva del estudiante, su participación y toma de decisiones autónoma en relación con el conocimiento. De ser posible saber atender sus cuestionamientos, pese a que no recibe información de manera homogénea y pasiva, sino que la construye a través de la acción en el entorno digital.

2.2.1.2. Importancia de la gamificación

El uso de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje tiene un positivo impacto, debido a que en la actualidad el alumno tiene un rol activo que le permite desarrollar competencias digitales. Por ello; el juego lúdico debe de presentar todos los elementos necesarios para favorecer a que el alumno pueda construir y ser protagonistas de sus propios conocimientos basado en competencias, de manera conjunta con el docente, para el logro exitoso en el desarrollo personal. En este sentido; Pérez y Barrio (2021), consideran tener en

cuenta el promover el descubrimiento de habilidades, la interacción grupal, emociones y las formas de aprender de manera divertida e interactiva.

2.2.1.3. Características de la gamificación

La gamificación es considerada como prácticas pedagógicas innovadoras basadas en elementos del modelo educativo y estrategias relacionadas con las percepciones de los estudiantes. Para Reyes y Quiñonez (2020), existen tres estrategias de juego principales: la descriptiva, la del escape room y la tríada referida a puntos entregas y tablas. En definitiva; el modelo educativo que utiliza la gamificación permite el desarrollo de innovadoras estrategias como el juego; y a lo largo de la literatura se hace evidente que los estudiantes reportan experimentar diferentes formas de aprender y desarrollar comportamientos a través de la motivación para el logro del trabajo en equipo.

2.2.1.4. Ventajas de la gamificación

El estudio de la gamificación permitió informar a los investigadores educativos sobre la reflexión como docentes, dicha investigación demostró el objetivo de reflexionar sobre situaciones a nivel de la sociedad en general y a nivel educativo. De esta manera se ha concluido que el uso del juego en educación, puede ser usado en relación a nuevas situaciones sociales y nuevas tendencias e integrarse activamente a la digitalización educativa. Según Gil y Prieto (2022), es relevante analizar los diversos tipos de comportamientos, cómo se desarrollan los logros y la creación de un tipo de motivación en los discentes. Todo ello en base a un aprendizaje significativo y satisfactorio para el desarrollo de las capacidades.

2.2.1.5. Funcionamiento de la gamificación

Está enfocado a una estrategia de aprendizaje, que despierta interés del estudiante universitario por aprender significativamente, asimismo permite a los profesores evaluar sus métodos y planificar las lecciones dinámicas y más motivadoras con el fin de crear un

ambiente adecuado. Para Gaspar (2021), también permite que participen activamente, enriquezcan el aprendizaje y compitan de manera efectiva. A su vez, describe e identifica la situación positiva. Un profesor no sólo debe comprender su materia, sino también diseñar cursos y contenidos de gamificación donde se consideren sus elementos y funcionalidad. Hoy en día, se cuenta con tres exitosas herramientas de acceso gratuito para convertir cursos en juegos siendo el kahoot, el socrative y el quizizz.

2.2.2. Google classroom

2.2.2.1. Conceptualización

Según Serrano (2016), definió google classroom como una plataforma educativa de aplicación gratuita, desarrollado por google, que forma parte de lo programado para entorno educativo llamado google apps for education (GAE), cuyo lanzamiento fue en agosto de 2014. Permite controlar al maestro y alertar lo que está sucediendo en un aula virtual, a través de la generación de su clase online; a su vez permite a los alumnos a participar de manera cooperativa. Dicho esto, la aplicación apoya al maestro contar con una clase virtual donde pueda crear tareas, pruebas, lectura, video, foro de discusión entre muchas otras aplicaciones.

2.2.2.2. Importancia

Se precisa tomar en cuenta el estudio de Gómez (2020), para efecto de la importancia; cuya investigación fue desarrollar espacios de aprendizaje a través del google classroom para realizar el aprendizaje en un entorno digital. El método utilizado fue cualitativo donde participaron 24 estudiantes de maestría en educación de la Universidad Tecnológica del Ecuador. Se crearon clases siguiendo planes de lecciones, observando varios recursos tales como las presentaciones prezi, compartición de diapositivas, uso de you tube y aplicaciones gamificadas como educaplay. Concluye que la herramienta beneficia a los estudiantes que

tienen un fuerte sentido de compromiso y una perspectiva amplia sobre el entorno virtual, trabajando de manera conjunta; utilizando una variedad de elementos para desarrollar espacios de aprendizaje haciendo uso del google classroom.

2.2.3. Salud sexual

2.2.3.1. Conceptualización de Salud Sexual

Para la OMS (2025), el concepto de la salud sexual es el completo bienestar físico, mental y social de los individuos en los aspectos sexuales y reproductivos. Consiste en la capacidad de disfrutar una vida sexual placentera y segura sin la obligación de procrear. Es así que sólo se puede tener una salud sexual plena y satisfactoria cuando los derechos sexuales se reconocen, se respetan, y se garantizan. A pesar de que la sexualidad y la reproducción están íntimamente relacionadas, son conceptos diferentes. Desde un inicio, se asoció la sexualidad a la reproducción, de tal forma que pareciera no concebirse la una sin la otra. Sin embargo, es posible llevar una sexualidad plena sin reproducirse, de igual forma que se puede recurrir a métodos de reproducción sin tener actividad sexual.

Según la Organización Mundial de la Salud [OMS] (2025), para lograr la salud sexual, es importante que los jóvenes, tengan acceso a información y a una educación integral. Para ello define la salud sexual como un estado de bienestar físico, mental y social relacionado con la sexualidad y no solo la ausencia de enfermedad. La salud sexual debe tener un enfoque positivo para el comportamiento y relaciones sexuales, actitud respetuosa, así como la oportunidad de experiencia sexual placentera y segura sin coerción, discriminación y violencia ejerciendo los derechos sexuales de todas las personas.

2.2.3.2. Concepto Sexualidad

Se entiende como un conjunto de características biológicas, psicológicas y socioculturales que persisten a lo largo de la vida de un individuo. Según Pardo (2021), forman parte de los conocimientos acerca de la sexualidad; los aspectos sociodemográficos, el comportamiento y la formación sexual. Debido al abordaje en términos de capacitación en sexualidad, el uso consistente del condón, el sexo seguro permite la prevención de la actividad sexual y los riesgos que se pueden evitar a través de cuidados personales. Siendo necesario pensar en una educación integral más allá de los componentes biológicos, médicos, reproductivos y psicológicos que aborde además cuestiones de identidad y género.

2.2.2.3. Factores Comportamiento Sexual

Los factores que influyen en el comportamiento sexual de los estudiantes universitarios son los conocimientos y actitudes sexuales. Los estudios científicos muestran que las noticias y actitudes positivas sobre el uso del condón y las infecciones transmitidas sexualmente están estrechamente relacionadas con conductas sexuales de alto riesgo. Amerita tomar en cuenta lo sostenido por Alves et al. (2022) entre ellos el número de parejas sexuales, relaciones sin protección con múltiples parejas sexuales, no usar preservativo, el uso de alcohol y drogas entre otros. También es importante la medición del nivel de conocimiento que tienen los estudiantes universitarios acerca de la prevalencia de las infecciones sexuales y la actitud hacia ellas; las cuales pueden influir en las conductas de prevención y protección, siendo necesario la promoción de la salud en lo relacionado a la sexualidad.

2.2.3.4. Características de la salud sexual

La salud sexual es un tema de gran importancia, ya que se encuentra considerada como una problemática a nivel mundial, principalmente entre los jóvenes, las cuales aún no han alcanzado una madurez emocional, para tener prácticas sexuales seguras y responsables. Los datos del ENDES (2022), arrojan que el 27 % de la población es joven, el inicio de las

relaciones sexuales en las mujeres es de 25 a 49 años de edad siendo la media de 18,4 años; en zonas rurales 17,6 y urbana 18,5 años, mientras que en la Selva es 17,0 años.

2.2.4. Escala conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual y reproductiva

Escala psicométrica creada por Vargas (2007), presenta su origen en Costa Rica, donde elaboró un estudio cuyo objetivo fue medir conocimientos, actitudes y prácticas relacionadas con la salud sexual y reproductiva. La escala se divide en 4 dimensiones: escala de salud sexual (30 ítems), escala de salud reproductiva (21 ítems), escala VIH/SIDA/ITS (31 ítems) y la escala del uso del condón (28 ítems). Cada escala posee la categoría de conocimientos, actitudes y prácticas. Teniendo así un total de 110 ítems., siendo el coeficiente de confiabilidad total de la escala 0.92. Cabe mencionar que, para el análisis de validez aplicó el análisis factorial y el análisis de la correlación de Pearson. Presentando una adecuada confiabilidad interna ya que se obtuvo en la dimensión sobre 29 en salud sexual un alfa de Cronbach de 0.82.

2.2.4.1. Conocimientos en salud sexual

Los conocimientos acerca de la salud sexual y reproductiva son importantes, tomando en consideración los resultados del estudio de Ordoñez et al. (2017) se identifica que una gran parte de los estudiantes el 92% refirieron ser activos sexualmente y un 76% había practicado el tipo de sexo oral. Con ello, se toma en cuenta lo necesario que es contemplar estudios acerca del conocimiento en temas de salud sexual. Es identificable, que mayoría de los estudiantes son sexualmente activos; ello lleva a factores de riesgo, incrementando este riesgo debido al conocimiento y comportamiento en nivel moderado.

El ampliar conocimientos sobre la salud sexual y reproductiva a través de actividades educativas son necesarias según Aburto et al. (2020) debido a que se identifican factores de riesgo personales, a nivel familiar y social asociados con conductas sexuales riesgosas, así

como el embarazo no deseado entre jóvenes estudiantes universitarios. Existe mucho trabajo por realizar para desarrollar contenidos educativos y estrategias de enseñanza específicas e implementarlas en una intervención educativa. Para Carrión et al. (2020) la sexualidad es parte de nuestra propia personalidad, se basa muchas veces en una serie de mitos influenciados por diversos factores.

2.2.4.2. Conocimiento en salud sexual

El Conocimiento para Vargas (2007), se encuentra almacenado en la mente en forma de representaciones mentales.

2.2.4.3. Actitudes en salud sexual

Corresponde a la forma de pensar, de sentir o de comportarse, hacia una idea, un objeto, persona o grupo de semejantes (Mc Conell, 1978).

2.2.4.4. Prácticas en salud sexual

Son aquellas que según Vargas (2007), radica en la objetivación de las actitudes y el conocimiento que se manifiesta mediante la acción de una persona. Tal como se señaló preliminarmente, los jóvenes adultos a menudo adoptan conductas sexuales de riesgo desencadenando en problemas en la escuela y el trabajo. A través de su estudio, identificó prácticas y conductas sexuales de riesgo debido a factores relacionados entre indicadores como el riesgo sexual, los académicos y los sociodemográficos.

Amerita tomar en cuenta la investigación de Badillo et al. (2020) donde el 63% inician actividades sexuales precoz antes de los 18 años, el 87% había tenido uno o más patrones de conducta sexual de alto riesgo sexo vía vaginal sin preservativos Siendo los hombres los que tienen tasas más altas del riesgo sexual en comparación que las mujeres. Concluyendo que los estudiantes universitarios se encuentran en alto riesgo debido a que realizan prácticas y conductas sexuales de riesgo que pueden afectar la salud y sus planes de vida.

2.2.4. Teoría Constructivista de Piaget

El constructivismo considera que las personas no tienen acceso a una realidad objetiva de manera externa, sino que esta puede ser construida y diseñada. El conocimiento que se entiende como un diseño no significa una copia de lo real, pero saber que el objeto es transformado de acuerdo con los esquemas del organismo, un cuerpo en desarrollo no solo a nivel biológico o físico, sino también en el sentido cognitivo. Para Samson (2021), dichos procesos con razonamiento lógico más complejo y avanzado se asimilan, y la acomodación es un proceso gradual en el que la experiencia. La secuencia crea nuevos esquemas de asimilación, que alcanzan un equilibrio.

Cada fase del desarrollo cognitivo es un nivel de mayor calidad sobre cómo saber o pensar que afirma, donde se está construyendo el aprendizaje, especialmente a partir de la relación entre aquellos a quienes denomina pseudoconceptos y los conceptos científicos. Asimismo, la generalización que aparece en la mente del niño es similar a un fenotípico como un concepto utilizado en la actividad intelectual de los adultos.

2.3. Formulación de hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Hipótesis Alternativa (H₁)

Hi: La influencia en la gamificación como técnica de motivación mejora los conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada en Chanchamayo.

2.3.2 Hipótesis específicas

- a) Ho: La influencia en la gamificación como técnica de motivación mejora los conocimientos, en la salud sexual en estudiantes de una universidad privada en

Chanchamayo.

- b) Ho: La influencia en la gamificación como técnica de motivación mejora las actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada en Chanchamayo.
- c) Ho: La influencia en la gamificación como técnica de motivación mejora las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada en Chanchamayo.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Método de la investigación

Es Hipotético Deductivo. Tomando en cuenta lo sostenido por Palmett (2020), refiere a un método para formular hipótesis, explorar leyes científicas, y presentar argumentos. Enfatiza que el método deductivo como vínculo entre la teoría y la observación para construir hipótesis, dado que se basa en ciertas verdades, supuestos y doctrina, construyendo así los argumentos, por lo tanto, el fenómeno es investigado. Por lo tanto, la construcción de la teoría se basa en suposiciones y la premisa es que el investigador pueda hacer inferencias sobre la autenticidad de la información para lograr su verificación. Por esta razón, la teoría inicia la ciencia y la ciencia es forma de construir el conocimiento, en base a la experiencia que luego se convierte en sabiduría. Cabe señalar que cada método es complementario e interconectado; la inducción conduce a la acumulación de conocimientos y la deducción reúne dichas ideas.

3.2. Enfoque de la investigación

Es Cuantitativo, según Guillén (2020), un criterio para entender qué es un enfoque cuantitativo es que todas las extensiones de este método son naturales y estudian a las personas; lo que conocemos esencialmente como materia. Esta definición proviene de la tendencia filosófica del materialismo dialéctico, que afirma que la realidad está compuesta enteramente de materia y, sólo puede abstraerse empíricamente, es decir, a través de los sentidos. De esta forma se consigue una percepción de la realidad objetiva.

Analizar la información obtenida permite que los resultados de los métodos cuantitativos pueden analizarse estadísticamente y, lo más importante, verificarse. En cuanto a

la formulación de hipótesis, la teoría precede a la observación, lo que significa que el fenómeno puede describirse sobre la base de la información a partir de la cual se formula la hipótesis. Debido a que las causas o variables independientes que pueden provocar un fenómeno pueden perfectamente aislarse o estudiarse por separado y manipularse a criterio del investigador, se desarrollan diversos tratamientos que se evalúan utilizando un resultado o efecto llamado variable dependiente, cuyo objetivo principal es aceptar o rechazar la hipótesis propuesta.

3.3. Tipo de la investigación

El tipo de investigación es aplicada, según refiere Cano (2019), la investigación aplicada incluye trabajos de investigación originales que se realizan para obtener nuevos conocimientos, pero se centra principalmente en metas u objetivos prácticos específicos. El propósito es identificar posibles aplicaciones de los resultados de la investigación básica o identificar nuevos métodos o enfoques para lograr ciertos objetivos propuestos. Este tipo de investigación implica considerar el conocimiento existente y profundizarlo en un esfuerzo por resolver un problema específico.

Respecto a los resultados tienen como principal objetivo validar posibles aplicaciones en un producto, operación, método o sistema. Se utiliza dicha investigación para desarrollar ideas y convertirlas en soluciones operativas. El uso de los conocimientos adquiridos en la investigación aplicada puede protegerse mediante derechos de propiedad intelectual, incluida la confidencialidad.

3.4. Diseño de la investigación

Experimental: Cuasi experimental. Castro et al. (2020) refieren que el diseño experimental puede verse como la adquisición, combinación, configuración y uso de conocimientos y técnicas existentes de naturaleza científica, técnica, comercial o de otro tipo

para desarrollar o construir un modelo, prototipo o plan para proponer un trabajo empírico inicial y probar una teoría. Puede fortalecer el argumento a favor de lo que se propone en la investigación aplicada. Este diseño no implica modificaciones básicas o no esenciales del producto porque, porque aumenta el uso del conocimiento adquirido a través del empirismo o el pragmatismo en la investigación aplicada.

Este tipo de diseño es un trabajo creativo sistemático que alimenta el contenido del conocimiento humano desde diferentes dimensiones y también contribuye a la generación de nuevos conocimientos. Se basa en las actividades empíricas de los investigadores y se sustenta en los conocimientos adquiridos en la fase de investigación; o sea el desarrollo experimental complementa a todos aquellos que buscan consecuencias prácticas y buscan transformarlo con nuevos métodos surgidos de su trabajo, estructuras cognitivas que deben tener los verdaderos investigadores.

Añadiendo lo sostenido por Estrada et al. (2020) los estudios cuasi experimentales se caracterizan porque no se presenta el proceso de asignación aleatoria de los participantes al grupo de intervención o de comparación, aunque hay muchos ejemplos de tipos de investigación cuasi experimentales en salud, este diseño proviene de los campos de ciencias sociales y psicología. Existen varios tipos de investigación cuasi experimental; entre ellos diseños pre y post, series de tiempo interrumpido. Sin embargo, en nuestra investigación nos centraremos en diseños pre y post donde se miden las mismas variables antes y después de la intervención.

Sus hallazgos son útiles cuando el tamaño del efecto es grande, los estudios cuasi experimentales suelen ser más sencillos y menos costosos, por tanto, se convierten en una opción cuando no es posible la asignación aleatoria, existen barreras bioéticas o cuando las intervenciones deben realizarse en condiciones naturales. Sus desventajas están relacionadas con su alta sensibilidad a la confusión y al sesgo de selección.

3.4. 1. Corte

En el estudio longitudinal, puede existir más de dos mediciones involucradas con el tiempo. Dicho esto; Arias (2012), añade que los resultados se pueden comparar a través del proceso de cambio. Es aconsejable hacer este tipo de investigación cuando los problemas con situaciones sociales, tendencias, comportamientos.

3.4. 2. Nivel

La presente investigación es explicativa, apoyando lo sostenido por Arias (2012), refirió, “El nivel o alcance es el grado de profundidad en abordar un fenómeno u objeto del estudio”. Este nivel se caracteriza por establecer causa y efecto entre variables, suelen ser más profundas y además estructuradas. Para ello las variables independientes serían las causas y dependientes los efectos, asimismo la hipótesis puede plantearse de una manera que establezca esa causalidad. Hernández (2018), a su vez refiere el uso de la variable independiente de la siguiente manera: que se pueda observar y medir, y la otra manera es de manipular o controlar la variable independiente.

3.4. 3. Desarrollo teórico metodológico del programa propuesto en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual

La tesista elaboro un classroom desarrollando sesiones interactivas, en donde se visualiza las atapas de una sesión educativa de inicio, desarrollo y cierre. En base a un programa educativo sobre conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual. Estuvo dirigido a los alumnos del I ciclo de las facultades de administración, psicología y derecho, constó de 4 sesiones de 1 hora de duración y se impartió una vez por semana. Cada sesión contó con temas relacionados a los conocimientos, actitudes y prácticas en relación a la salud sexual, para ello se elaboró diversos materiales como son power point, enlaces y videos entre otros.

En el tablón de clase se contó con los siguientes contenidos:

-Sesión introductoria, en el cual se puede visualizar un video de presentación, en el cual se explica el tiempo y duración de las sesiones, las reglas de netiqueta, las ventajas de la plataforma, etc.

-Test de inicio a través de enlace google form, diseñado según lo estipulado en la escala psicométrica de Vargas.

-Consentimiento Informado digital.

-Link de la videoconferencia google meet activo cada martes de cada semana.

-Test de salida en enlace google form diseñado según los ítems de la escala psicométrica de salud sexual utilizada.

En caso de las sesiones se tuvo en cuenta:

- El objetivo de la sesión.
- El tiempo de duración: 1 hora.
- Los recursos digitales utilizados.
- El tiempo de uso de la plataforma, las ventajas del google classroom.

La secuencia metodológica de las sesiones fue la siguiente:

- Inicio se realizó a través de preguntas tales como qué entendemos, que sabemos, (10 minutos).
- Desarrollo: aprendiendo juntos acerca de cada tema que corresponde a cada unidad (30 minutos).
- Cierre: aplicando lo aprendido (10 minutos) y qué hemos aprendido (10 minutos)
- Asimismo, se realizaron retroalimentación en cada sesión ejecutada.

El desarrollo teórico de cada unidad fue el siguiente:

- Unidad I: Sexo y sexualidad, se contó con un video denominado no confundas amor con abuso, luego un power point del acto sexual, una pregunta de participación acerca de lo que conocen acerca de la sexualidad, seguidamente tema educar en salud sexual y una tarea que sabemos acerca de la masturbación, finalmente la retroalimentación.
- Unidad II: Infecciones de transmisión sexual (ITS) y VIH, se colgó un power point acerca de las ITS, luego un video de reflexión que puede pasarnos si nos infectamos con una ITS, seguido de un power denominado consecuencias de las ITS, y finalmente un video acerca de la diferencia entre el VIH y SIDA y retroalimentación.
- Unidad III: Comportamiento sexual saludable: Se usó power point con temas sobre la amistad, enamoramiento y noviazgo, respetando mi sexualidad, también se contó con 2 videos sobre vida sexual activa tanto para mujeres como para varones y finalmente un video acerca de la prevención de las ITS y VIH, retroalimentación.
- Unidad IV: Autoestima y proyecto de vida, se elaboró un video acerca de los pilares de la autoestima, asimismo una atarea para elaborar un proyecto de vida personal, también un video acerca de lo que es un proyecto de vida y finalmente retroalimentación.

3.5. Población, muestra y muestreo

3.5.1. Población

En el presente estudio la Población estuvo conformada por 60 alumnos que se encuentran matriculados en el I ciclo académico de las carreras profesionales de derecho, administración y psicología de la Universidad Peruana Los Andes Filial La Merced Chanchamayo.

En la investigación científica es necesario según Arias y Covinos (2021), tomar en cuenta la precisión conceptual para definir claramente los límites y el alcance del objeto de estudio. Un

concepto básico es referido a "población". En investigación, una población es el conjunto colectivo de personas, elementos o eventos que comparten características similares y son objeto de investigación.

3.5.2. Muestra

Se contó con una muestra finita siendo el total de la población en general que fueron 60 estudiantes universitarios que ingresaron y se encuentran matriculados al I ciclo de las carreras de administración, derecho y psicología, de las cuales se contó con 20 sujetos universitarios de carrera de administración, 20 sujetos universitarios de derecho y 20 sujetos universitarios de psicología, del presente año de estudios académicos de la Universidad Peruana los Andes Filial del distrito de la Merced Chanchamayo.

Los sujetos de la muestra tuvieron aprendizaje cooperativo durante 2 meses, a través del acceso a la plataforma google classroom las 24 horas del día. Toledo (2022), indicó que la muestra es el subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de esta, si se desean generalizar los resultados.

3.5.3. Muestreo

Se realizó un muestreo no probabilístico al azar a conveniencia de investigador. Tomando en cuenta lo sostenido por Mejía (2025), el muestreo es una técnica que da como resultado explorar la muestra desde el uso de una población, siendo el número obtenido a través del cálculo o una operación estadística que proporciona valores determinados, las que representan a dicha población. Se utiliza en caso de que la población tiene un gran número.

Concluyentemente Ponce y Pasco (2015), identifican al muestreo no probabilístico como el tipo de muestreo que se utiliza si desea elegir una población, teniendo en cuenta la propiedad común o una tendencia del investigador a juzgar. Añade Hernández (2018), que es

empleado incluso cuando la población es muy pequeña, menos de 100 individuos. Dicho esto, se observarán de acuerdo con los criterios seleccionados por el investigador.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión.

- Estudiantes Carrera profesional de derecho, administración y psicología
- Estudiantes mayores de 18 años y menores de 60 años
- Estudiantes del I ciclo.

Criterios de exclusión

- Estudiantes de otras carreras profesionales
- Estudiantes menores de 18 años y mayores de 60 años
- Estudiantes del II hasta X ciclo

3.6. Variables y operacionalización

Tabla 1

Operacionalización de la variable 1: Conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual

Dimensiones	Definición conceptual	Definición operacional	Ítems	Escala de medición	Escala valorativa (niveles o rangos)
Conocimiento en salud sexual	Conocimiento se encuentra almacenado en la mente en forma de representaciones mentales. (Vargas, 2007)	Los conocimientos, actitudes y prácticas en la población universitaria acerca de la salud sexual contienen abordaje integral, basado en las necesidades, con un enfoque de derechos humanos y de género. (Vargas, 2020)	La salud sexual incluye comprender las consecuencias de las acciones que se tomen	Escala de conocimientos: 1 = Cierto 0 = Falso 8 = No sabe	Bajo 0,0 - 02,0 Medio 02,1 – 07,0 Alto 07,1 - 09,0
			La salud sexual incluye distinguir entre los deseos personales y los de las otras personas		
Actitudes en salud sexual	Es la forma de pensar, de sentir o de comportarse, hacia una idea, un objeto, persona o grupo de		La salud sexual incluye la promoción de la igualdad entre hombre y mujeres.	0 = Falso 8 = No sabe	
			En una relación sexual es importante saber qué le gusta a la pareja.		
			La sexualidad está limitada a la genitalidad	0 = Cierto	
			La sexualidad es sólo lo biológico o anatómico	1 = Falso	
			Los hombres que tienen un pene más grande hacen gozar sexualmente más a las mujeres	8 = No sabe	
			El acto sexual es mejor cuando se toma licor		
			El acto sexual es mejor cuando se consumen drogas		
			Las relaciones sexuales prematrimoniales son perjudiciales para las mujeres	Escala de conocimientos: 0 = Totalmente de acuerdo	Bajo 0,0 - 18,0 Medio 18,1 - 54,0 Alto 54,1 - 72,0
			Las relaciones sexuales prematrimoniales son perjudiciales para los hombres		

	<p>semejantes (Mc Conell, 1978, p. 91)</p>		<p>La masturbación causa acné</p> <p>La mujer vale más cuando es virgen</p> <p>El hombre vale más cuando es virgen</p> <p>El hombre necesita las relaciones sexuales más que la mujer</p> <p>Siento temor de tener sexo porque pueden resultar en un embarazo</p> <p>Siento temor de tener sexo porque puedo adquirir una infección de transmisión sexual</p> <p>Siento temor de las relaciones sexuales porque puedo infectarme con el VIH/SIDA</p> <p>Me da vergüenza hablar sobre sexo</p> <p>La masturbación la practican exclusivamente los hombres</p> <p>Las mujeres que no se preocupan por su apariencia física son “marimachas” o “tortilleras”</p> <p>Los hombres que se preocupan por su apariencia física son “afeminados”</p> <p>El acto sexual siempre debe culminar con la penetración</p> <p>Preferiría que mi pareja sea más experimentada que yo</p> <p>Voy a tener relaciones sexuales hasta que me case</p> <p>Masturbarse es pecado</p> <p>Me siento presionado(a) por mis amistades para tener relaciones sexuales</p>	<p>1 = De acuerdo</p> <p>2 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p>3 = En desacuerdo</p> <p>4 = Totalmente en desacuerdo</p>	
--	--	--	---	--	--

Prácticas en salud sexual	Las prácticas definidas como la objetivación de las actitudes y el conocimiento que se manifiesta mediante la acción de una persona. (Vargas, 2007)		Me masturbo	Escala tipo Likert: 4 = Siempre 3 = Casi siempre 2 = A veces 1 = Casi nunca 0 = Nunca	Bajo 0,0 - 02,0 Medio 02,1- 07,0 Alto 07,1 - 09,0
			Practico el sexo oral		
			Soy una persona sexualmente activa	1 = Si 0 = No	

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.7.1. Técnicas

Al realizar el trabajo investigativo se consideró técnicas y herramientas como los elementos que aportan a lo empírico en la investigación, en el cual los métodos son el camino a la investigación y las técnicas conforman los instrumentos para efectuarlas, también el instrumento como herramienta se vale de recursos o medios para realizar investigaciones. Además, el uso de métodos de recolección de información (Hernández Mendoza y Duana Ávila, 2020) es un paso para examinar y transformar datos con el objetivo de contar con una útil información, que permita sacar conclusiones y apoyar la toma de decisiones.

Se aplicó siguiente técnica a través de:

- Encuesta directa a los alumnos UPLA usando la escala psicométrica Vargas (2007), con un test de inicio y salida.
- Observación estructurada, se aplicó la gamificación usando el google classroom en el cual los estudiantes encontraron el video de bienvenida, las instrucciones para el uso de la plataforma, el consentimiento informado, los test, también las unidades I, II, III y IV; donde se abordaron los temas sobre salud sexual. Luego, se realizaron 4 sesiones de capacitación vía meet a los estudiantes, asimismo existió interactividad entre estudiantes de las tres carreras profesionales sobre información relacionado a la salud sexual y finalmente se aplicó una Post Prueba.

3.7.2. Descripción del instrumento

Se empleó la escala psicométrica de salud sexual elaborada por Vargas (2007), la escala comienza con un análisis de validez basado en 12 opiniones de expertos sobre este tema, y luego analizaron factores, una de las correlaciones y terminaron con un análisis de

confiabilidad, que obtuvo un valor alfa de cronbach de 0.9290. Concluyó que dicha escala cuenta con una Consistencia interna excelente Por lo tanto esta escala ha mostrado ser un instrumento válido desde el punto de vista de su consistencia y de utilidad por su facilidad de aplicación y por la aceptabilidad en el estudiante.

Esta escala cuenta con cuatro dimensiones: 1 dimensión salud sexual, 2 dimensión salud reproductiva, 3 dimensión VIH/SIDA/ETS, 4 dimensión Uso del condón. Sin embargo, para el presente trabajo de investigación se usará la dimensión Salud sexual que consta de un cuestionario de 30 preguntas que se realizará a los estudiantes UPLA. Este instrumento tiene el objetivo de medir los conocimientos, actitudes y prácticas acerca de la salud sexual en dichos estudiantes.

Cada respuesta es contestada en una escala tipo Likert, teniendo 3 categorías distribuidos de la siguiente manera:

- Conocimientos cuenta con 4 ítems, teniendo como puntaje 1 = Cierto, 0 = Falso, 8 = No sabe.
- Conocimientos cuenta con 5 ítems, teniendo como puntaje 0 = Cierto, 1 = Falso, 8 = No sabe.
- Actitudes cuenta con 18 ítems, teniendo como puntaje 0 = Totalmente de acuerdo, 1 = De acuerdo, 2 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 3 = En desacuerdo, 4 = Totalmente en desacuerdo.
- Prácticas cuenta con 02 ítems, teniendo como puntaje 4 = Siempre, 3 = Casi siempre, 2 = A veces, 1 = Casi nunca, 0 = Nunca.
- Prácticas cuenta con 01 ítem, teniendo como puntaje 1 = Sí, 0 = No.

Asimismo, la categorización de los niveles de puntuación de las escalas, es el siguiente:

-Conocimientos resultado bajo 0,0-02,0 Medio 02,1 - 07,0 Alto 07,1 - 09,0

-Actitudes resultado bajo 0,0-18,0 Medio 18,1 - 54,0 Alto 54,1 - 72,0

-Práctica bajo 0,0-02,0 Medio 02,1 - 07,0 Alto 07,1 - 09,0

Las clasificaciones de los ítems se realizaron en sus respectivas categorías y cuáles de ellos requieren ajustar la puntuación a la inversa para el cálculo de las puntuaciones finales (valoración negativa).

En cuanto al instrumento para realizar la gamificación se utilizará la herramienta google classroom; el cual según Gómez (2020), permite gestionar de forma flexible y sencilla el proceso de aprendizaje, permitiéndote crear cursos, asignar tareas, evaluar, remitir comentarios y acceder al proceso educativo de manera interactiva las 24 horas del día, fomentando espacios de aprendizaje utilizando un entorno digital.

3.7.3. Validación de instrumentos

Validez: La escala y la prueba objetiva fueron validadas por cinco juicios de expertos calificados, quienes actualmente son profesionales en el área de salud especialistas en Salud Sexual y reproductiva y con amplia experiencia en el tema. El tipo de validación realizado fue el de validez de contenido, en donde los expertos midieron la pertinencia, relevancia y claridad de los ítems del instrumento.

Tabla 2*Validez de Aiken de conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual*

	Pertenencia	Relevancia	Claridad
V	0.940	0.960	0.953
	0.951		

La validez mayor a 0.75 en el instrumento nos indicó que se ha presentado una validez de contenido detectado por el coeficiente V de Aiken, de acuerdo a la postura de los 05 jueces, respecto a pertinencia se contó con índice de 0.940, asimismo en relevancia el puntaje fue de 0.960 p y finalmente 0.953 en claridad. De acuerdo a los resultados obtenidos de los índices el instrumento presenta validez ya que el resultado final equivale a 0.951.

Siendo los expertos los siguientes:

Nº	Expertos	DNI	Opinión de aplicabilidad para ambas variables
1	Dra Liz Horna Li	40442764	Aplicable
2	Dr. Augusto Escalante Candía	22407840	Aplicable
3	Mg. Yoko Yip Avellaneda	40147397	Aplicable
4	Mtro. Robert Villcas Vargas	42702437	Aplicable
5	Obst. Esp. Isabel Manrique Morán	42702437	Aplicable

3.7.4. Confiabilidad de instrumento

Confiabilidad: De acuerdo con Corral (2009), "antes de iniciar el trabajo de campo, es imprescindible probar el cuestionario sobre un pequeño grupo de población. Esta prueba piloto ha de garantizar las mismas condiciones de realización que el trabajo de campo real".

Tabla 3*Confiabilidad del instrumento por dimensiones*

Dimensiones	Prueba	Índice	N de elementos
Conocimiento en salud sexual	KR_20	0.956	22
Actitudes en salud sexual	Alfa de Cronbach	0.951	18
Prácticas en salud sexual	Alfa de Cronbach	0.866	3

De acuerdo con los reportes de la muestra piloto referente al nivel de confiabilidad, se tiene a la dimensión conocimiento en salud sexual evaluado por la prueba dicotómica de Kuder Richardson detectándose un índice de 0.956 evaluado a 22 ítems, referente a la actitud en salud sexual se detectó un índice de 0.951 con 18 ítems, finalmente a la práctica en salud sexual con 3 ítems y un coeficiente de 0.866. A consecuencia de los resultados, el instrumento presenta alto nivel de confiabilidad.

3.8. Procesamiento y análisis de datos

Según Hidalgo (2019), para el procesamiento y análisis de información obtenida, durante el trabajo de campo es necesario la planificación, ello permite garantizar el correcto tratamiento de los datos, siguiendo los siguientes pasos, primero el plan de análisis de datos según el propósito del estudio y segundo el proceso de codificación para la obtención de información. El uso de técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, que facilita mucho el procesamiento de bases de datos.

Para la presente investigación el plan de procesamiento y análisis de datos fue el siguiente:

- La recolección de datos se realizó primeramente a través de google forms y en

caso de la aplicación de los test y los 4 talleres sobre educación sexual se realizó a través de la plataforma classroom elaborado por la tesista.

- En cuanto a la organización de datos, se realizó en Microsoft Excel, de tipo tabulación directa para el tratamiento de los datos.
- Los datos obtenidos fueron descritos, así como las variables y dimensiones, teniendo 30 preguntas en la escala de salud sexual para el test de inicio y de test de salida, con las frecuencias y porcentajes de los valores logrados.
- Para el almacenamiento de datos se consideró la base de datos SPSS, versión 27.0
- Para el análisis de las variables se utilizaron medidas de resumen como media y desviación estándar.
- Para el análisis bivariado, se trabajó con un nivel de confianza del 95%, y un nivel de significancia menor al 0.05.
- Se empleó la prueba no paramétrica de hipótesis de W Wilcoxon para comparar 2 observaciones pareadas de variables medidas en escala ordinal.

3.9 Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación cuenta con la autorización del comité de ética de la Escuela de Postgrado de la Universidad Norbert Wiener, los hallazgos se socializarán por no presentar conflictos de interés y garantiza la confidencialidad de los estudiantes de la Universidad Peruana los Andes a través del consentimiento informado, asimismo se cuenta con la autorización del director de la filial de dicha Universidad.

La aplicación de la escala se realizó de manera voluntaria, según lo estipulado en los principios éticos para las investigaciones en este caso la declaración de Helsinki y las normas éticas tales como el respeto a los estudiantes, el principio de beneficencia que les permitió

experimentar la gamificación como motivación, se respetó el principio de no maleficencia ya que los sujetos de la muestra no tuvieron afectación física, psicológica, los hallazgos encontrados son de entera responsabilidad del investigador, asimismo la presente tesis considera la ética, moral, y principio de justicia.

El porcentaje a obtenerse utilizando el software turnitin fue del 20%

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Resultados

4.1.1 Análisis descriptivo de los resultados

Información General

En el pre y post test realizado a 60 participantes de las facultades de administración, derecho y psicología, se encontró lo siguiente:

Tabla 4

Niveles de la educación sexual comparativamente entre el pre y post test

Tabla cruzada educación sexual*test

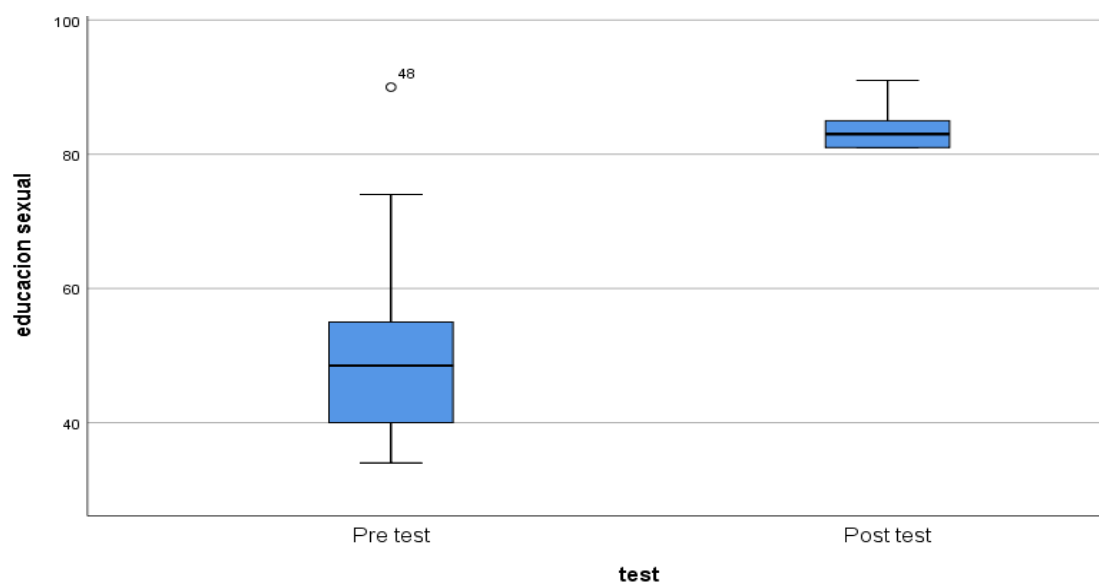
			Pre test	Post test	Total
educación sexual	Medio	Recuento	57	0	57
		% Dentro de test	95,0%	0,0%	47,5%
	Alto	Recuento	3	60	63
		% Dentro de test	5,0%	100,0%	52,5%
Total		Recuento	60	60	120
		% Dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%

En la tabla se muestran los niveles de la educación sexual comparativamente entre el pre y post test de ellos se tienen en la prueba de entrada, apreciándose al 95% de los estudiantes que

muestran nivel medio y solo el 5% alto nivel. Luego de las acciones experimentales se tiene al 100% de los estudiantes presentan alto nivel referente a la educación sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Figura 1

Niveles comparativos de la educación sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025



De la figura de cajas y bigotes se evidencia la tendencia entre los resultados de la prueba de entrada y salida referente a la educación sexual en estudiantes. De ellos en el pre test se muestra los niveles de los límites y un dato atípico, mientras que los resultados de la prueba de salida comparativamente se encuentran por encima del pre test. Esta comparación permite afirmar que las acciones experimentales de la educación sexual en estudiantes despertaron interés de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Tabla 5

Niveles del conocimiento en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

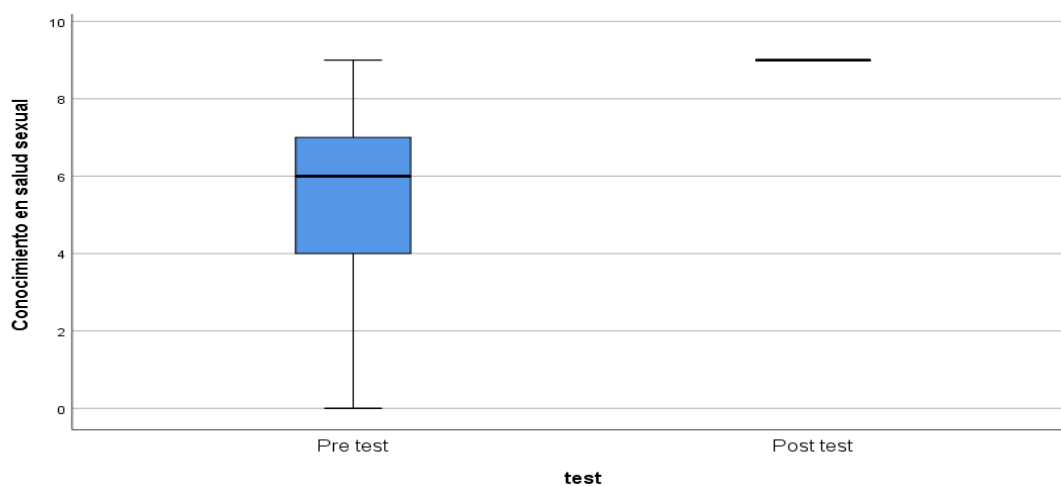
Tabla cruzada Conocimiento en salud sexual*test

			Pre test	Post test	Total
Conocimiento en salud sexual	Bajo	Recuento	8	0	8
		% Dentro de test	13,3%	0,0%	6,7%
	Medio	Recuento	38	0	38
		% Dentro de test	63,3%	0,0%	31,7%
	Alto	Recuento	14	60	74
		% Dentro de test	23,3%	100,0%	61,7%
Total	Recuento	60	60	120	
	% Dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%	

En cuanto a los resultados específicos se tienen a la dimensión Conocimiento en salud sexual. Los resultados de la tabla muestran los niveles de la comparativamente entre el pre y post test de ellos se tienen en la prueba de entrada, el 13.3% de los estudiantes que muestran bajo nivel y el 63.3% nivel medio. Luego de las acciones experimentales se tiene al 100% de los estudiantes presentan alto nivel de conocimiento en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Figura 2

Niveles del conocimiento en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025



Asimismo, se tiene a la figura de cajas y bigotes se evidencia la tendencia entre los resultados de la prueba de entrada y salida referente al conocimiento en salud sexual en estudiantes. De ellos en el pre test se muestra los niveles de los límites bajos, mientras que los resultados de la prueba de salida comparativamente se encuentran por encima del pre test. Esta comparación permite afirmar que las acciones experimentales de la educación sexual en estudiantes despertaron interés de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Tabla 6

Niveles de las actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

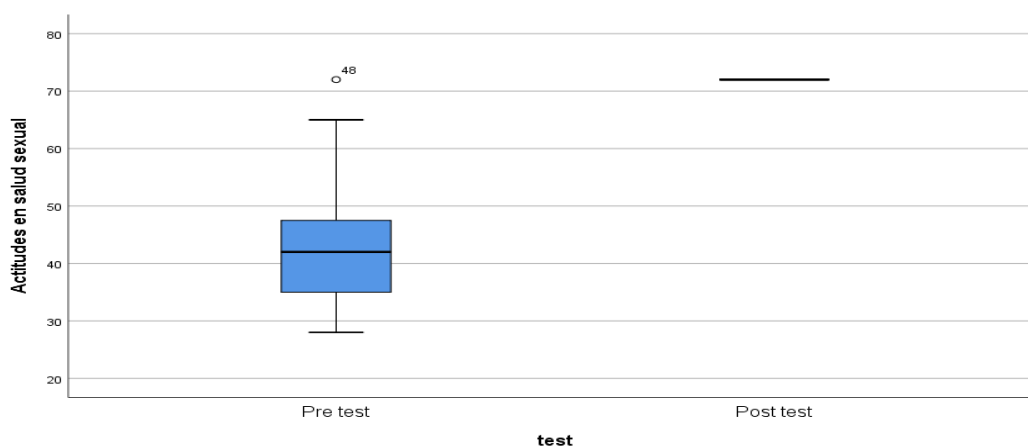
Tabla cruzada actitudes en salud sexual*test

		Pre test	Post test	Total	
Actitudes en salud sexual	Medio	Recuento	55	0	55
		% Dentro de test	91,7%	0,0%	45,8%
	Alto	Recuento	5	60	65
		% Dentro de test	8,3%	100,0%	54,2%
Total		Recuento	60	60	120
		% Dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%

Asimismo, se tienen los resultados específicos de la dimensión actitudes en salud sexual. Los resultados de la tabla muestran los niveles de la comparativamente entre el pre y post test de ellos se tienen en la prueba de entrada, el 91.7% de los estudiantes presentan nivel medio y el 8.3% alto nivel. Luego de las acciones experimentales se tiene al 100% de los estudiantes presentan alto nivel de actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Figura 3

Niveles de las actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025



En referencia al diagrama de cajas y bigotes se evidencia la tendencia entre los resultados de la prueba de entrada y salida referente a las actitudes en salud sexual en estudiantes. De ellos en el pre test se muestra los niveles de los límites bajos además muestran datos atípicos, mientras que los resultados de la prueba de salida comparativamente se encuentran por encima del pre test. Esta comparación permite afirmar que las acciones experimentales de la educación sexual en estudiantes despertaron interés de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Tabla 7

Niveles de las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Tabla cruzada Prácticas en salud sexual*test

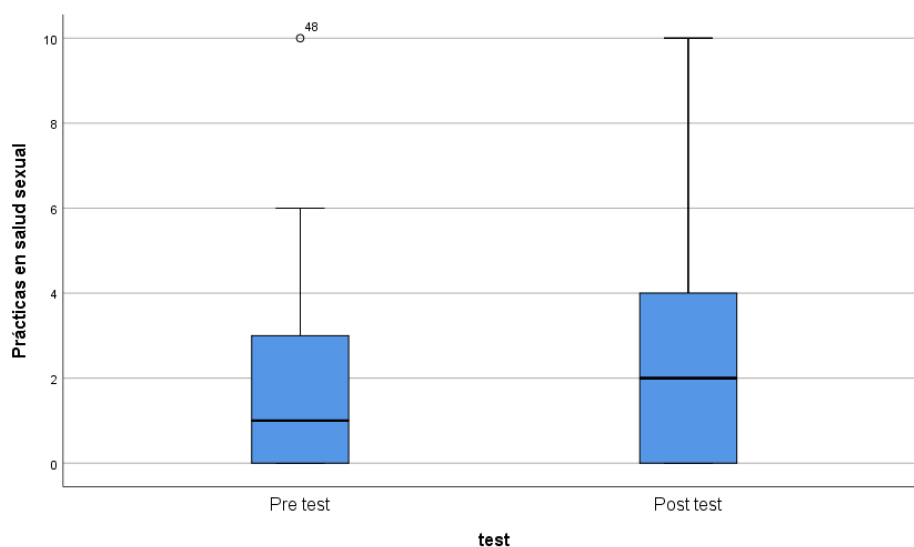
			Pre test	Post test	Total
Prácticas en salud sexual	Bajo	Recuento	43	32	75
		% Dentro de test	71,7%	53,3%	62,5%
	Medio	Recuento	16	26	42
		% Dentro de test	26,7%	43,3%	35,0%

	Alto	Recuento	1	2	3
		% Dentro de test	1,7%	3,3%	2,5%
Total		Recuento	60	60	120
		% Dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%

Asimismo, se tienen los resultados específicos de la dimensión actitudes en salud sexual. Los resultados de la tabla muestran los niveles de la comparativamente entre el pre y post test de ellos se tienen en la prueba de entrada, el 91.7% de los estudiantes presentan nivel medio y el 8.3% alto nivel. Luego de las acciones experimentales se tiene al 100% de los estudiantes presentan alto nivel de actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Figura 4

Niveles de las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025



Finalmente se tienen al diagrama de cajas y bigotes se evidencia la tendencia entre los resultados de la prueba de entrada y salida referente a las prácticas en salud sexual en estudiantes. De ellos en el pre test se muestra los niveles de los límites bajos además muestran

datos atípicos, mientras que los resultados de la prueba de salida comparativamente no se muestra diferencia. Esta comparación permite afirmar que las acciones experimentales muy poco genero efecto en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

4.1.2 Prueba de hipótesis

Contrastación de la hipótesis general

Hi: La influencia en la gamificación como técnica de motivación mejora los conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada en chanchamayo.

La contrastación de algunas hipótesis se probó mediante la prueba de comparación de medianas para muestras relacionadas, con la prueba W Wilcoxon.

Tabla 8

Prueba de normalidad de los datos

test		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Estadístico	gl	Sig.
Educación sexual	Pre test	0.090	60	0,000
	Post test	0.166	60	0.000
Conocimiento en salud sexual	Pre test	0.142	60	0.004
	Post test	0.125	60	0.003
Actitudes en salud sexual	Pre test	0.084	60	0.004
	Post test	0.412	60	0.002
Prácticas en salud sexual	Pre test	0.188	60	0.000
	Post test	0.166	60	0.000

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

Dentro de la prueba de normalidad, se establecen las pruebas W Wilcoxon para muestras relacionadas, puesto que los datos detectados no presentan distribución normal

Decisión

Ha $p < 0.05$, los datos no tienen un comportamiento de distribución normal

Ho $p > 0.05$, los datos tienen un comportamiento de distribución normal

Hipótesis general

La gamificación como técnica de motivación influye significativamente en la educación sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Hipótesis estadísticas

Ho: La gamificación como técnica de motivación no influye significativamente en la educación sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Ha: La gamificación como técnica de motivación influye significativamente en la educación sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Desde una perspectiva teórica, se establece un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$, que hace correspondencia con un nivel de confiabilidad del 95%.

Función de prueba

Se establece la prueba no paramétrica W Wilcoxon para muestras relacionadas

Criterio de validación

Se rechaza la hipótesis nula (H_0), cuando la significancia observada “ p ” de los coeficientes del modelo es inferior a α

Tabla 9

Prueba de comparación de la educación sexual W para muestras relacionadas

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetro	Valor
educación sexual pre y post	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00	Z	-6,738 ^b
	Rangos positivos	60 ^b	30.50	1830.00	Sig. (bilateral)	0.000
	Empates	0 ^c				
Total		60				

De acuerdo con los resultados de la prueba de rangos por W Wilcoxon. Los datos que se evidencia en la tabla entre el pre test y post test muestran que no existen rangos negativos, evidenciándose rangos positivos, implica que la gamificación tuvo efecto a los 60 participantes respecto a la educación sexual en estudiantes

Primera hipótesis específica

La gamificación como técnica de motivación influye significativamente en los conocimientos en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Hipótesis estadísticas

Ho: La gamificación como técnica de motivación no influye significativamente en los conocimientos en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Ha: La gamificación como técnica de motivación influye significativamente en los conocimientos en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Nivel de significancia

Desde una perspectiva teórica, se establece un nivel de significancia de $\alpha=0.05$, que hace correspondencia con un nivel de confiabilidad del 95%.

Criterio de validación

Se rechaza la hipótesis nula (H_0), cuando la significancia observada “ p ” de los coeficientes del modelo es inferior a α

Tabla 10

Prueba de comparación W Wilcoxon para muestras relacionadas

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetro	Valor
Conocimiento en salud sexual pre y post	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00	Z	-6,471 ^b
	Rangos positivos	55 ^b	28.00	1540.00	Sig. (bilateral)	0.000
	Empates	5 ^c				
Total		60				

Asimismo, se tienen los resultados de la prueba de rangos por W Wilcoxon. Los resultados entre el pre test y post test muestran que no existen rangos negativos, evidenciándose 55 rangos positivos, implica que la gamificación tuvo efecto a los 55 participantes y 5 participantes empataron las puntuaciones entre el pre y post test en salud sexual

Segunda hipótesis específica

La gamificación como técnica de motivación influye significativamente en las actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

H_0 : La gamificación como técnica de motivación no influye significativamente en las actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Ha: La gamificación como técnica de motivación influye significativamente en las actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Tabla 11

Prueba de comparación W Wilcoxon para muestras relacionadas

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Parametro	Valor
Actitudes en salud sexual pre y post	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00	Z	-6,682 ^b
	Rangos positivos	59 ^b	30.00	1770.00	Sig. (bilateral)	0.000
	Empates	1 ^c				
Total		60				

Asimismo, se tienen los resultados de la prueba de rangos por W Wilcoxon. Los datos evidencian que no existen rangos negativos, 59 con rangos positivos, implica que la gamificación tuvo efecto a los 59 participantes y 1 participantes con rango de empate de entre el pre y post test en las actitudes en salud sexual.

Tercera hipótesis específica

La gamificación como técnica de motivación influye significativamente en las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Ho: La gamificación como técnica de motivación no influye significativamente en las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Ha: La gamificación como técnica de motivación influye significativamente en las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025

Tabla 12*Prueba de comparación W Wilcoxon para muestras relacionadas*

	N	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetro	Valor	
Prácticas en salud sexual pre y post	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00	Z	-3,771 ^b
	Rangos positivos	18 ^b	9.50	171.00	Sig. (bilateral)	0.000
	Empates	42 ^c				
Total		60				

Finalmente, se tienen los resultados mediante la prueba de rangos por W Wilcoxon. Los datos evidencian que no existen rangos negativos, 18 rangos positivos implica que la gamificación tuvo efecto a los 18 participantes y 42 participantes con rango de empate de entre el pre y post test en las prácticas en salud sexual.

4.1.3 Discusión de resultados

Conforme lo indica el objetivo general se determinó la influencia de la gamificación como técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes universitarios, efectivamente según los datos presentados de esta investigación se demostró que efectivamente usar la gamificación como técnica de motivación favorece los conocimientos actitudes y prácticas en educación sexual en los estudiantes universitarios, así como lo demuestra el estudio realizado por Garbozo Meza y Rodríguez Utia (2018), quienes utilizaron la escala de salud sexual y reproductiva, en donde se visualiza que los estudiantes cuentan con conocimientos referidos a la salud sexual, además muestran actitudes positivas hacia las infecciones de transmisión sexual, el VIH y uso consistente de

preservativos. Por ello sugieren aperturas de programas preventivos a adolescentes, jóvenes y padres.

Asimismo se comprobó el objetivo específico establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en los conocimientos en salud sexual en estudiantes de una universidad demostrado demostrada en la primera hipótesis relacionado a las conocimientos, así como el estudio realizado por Herrera (2018), quién describió como el conocimiento y las prácticas se encuentran relacionadas en la salud sexual en estudiantes universitarios de los cuales el 62 % tenía conocimientos insuficientes sobre salud sexual, teniendo como conclusiones que el nivel de conocimiento es inadecuado acerca de la salud sexual por ello la importancia de trabajar este tema para mejorar las competencias en los estudiantes a nivel universitario.

Tal como lo demostró la data referida a educación sexual, así como la importancia de un programa de salud sexual en donde se aborde los conocimientos, actitudes y prácticas demostrada en las hipótesis del presente estudio. Comprobado también por Villanueva (2018), quien realizó un estudio en el cual describió características, conocimientos y actitudes en estudiantes de educación superior sobre sexualidad, teniendo validez de contenido, en conocimiento 65 %, actitud 85% y con edad promedio de inicio de relaciones sexuales de 16 a 17 años.

Según lo demostrado en la tercera hipótesis referido a prácticas en salud sexual determinó el objetivo específico establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, realizado con la prueba de rangos por W Wilcoxon no se encontró rangos negativos al igual que el estudio de Espindola et al. (2020) quienes al analizar las prácticas sexuales y comportamiento de jóvenes universitarios en referencia a las infecciones de transmisión

sexual tuvieron 85,8 % sexualmente activos y un 4,8 % con una infección sexual. Por lo tanto, concluyeron que el comportamiento sexual no saludable permite que estén más expuestos y son necesarias intervenciones en salud pública para evitar daños en la salud sexual universitaria.

A través del análisis de los datos se confirma lo observado en el objetivo general que fue determinar la influencia de la gamificación como técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, las cuales fueron comprobadas a través de las tres hipótesis específicas, así como lo demuestra Sánchez et al. (2020) que realizó un estudio cuantitativo a estudiantes de la facultad de educación y psicología. Con fiabilidad dimensión conocimientos $\alpha = .592$; segunda dimensión actitudes $\alpha = .947$ y tercera dimensión prácticas $\alpha = .701$. Las que concluyeron que es confiable el instrumento usado para la detección de los conocimientos actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes universitarios.

Cabe recalcar que objetivo específico referido a establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en los conocimientos en salud sexual, fue comprobado en la investigación ejecutada, encontrándose significancia respecto al uso de una escala psicométrica que demostró los niveles de la educación sexual comparativo entre el pre y post test, debido a que antes de la prueba resultó que el 95% de los estudiantes muestran nivel medio y el 5% nivel alto en educación sexual y después del pos test se tiene 100% con significancia de un alto nivel en educación sexual, así como lo demostró el estudio de León Larios y Gómez Baya (2020), quienes diseñaron y validaron un cuestionario sobre conocimientos, prácticas y comportamientos sexuales en estudiantes universitarios, con escala compuesta por 8 ítems y mostró tener una buena confiabilidad debido a consistencia interna, teniendo como conclusiones que la escala es confiable y válida y con propiedades psicométricas aceptables para usarse en los temas de sexualidad y anticoncepción.

Asimismo, en las hipótesis demostradas en el presente estudio nos indican que el uso de la gamificación como técnica de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje mejora las competencias a nivel de conocimientos, actitudes y prácticas a través del uso de las plataformas digitales como el google classroom, form, meet, enlaces, videos entre otros, como se encuentra indicado en el estudio de Sánchez et al. (2020) quienes examinaron el impacto de los cuestionarios gamificados en el aprendizaje estudiantes, que concluyeron que los que realizaron el cuestionario lograron puntajes más significativos y más elevados, por lo tanto, la gamificación si funciona a través de efecto reciente y debe ser sostenible en el tiempo. Siendo la gamificación una solución en caso de tareas a corto plazo, también nos sugieren que los docentes deben usar diferentes métodos gamificadores para mejorar los contenidos de aprendizaje en los entornos educativos.

En cuanto a lo referente al segundo objetivo específico establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en las actitudes en salud sexual en estudiantes universitarios en referencia a las actitudes se logró demostrar que se cuenta con rangos positivos tal como lo demostró Hernández et al. (2020) quienes adaptaron y evaluaron las propiedades psicométricas de una escala de conducta sexual segura, teniendo como resultados que realizaron cambios terminológicos en ítems, con un alfa de cronbach de 0,794. Por lo tanto, la escala utilizada tiene propiedades psicométricas adecuadas para ser usadas en jóvenes estudiantes universitarios, en especial en aquellas profesiones relacionadas a la salud.

También podemos comprobar que el uso de escalas psicométricas permiten medir los conocimientos, actitudes y prácticas como la que se usó en el presente estudio, que contó con validez y confiabilidad desde 0.866 a 0.956 tales como las realizadas por León y Gómez (2020), quienes diseñaron y validaron un cuestionario acerca de conocimientos, prácticas y comportamientos sexuales en los jóvenes universitarios, teniendo como resultados que la

escala compuesta por 8 ítems mostró una buena confiabilidad y validez demostraron muy buenas propiedades psicométricas aceptables para un instrumento a usarse en el campo de la sexualidad.

Quedando comprobado también uno de los objetivos específicos que el incremento de la motivación a través del post test de este estudio tuvo un nivel muy alto comprobados en la primera hipótesis, así como lo describe Xu et al. (2021) quienes realizaron intervenciones psicológicas de gamificación virtual los cuales le permitieron una motivación académica intrínseca significativa.

Igualmente, queda demostrado en el presente estudio que cuenta con un nivel de significancia de $\alpha=0.05$, que hace correspondencia con un nivel de confiabilidad del 95%. Acerca de que al aplicar la gamificación entre el pre y post test presenta motivación en los estudiantes, tal como Cornejo (2021), quién desarrolló, aprobó y aplicó un cuestionario a estudiantes basado en gamificación en tres momentos, teniendo como resultado que al 90% les pareció útil la estrategia, el 80% motivadora y el 84% estrategia muy buena, de las cuales se concluye que existe eficacia al usar estrategias de gamificación en la educación, pero que sin embargo, es necesario la retroalimentación para un resultado exitoso.

A partir de los resultados obtenidos, se corroboró la hipótesis general de la investigación que establece una relación significativa entre el un nivel de significancia de $\alpha=0.05$, y un nivel de confiabilidad del 95%, entre el pre y pos test a través del uso de la plataforma google classroom o sea uso de la gamificación tal como lo indicaron Chen y Liu (2021), quienes compararon los efectos del aprendizaje basado en juegos motivadores a corto y largo plazo, consiguieron demostrar que aprender a través del juego tuvo un mayor impacto en la motivación para aprender, con dicho estudio se determinó que el adquirir conocimientos al inicio y después de la ejecución tiene implicancias pedagógicas muy importantes tanto para alumnos y para los docentes a través de la gamificación.

Podemos observar en la investigación que realizó Chávez et al. (2022) acerca de una evaluación de conocimiento, actitud y práctica a estudiantes de intercambio africanos acerca de las Infecciones de Transmisión Sexual, encontrando diferencias significativas entre el sexo y la actitud en las relaciones sexuales, en cuanto a la práctica, existe relación entre sexo y uso de preservativos, en cuanto al comportamiento sexual, hubo asociación estadística entre relaciones sexuales y el sexo, siendo importante que las universidades realicen actividades de prevención en educación sexual involucrando a los estudiantes. Por ende, queda demostrado que es importante realizar un programa de salud sexual, la cual está demostrado en la presente tesis que contiene resultados significativos en la influencia de los conocimientos, actitudes en los estudiantes universitarios.

También en el estudio ejecutado por López et al. (2023) quienes evaluaron el efecto de la gamificación sobre la motivación de estudiantes universitarios, utilizando el juego interactivo quiz games, concluyeron que el uso de la gamificación incrementa la motivación, el cual también queda demostrado en nuestro estudio según lo indicado en las hipótesis específicas referidas a que si existe influencia entre la gamificación y los conocimientos, las actitudes y las prácticas en salud sexual en los sujetos de la muestra.

Se ha comprobado de la hipótesis presentada en el estudio en el cual se advierte que existe diferencias significativas cuando se interviene en la educación sexual tal como lo demuestra un estudio de Villagómez y López (2023), quienes determinaron que existe conductas sociales respecto a la vida sexual activa en estudiantes de medicina. Con un 58,9% de estudiantes universitarios sexualmente activos, por lo tanto, conlleva a que los comportamientos y conductas sociales afectan la vida sexual, siendo necesario la implementación de estrategias intervencionales para proteger la salud sexual.

Finalmente, en la investigación realizada por Solís et al. (2022) quienes concluyeron que la gamificación aplicada en medio digital promovió el trabajo colaborativo y la

motivación intrínseca en los estudiantes universitarios, tal como se demostró en la hipótesis general del presente trabajo de investigación que nos indica que, si existe influencia en la gamificación aplicada, en este caso a través de sesiones realizadas en la plataforma digital google classroom que permitió la interacción y motivación entre los estudiantes universitarios, antes y después de la aplicación de la escala psicométrica.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Primera: Respecto al objetivo determinar la influencia de la gamificación como técnica de motivación en los conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de la Universidad Peruana los Andes en Chanchamayo, queda demostrado que el uso de la gamificación permite influir en la mejora de los conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual, confirmado a través de los datos evidenciados entre el pre y el post test que muestran que no existen rangos negativos, más por el contrario se evidencia rangos positivos.

Con la gamificación a través de la plataforma google classroom, se pudo evidenciar tener un efecto en los 60 participantes en referencia a la educación sexual en estudiantes. Por lo tanto, se concluye que al comparar el pre y post test existe significancia $p=0.000 < 0.05$ y $W = -6.738$, logrando por lo tanto que la gamificación como técnica de motivación influye significativamente en la educación sexual en estudiantes universitarios.

Segunda: En cuanto al objetivo establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en los conocimientos en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, al respecto se puede determinar que los resultados entre el pre test y el post test muestran que no existen rangos negativos, evidenciándose 55 rangos positivos, implica que la gamificación tuvo efecto a los 55 participantes y 5 participantes empataron las puntuaciones entre el pre y post test en salud sexual.

Se concluye, que la comparación entre el pre test y post test es significativa puesto que $p=0.000 < 0.05$, $W = -6.471$, lo que se rechaza la hipótesis nula, implicando que la gamificación como técnica de motivación influye significativamente en los conocimientos en

salud sexual en los estudiantes. Al respecto el uso de la plataforma interactiva google classroom permitió a los estudiantes la participación autónoma, divertida y satisfactoria durante el proceso de aprendizaje, quedando demostrado el objetivo con un nivel de significancia de $\alpha=0.05$, que hace correspondencia con un nivel de confiabilidad del 95%.

Tercera: Asimismo, en cuanto al objetivo establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en las actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, se cuenta con resultados de la prueba de rangos por W Wilcoxon, en la cual se evidencian que no existen rangos negativos, 59 son rangos positivos, lo que implica que la gamificación tuvo efecto a los 59 participantes y 1 participantes con rango de empate de entre el pre y post test respecto a las actitudes en salud sexual.

Por lo tanto, se concluye, que la comparación entre el pre test y post test es significativa puesto que $p=0.000 < 0.05$, $W = -6.682$ lo que se rechaza la hipótesis nula, implicando que la gamificación como técnica de motivación influye significativamente en las actitudes en salud sexual en los estudiantes, por ello podemos observar que la gamificación como técnica permitió mejorar la motivación entre los alumnos de las facultades de administración, psicología y derecho, usando las plataformas interactivas según disponibilidad del tiempo libre sin interferir en los estudios académicos.

Cuarta: Finalmente, en cuanto al objetivo establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, se cuentan con resultados mediante la prueba de rangos por W Wilcoxon. Encontrándose que los datos evidencian que no existen rangos negativos, 18 rangos positivos implica que la gamificación si tuvo efecto en 18 participantes y 42 participantes con rango de empate de entre el pre y post test en las prácticas en salud sexual.

Concluyendo en la comparación entre el pre test y post test es significativa puesto que

$p=0.000 < 0.05$, $W = -3.771$ lo que se rechaza la hipótesis nula, implicando que la gamificación como técnica de motivación influye significativamente en las prácticas en salud sexual en estudiantes universitarios. En caso de las prácticas es importante recalcar que el uso de la escala psicométrica en el pre test, la aplicación de la gamificación dada a través de una intervención en este caso el uso del google classroom, en donde los estudiantes encontraban material educativo acerca de la salud sexual permitió mejorar las prácticas sexuales saludable y por ende proyectos de vida saludables, permitiendo fortalecer la educación sexual de los participantes.

5.2 Recomendaciones

Primera: Se recomienda que las instituciones universitarias brinden acceso al uso constante de las plataformas digitales a través de intervenciones que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que la gamificación promueve la motivación entre los docentes y los estudiantes, fomenta el trabajo cooperativo y la digitalización educativa.

Segunda: Se sugiere que exista programas de intervención relacionados a la salud sexual a nivel universitario para evitar morbilidad y mortalidad en los estudiantes, las cuales se dan muchas veces por desconocimiento, por lo tanto, la plataforma del google classroom es una de las opciones para realizar dichas sesiones educativas para los estudiantes y debe ser promovida por responsabilidad social universitaria.

Tercera: Los docentes universitarios a nivel regional deben fortalecer el uso de las plataformas digitales como es la gamificación para adquirir competencias digitales a nivel docente, el uso de los mismos para mejorar un aprendizaje significativo en los estudiantes universitarios.

Cuarta: Se recomienda que se deben realizar más trabajos de investigación acerca de

la gamificación en especial en educación sexual debido a que existe mucho tabú acerca de este tema, y por ello se necesita incrementar los estudios cuantitativos para examinar los efectos novedosos e innovadores de la gamificación, así como también incrementar dichas investigaciones para determinar diferencias individuales. Asimismo, a nivel nacional se debe promover la construcción de escalas psicométricas en relación a los conocimientos, actitudes y prácticas según nuestra realidad.

REFERENCIAS

- Aburto, M., Escamilla, R., Díaz, C., Fajardo, G., Urrutia, M., Arce, A, Mota, S y Guevara R. (2020). Intervención educativa sobre salud sexual en estudiantes de medicina. *Gaceta médica de México*, 156(2), pp.165-171. <https://doi.org/10.24875/gmm.20005587>
- Alonso G., Martínez J., Berral B. y De la Cruz, J. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Revista científica de educación y comunicación*, (23). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=683772036006>
- Alves, R., Precioso, J. y Becoña, E. (2022). Sexual Knowledge and Attitudes and Sexual Risk Behaviours among College Students. *Egitania Scientia*, pp. 83-102. <https://doi.org/10.46691/es.vi.52>
- Arias, L. y Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. *Enfoques Consulting EIRL*, 1(1), pp. 66-78. https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGI_A_DE_LA_INVESTIGACION
- Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis Revista Internacional de Investigación en Educación*. <https://www.redalyc.org/journal/2810/281060624006/281060624006.pdf>
- Badillo, M., Mendoza, X., Barreto, M. y Díaz, A. (2020). Comportamientos sexuales riesgosos y factores asociados entre estudiantes universitarios en Barranquilla, Colombia, 2019. *Enfermería Global*, 19(3), pp. 422–449. <https://doi.org/10.6018/eglobal.412161>

- Carrión, I., Bravo, S., Izquierdo, S. y Marrero, E. (2020). Conocimientos sobre sexualidad y conductas sexuales de jóvenes universitarios, *Recimundo*, 4(4), pp. 115-128. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).noviembre.2020.115-128](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).noviembre.2020.115-128)
- Cascales, A. y Gomariz, M. (2018). Agentes evaluadores de actividades formativas on line. El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior, *Revista Octaedro*, 25(3) pp.922-929. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6820215>
- Cornejo, M., Agreda, O. y Caguana, E. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), pp. 165-176. <https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242>
- Chaves, A. Tavares, T., Costa, E., Maciel, N., Ferreira, D., Martins, F. y Costa, C. (2022). Conhecimento, atitude e prática de universitários intercambistas africanos acerca das Infecções Sexualmente Transmissíveis. *Escola Anna Nery*, pp. 26, <https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2021-0455pt>
- Chen, S. y Liu, Y. (2021). Learning by designing or learning by playing? A comparative study of the effects of game-based learning on learning motivation and on shortterm and long-term conversational gains. *Interactive Learning Environments*, 31(7), pp. 1-15. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1961159>
- Fondo Nacional de las Naciones Unidas. [UNFPA]. (2023). *Salud sexual reproductiva y desarrollo*. New York. <https://www.unfpa.org/es/salud-sexual-y-reproductiva#readmore-expand>
- Garbozo, D. y Rodríguez, A. (2018). *Conocimiento, actitudes y prácticas sexuales en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana* [Tesis de grado Psicología,

Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio digital USIL.
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/8480>

Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), pp.33-40.
<https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.7-1.5>

Gil, J. y Prieto, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), pp. 91-121.
<https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>

Gómez, J. (2020). Google classroom: como herramienta para la gestión pedagógica. *Mamakuna*, (14), pp. 44–54. <https://doi.org/10.70141/mamakuna.14.340>

Hernández, A., Vásquez, M., Jiménez, R. y Zapata, C. (2020). Adaptación cultural y evaluación psicométrica del cuestionario de conducta sexual segura en jóvenes universitarios chilenos. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 19(6), pp. 1–13.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=148607738&lang=es&site=ehost-live>.

Hernández, D. Rodríguez, M. y Rojas, R. (2020). Programa para la prevención de ITS/VIH-Sida en estudiantes universitarios. *Revista Katharsis*, 29, pp.49–61.
https://www.researchgate.net/publication/356003657_Programa_para_la_prevention_de_ITSVIHSida_en_estudiantes_universitarios

Herrera, I., Reyes J., Rojas, K., Tipán, M., Torres, C., Vallejo, L. y Zemanate, L. (2018). Salud sexual reproductiva en estudiantes universitarios: conocimientos y prácticas. *Revista Ciencia y Cuidado*, 15(1), pp. 58–70. <https://doi.org/10.22463/17949831.1233>

- Heredia, B., Pérez, D., Cocón, J. y Zavaleta, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Docentes*, 2.0, 9(2), pp. 49–58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Hernández, S. y Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), pp. 51–53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa cualitativa y mixta. *Mc Graw Hill*, 6(17), <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2022). *Informe principal de la ENDES 2022. Encuesta Demográfica y de Salud Familiar*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digiales/Est/Lib1898/libro.pdf
- León F. y Gómez, D. (2020). Diseño y validación de un cuestionario sobre conocimientos de sexualidad responsable en jóvenes. *Revista Española de Salud Pública*, 92, <https://www.scielosp.org/article/resp/2018.v92/e20180628/>
- López, E., Giorgetti, D., Isern, C. y Barone P. (2023). Gamification improves extrinsic but not intrinsic motivation to learning in undergraduate students: a counterbalanced study. *European Journal of Education and Psychology*, 16(1), pp. 1–18. <https://doi.org/10.32457/ejep.v16i1.2007>

- Mejía, E. (Ed.). (2005). *Técnicas e instrumentos de investigación*. Fondo Editorial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <http://online.aliat.edu.mx/adistancia/InvCuantitativa/LecturasU6/tecnicas.pdf>
- Montenegro, M., Fernández, J., Mena, A. y Reyes, M. (2023). Impact of Gamified Teaching on University Student Learning. *Education Sciences*, 13(5), pp. 470. <https://doi.org/10.3390/educsci13050470>
- Ordoñez S, Real, J., Gallardo, J., Alvarado, H. y Roby, A. (2017). Conocimientos sobre salud sexual y su relación con el comportamiento sexual en estudiantes universitarios. *Anales de la Facultad de Medicina*, 78(4), pp. 419-423. <https://dx.doi.org/10.15381/anales.v78i4.14264>
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2025). *Salud sexual*. https://www.who.int/es/health-topics/sexual-health#tab=tab_1
- Pardo, G. (2021). Conocimientos, prácticas y conductas sexuales en educación superior. *Cultura Educación y Sociedad*, 12(2), pp. 253-268. <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/3423>
- Ponce, M. y Pasco, M. (Ed.). (2015). *Guía de investigación*. Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú. https://www.researchgate.net/publication/326478701_GUIA_DE_INVESTIGACION_EN_GESTION
- Reyes W. y Quiñonez S. (2020). Gamificación en la educación a distancia: experiencias en un modelo educativo universitario. *Revista Apertura Universidad De Guadalajara*, 12(2), pp. 6-19. <https://doi.org/10.32870/ap.v12n2.1849>
- Rodríguez, B. (2021). La Gamificación como Predictores de la Integración en la

Enseñanza. *Revista Tecnológica Educativa Docentes* 2.0, 11(2), pp.57–65. <https://doi.org/10.37843/rted.v11i2.253>

Pérez, E. y Gertrudix F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos educativos: Revista de educación*. (28), pp. 203-227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>

Sansom, R. (2021). Theory of Planned Behavior. [Mensaje en un blog]. Recuperado https://ascnhighered.org/ASCN/change_theories/collection/planned_behavior.html

Prieto, J.M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), pp. 73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>

Prieto, J. (2022). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 34(1), pp. 189–214. <https://doi.org/10.14201/teri.27153>

Rojas, M, Vargas, L, García, G. y Villamil, S. (2019). Evaluación del prototipo dispositivo “kiosco virtual para consulta en temáticas de salud sexual y reproductiva” en una población universitaria. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 30(2), http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S23072113201900020003&lng=es&tlng=pt

- Sánchez, D., Langer, M. y Kaur, R. (2020). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Computers i Education*, 144, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131519302192>
- Sánchez, Y., Crisol, E. y León, M. (2020). Diseño y validación del cuestionario de conocimientos, actitudes y prácticas sexuales en jóvenes universitarios *Revista Espacios*, 41(39), pp. 163–182. <https://ww.revistaespacios.com/a20v41n39/a20v41n39p13.pdf>
- Sánchez, J., Gutiérrez, I. y Prendes, M. (2016). Internet como recurso para enseñar y aprender: Una aproximación práctica a la Tecnología Educativa. *Eduforma*, (7) <https://revistas.um.es/riite/article/view/305941>
- Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación. México *McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V.* 6(1), pp. 102-256
- Spindola, T., Soares, A., De Jesus, E., Sousa, D., Costa, E. y Da Silva, T. (2020). Sexual practices and attitudes of university students towards prevention of sexually transmitted infections. *Enfermería Global*, 19(2), 131–140. <https://doi.org/10.6018/eglobal.382061>
- Vargas, R. (2007). Conocimientos, Actitudes y Prácticas en la salud sexual y la salud reproductiva: Propuesta de una escala Psicométrica. *Revista ABRA*, 27(36), pp.135-167. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/abra/article/view/1554>
- Villagómez, A., Villota, C., Cepeda, T. y Guarderas, S. (2021). Predisponentes conductuales y hábitos sociales relacionados con la vida sexual en estudiantes universitarios. *Revista Médica del IMSS*, 59(6), pp. 538–544.

<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=lth&AN=156143796&lang=es&site=eh ost-live>.

Villanueva, J. (2018). *Características, conocimientos y actitudes en estudiantes de dos instituciones educativas superiores tecnológicas estatal y privada sobre sexualidad en la ciudad de Chiclayo*. [Tesis de pre grado Medicina Humana, Universidad San Martín de Porras]. Repositorio digital USMP. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/3591>

Xu, J., Lio, A., Dhaliwal, H., Andrei, S., Balakrishnan, S., Nagani, U. y Samadder, S. (2021). Psychological interventions of virtual gamification within academic intrinsic motivation: A systematic review. *Journal of Affective Disorders*, (293), pp. 444-465. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2021.06.070>

7. ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño metodológico
<p>Problema General. ¿Cómo influye la gamificación como técnica de motivación en los conocimientos, actitudes, prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025?</p> <p>Problemas Específicos. ¿Cómo influye la gamificación como técnica de motivación en los conocimientos en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025?</p> <p>¿Cómo influye la gamificación como técnica de motivación en las actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025?</p> <p>¿Cómo influye la gamificación como técnica de motivación en las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025?</p>	<p>Objetivo General. Determinar la influencia en la gamificación como técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025</p> <p>Objetivos Específicos. Establecer la influencia en la gamificación como técnica de motivación en los conocimientos en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025.</p> <p>Establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en las actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025.</p> <p>Establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025.</p>	<p>Hipótesis general. La gamificación como técnica de motivación influye significativamente en los conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025.</p> <p>Hipótesis específicas. La gamificación como técnica de motivación influye significativamente en los conocimientos en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025</p> <p>La gamificación como técnica de motivación influye significativamente en las actitudes en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025</p> <p>La gamificación como técnica de motivación influye significativamente en las prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025.</p>	<p>Variable independiente: Gamificación</p> <p>Variable dependiente: Conocimiento, actitudes y prácticas en salud sexual</p> <p>Dimensiones - Conocimiento, - Actitudes - Prácticas</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Método: Hipotético Deductivo</p> <p>Diseño de la investigación: Experimental: Cuasi experimental</p> <p>Población: 60 Alumnos de la carrera profesional de: -Derecho, Administración y Psicología</p> <p>Muestra: 20 por cada carrera profesional.</p>

Anexo 2. Instrumento:**FICHA TÉCNICA**

Nombre original del instrumento:	Escala Psicométrica de conocimientos actitudes y prácticas en salud sexual y reproductiva
Autor y año:	Original: Rodrigo Vargas (2007) Costa Rica Adaptación: Villanueva (2018)
Objetivo del instrumento:	Determinar la influencia de la gamificación como técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025
Usuarios:	Estudiantes universitarios del I ciclo de las facultades de administración, derecho y psicología de la Universidad Peruana los Andes.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Se utilizó la escala de salud sexual Nº de ítems: 30 Aplicación: Se aplica de forma individual. Tiempo: 30 minutos. Estructura: Tres dimensiones “conocimientos, actitudes y prácticas” Escala de medición tipo Likert, siendo las siguientes: Conocimientos: Cierto 1 Falso 2 y No sabe 3 Actitudes: Totalmente de acuerdo 0, De acuerdo 1, Ni de acuerdo ni en desacuerdo 2, En desacuerdo 3 y Totalmente en desacuerdo 4 Prácticas: Siempre 1, Casi siempre 2, A veces 3, Casi nunca 4 y Nunca 5
Validez:	Ver anexo 3
Confiabilidad:	Ver anexo 4

Nota. La tabla expone datos de la ficha técnica para el estudio de la escala de conocimiento, actitudes y prácticas en salud sexual por Vargas (2007).

<https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/7360>

¹ **Pertinencia:** el ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³ **Claridad:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota. Suficiencia: se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mg.Yoko Christisan Yip Avellaneda
DNI: 40147397

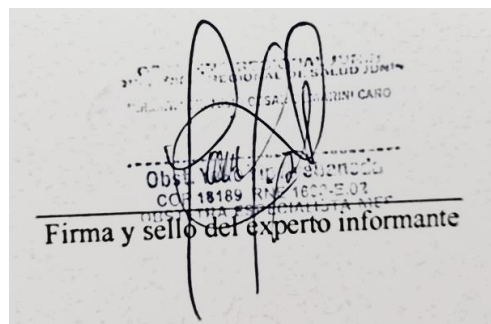
Especialidad del validador: Maestro en Educación, Mención : Investigación y Docencia Superior

Metodólogo [X]

Temático []

Estadístico []

Chanchamayo 30 de Enero del 2025



Firma y sello del experto informante

Obst. Yoko Christisan Yip Avellaneda
C.C. 18189 R.N. 1800-E-02
ODS 3.03A ESPECIALISTA NEP

- ¹ **Pertinencia:** el ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ² **Relevancia:** el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- ³ **Claridad:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota. Suficiencia: se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mtro. Robert Villcas Vargas

DNI: 42702437

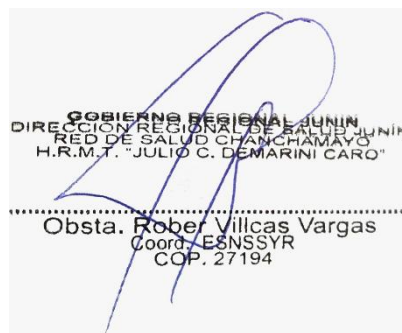
Especialidad del validador: Maestro en Gestión de los Servicios de la Salud

Metodólogo [X]

Temático []

Estadístico []

Chanchamayo 31 de Enero del 2025



COBIERNO REGIONAL JUNIN
DIRECCION REGIONAL DE SALUD JUNIN
RED DE SALUD CHANCHAMAYO
H.R.M.T. "JULIO C. DEMARINI CARO"

Obsta. Rober Villcas Vargas
Coord. ESNSSYR
COP. 27194

Firma y sello del experto informante

¹ **Pertinencia:** el ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³ **Claridad:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota. Suficiencia: se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Esp. Isabel Margarita Manrique Morán
DNI: 42702437

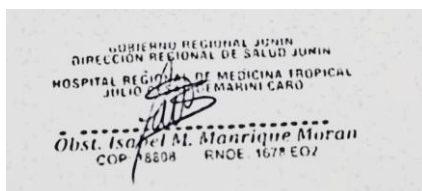
Especialidad del validador: Obstetra Especialista el Alto riesgo Obstetrico

Metodólogo []

Temático [X]

Estadístico []

Chanchamayo 04 de Febrero del 2025



Firma y sello del experto informante

¹ **Pertinencia:** el ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³ **Claridad:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota. Suficiencia: se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Augusto Gavino Escalante Candía

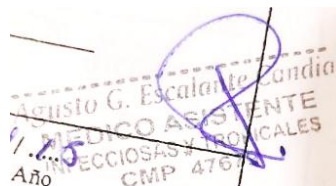
Especialidad del validador: Médico Especialista en Enfermedades Infecciosas y Tropicales

Metodólogo []

Temático [X]

Estadístico []

Chanchamayo 11 de Febrero del 2025



Augusto G. Escalante Candía
MÉDICO ASISTENTE
ENFERMEDADES INFECCIOSAS Y TROPICALES
Año 2025
CMP 476

Firma y sello del experto informante

¹ **Pertinencia:** el ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³ **Claridad:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota. Suficiencia: se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Liz Elvira Horna Li

DNI: 40442764

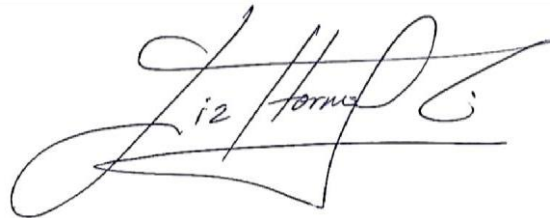
Especialidad del validador: Dra. en Educación

Metodólogo []

Temático []

Estadístico [X]

Chanchamayo 12 de Febrero del 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Liz Elvira Horna Li', written over a light blue rectangular background.

Firma y sello del experto informante

Anexo 4. Confiabilidad del instrumento

Para la Variable “Gamificación”

Dimensiones	Prueba	Indice	N de elementos
Conocimiento en salud sexual	KR_20	0.956	22
Actitudes en salud sexual	Alfa de Cronbach	0.951	18
Prácticas en salud sexual	Alfa de Cronbach	0.866	3

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.956	22

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.951	18

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.866	3

Anexo 5. Aprobación del Comité de ética



COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA E INTEGRIDAD
CIENTÍFICA

CONSTANCIA DE APROBACIÓN

Lima, 18 de febrero de 2025

Investigador(a)
Edith Marlene Villogas Silva
Exp. N°:0299-2025

De mi consideración:

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

- **Protocolo titulado: “Gamificación técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025”** con fecha 14/02/2025.

El cual tiene como investigador principal al Sr(a) Edith Marlene Villogas Silva.

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. **Toda enmienda o adenda** se deberá presentar al CIEIC-UPNW y no podrá implementarse sin la debida aprobación.
3. 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,

Raúl Antonio Rojas Ortega
Presidente

Comité Institucional de Ética e Integridad Científica
UPNW



Av. Arequipa 440 - Santa Beatriz
Universidad Privada Norbert Wiener
Teléfono: 706-5555 anexo 3290 Cel. 981-600-698
Correo: comite.etica@unwtroroda.pe

Anexo 6. Consentimiento informado para participar en tesis de investigación

Título de proyecto de investigación : “Gamificación técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025”

Investigador : **Edith Marlene Villogas Silva**
Institución : Universidad Privada Norbert Wiener (UPNW)

Estamos invitando a usted a participar en un estudio de investigación titulado: “Gamificación técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025”. de fecha 13/02/2024 y versión.01. Este es un estudio desarrollado por investigadora de la Universidad Privada Norbert Wiener (UPNW).

I. INFORMACIÓN

Propósito del estudio: El propósito de este estudio es determinar la influencia de la gamificación como técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025. Su ejecución permitirá saber que datos son relevantes para los estudiantes universitarios sobre salud sexual y lograr una sexualidad saludable.

Duración del estudio: 02 meses.

Nº esperado de participantes: 60.

Criterios de Inclusión y Exclusión:

Criterios de inclusión

- Estudiantes Carrera profesional de derecho, administración y psicología
- Estudiantes mayores de 18 años y menores de 60 años
- Estudiantes del I ciclo

Criterios de exclusión

- Estudiantes de otras carreras profesionales
- Estudiantes menores de 18 años y mayores de 60 años
- Estudiantes del II hasta X ciclo

Procedimientos del estudio: Si usted decide participar en este estudio se le realizarán los siguientes procesos:

- Encuesta
- Talleres en línea a través del google classroom
- Escala de salud sexual

La encuesta puede demorar unos 30 minutos en el cual se encuentran preguntas acerca de la salud sexual.

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

Riesgos:

Su participación en el estudio *no* presenta ningún riesgo debido a que se realizará de manera virtual.

Beneficios:

Usted se beneficiará del presente proyecto porque tendrá acceso gratuito a la plataforma del google classroom donde visualizará videos, información actualizada, talleres, evaluaciones, etc. sobre salud sexual.

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: La investigadora guardará 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 estudiante: 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.

Preguntas/Contacto: Puede comunicarse con el Investigador Principal *Edith Marlene Villogas Silva*, número de teléfono 950503855 y correo electrónico evillogassilva@gmail.com

Así mismo puede comunicarse con el Comité de Ética que validó el presente estudio, Contacto del Comité Institucional de Ética e Integridad Científica: Dr. Raúl Antonio Rojas Ortega, presidente del Comité Institucional de Ética e Integridad Científica de la Universidad Privada Norbert Wiener, **email:** comite.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.



_____ (Firma)

Nombre **participante:**
DNI N°
Fecha: (dd/mm/aaaa)

Nombre **investigador:** Edith Marlene
Villogas Silva
DNI N°: 22509181
Fecha: (13/02/2025)

_____ (Firma)

Nombre testigo o representante legal:
DNI:
Fecha: (dd/mm/aaaa)

Nota: La firma del testigo o representante legal es obligatoria solo cuando el participante tiene alguna discapacidad que le impida firmar o imprimir su huella, o en el caso de no saber leer y escribir.

Anexo 7. Carta de aprobación de la institución para la recolección de datos

	UPLA UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES	Filial Chanchamayo	DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO	NUEVOS TIEMPOS NUEVOS DESAFÍOS NUEVOS COMPROMISOS
---	--	-----------------------	--	---

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

Chanchamayo, 25 de marzo del 2025

ASUNTO : ACEPTACIÓN PARA REALIZAR APLICACIÓN DE ESTUDIO DE CAMPO

MG. NILTON DAVID VILCHEZ GALARZA
SUB DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO FILIAL CHANCHAMAYO.

Es grato dirigirme a Ud., para saludarla cordialmente, así mismo, por medio del presente comunicarle formalmente a la egresada de la Maestría en Docencia Universitaria; **Edith Marlene Villogas Silva**, con código de matrícula N° 2023900353, de la Universidad Norbert Wiener aplicar sus instrumentos de recolección de datos a 20 estudiantes del I ciclo de Derecho, 20 estudiantes del I ciclo de Administración y 20 estudiantes del I ciclo de Psicología del periodo 2025-I en la Filial de Chanchamayo, por lo cual, se brindará la facilidades y coordinación para llevarse a cabo el desarrollo del trabajo de investigación titulada: **"GAMIFICACIÓN TÉCNICA DE MOTIVACIÓN EN CONOCIMIENTOS, ACTITUDES Y PRÁCTICAS EN SALUD SEXUAL EN ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA, CHANCHAMAYO 2025"**

Sin otro en particular y con la seguridad de su gentil atención al presente es propicia la ocasión para reiterarle mi especial deferencia personal.

Atentamente,



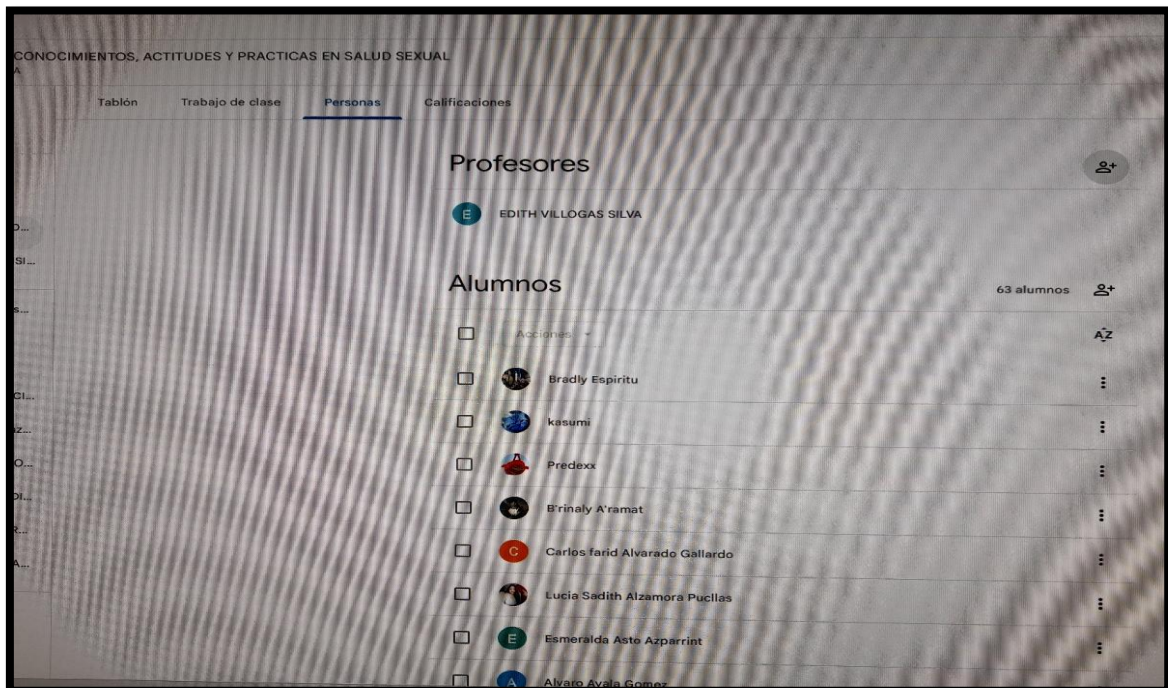
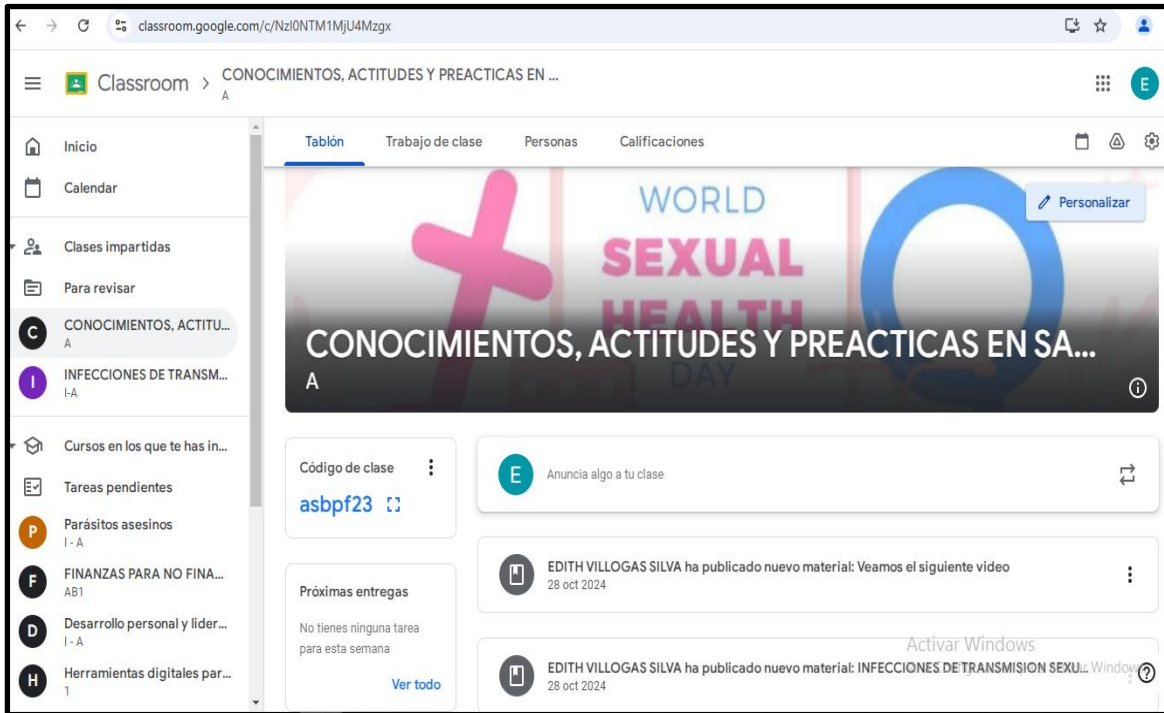
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
Mg. Nilton David Vilchez Galarza
SUB DIRECTOR INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

Cc: Archivo
NDVG.

www.upla.edu.pe Correo: sdinvestigacion_ch@ms.upla.edu Telf: 912082934

Anexo 8. Programa de intervención

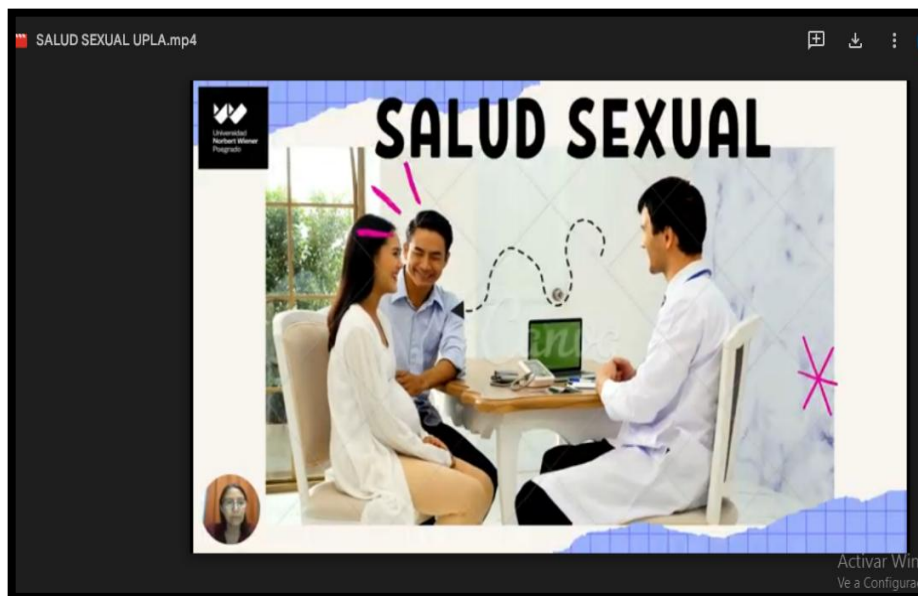
Se utilizó la plataforma digital google classroom que fue elaborado por la tesista. La capacitación ejecutada fue a los alumnos del I ciclo de administración, psicología y de derecho de la Universidad Peruana los Andes de la Merced Chanchamayo.



<https://classroom.google.com/c/NzI0NTM1MjU4Mzgx>

El classroom diseñado constó de una sesión introductoria y 04 sesiones con una duración de una hora y se realizó una vez por semana (los martes). En el tablón de clase los alumnos encontraron:

-La sesión introductoria, consta de un video de presentación de la tesista, en el cual explico el objetivo, a quienes está dirigido, el tiempo de duración del proyecto y las sesiones, los temas, las reglas de netiqueta, los materiales de apoyo tales como videos, presentaciones power point, enlaces, uso de herramientas digitales google classroom, google meet y google form, así como la evaluación (Test de entrada, revisión de unidades y test de salida).

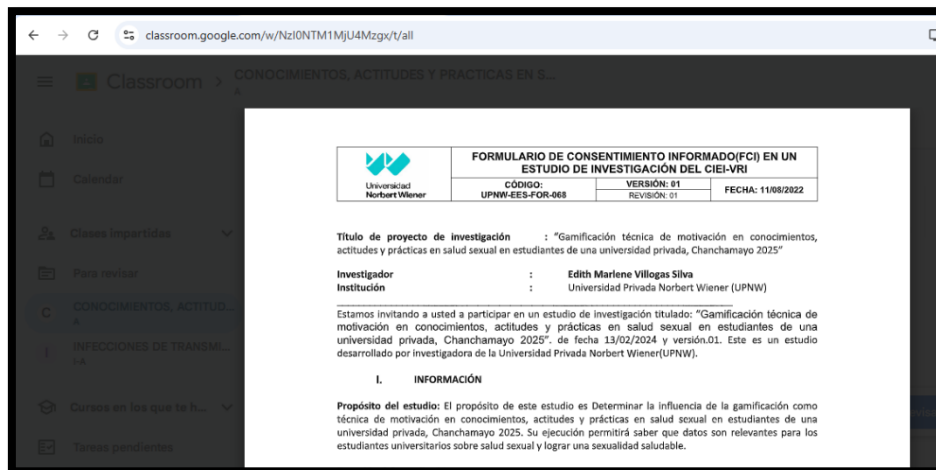


https://drive.google.com/file/d/1i1CYQ9rTwpEpp_SipAQ6vp9NYYIGzP01/view?pli=1



-Test de inicio y test de salida en google form, diseñado según escala psicométrica de Vargas. <https://classroom.google.com/w/NzI0NTM1MjU4Mzgx/t/all>

-Consentimiento Informado digital.



The image shows a digital informed consent form displayed within a Google Classroom interface. The form is titled "FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO(FCI) EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN DEL CIEI-VR". It includes the logo of Universidad Norbert Wiener and a table with the following information:

CÓDIGO:	VERSIÓN: 01	FECHA: 11/08/2022
UPNW-EES-FOR-068	REVISIÓN: 01	

The form also contains the following text:

Título de proyecto de investigación : "Gamificación técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025"

Investigador : Edith Marlene Villogas Silva
Institución : Universidad Privada Norbert Wiener (UPNW)

Estamos invitando a usted a participar en un estudio de investigación titulado: "Gamificación técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025", de fecha 13/02/2024 y versión.01. Este es un estudio desarrollado por investigadora de la Universidad Privada Norbert Wiener(UPNW).

I. INFORMACIÓN

Propósito del estudio: El propósito de este estudio es Determinar la influencia de la gamificación como técnica de motivación en conocimientos, actitudes y prácticas en salud sexual en estudiantes de una universidad privada, Chanchamayo 2025. Su ejecución permitirá saber que datos son relevantes para los estudiantes universitarios sobre salud sexual y lograr una sexualidad saludable.

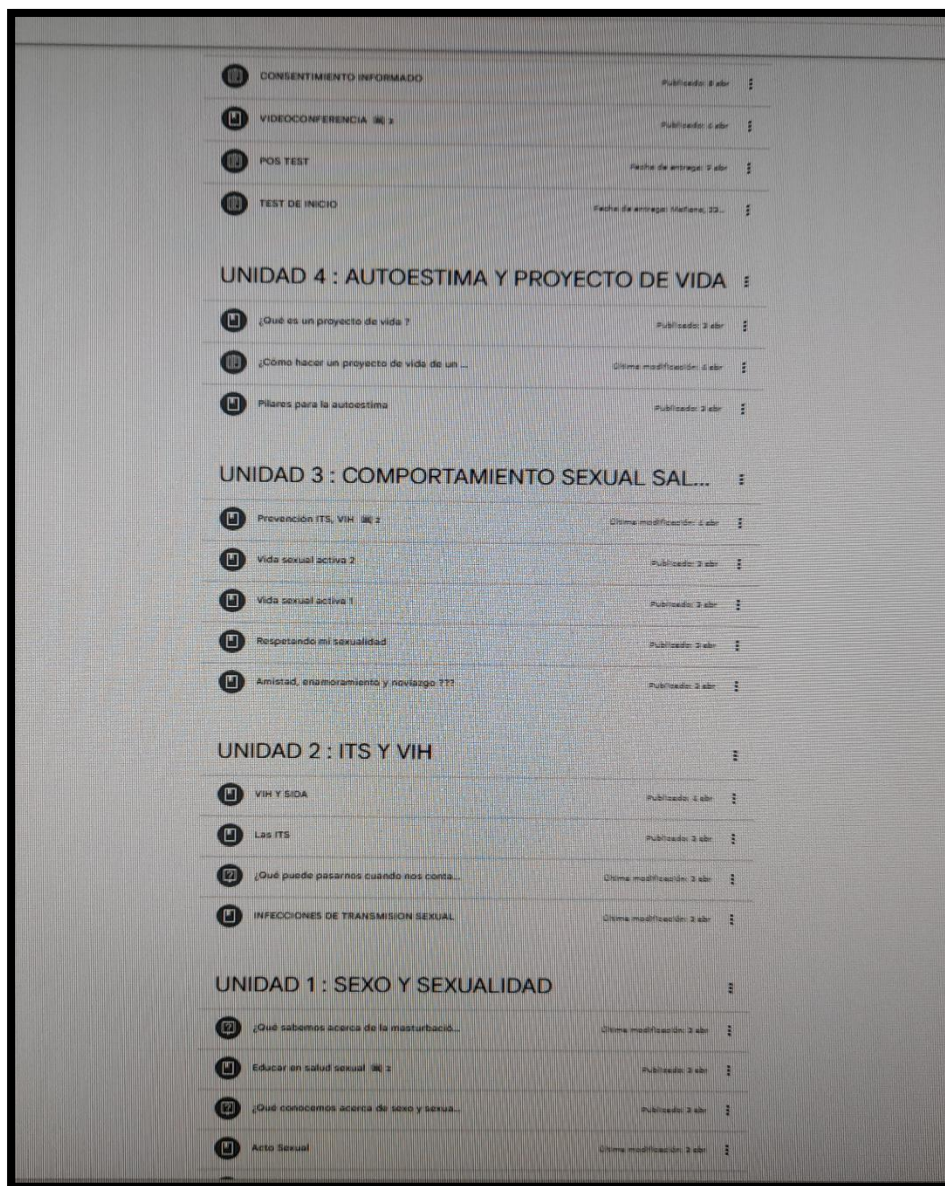
-Link de la videoconferencia google meet <https://meet.google.com/ftg-zhtx-efy?hs=179&authuser=0>

Las sesiones se realizaron según unidades:

- Unidad I: Sexo y sexualidad, se contó con un video denominado no confundas amor con abuso, luego un power point del acto sexual, una pregunta de participación acerca de lo que conocen acerca de la sexualidad, seguidamente tema educar en salud sexual y una tarea que sabemos acerca de la masturbación, finalmente la retroalimentación.
- Unidad II: Infecciones de transmisión sexual (ITS) y VIH, se colgó un power acerca de las ITS, luego un video de reflexión que puede pasarnos si nos infectamos con una ITS, seguido de un power denominado consecuencias de las ITS, y finalmente un video acerca de la diferencia entre el VIH y SIDA y retroalimentación.
- Unidad III: Comportamiento sexual saludable: Power con temas sobre la amistad,

enamoramiento y noviazgo, respetando mi sexualidad, también se contó con 2 videos sobre vida sexual activa tanto para mujeres como para varones y finalmente un video acerca de la prevención de las ITS y VIH, retroalimentación.

- Unidad IV: Autoestima y proyecto de vida, se elaboró un video acerca de los pilares de la autoestima, asimismo una atarea para elaborar un proyecto de vida personal, también un video acerca de lo que es un proyecto de vida y finalmente retroalimentación.



CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN

Actividad	Fechas	Google meet Bienvenida/ Sesiones
Introducción	1 a 07 de abril	8 abril Bienvenida
Unidad 1	Del 09 al 14 abril	15 abril I sesión
Unidad 2	Del 16 al 21 abril	22 abril II sesión
Unidad 3	Del 23 abril al 05 de mayo	06 mayo III sesión
Unidad 4	Del 06 al 14 mayo	13 mayo IV sesión
Retroalimentación	20 mayo	20 mayo
Cierre de classroom	30 mayo	

Enlace Google meet : <https://meet.google.com/ftg-zhtx-efy?hs=179&authuser=0>

The screenshot shows a Google Classroom interface for a course titled "CONOCIMIENTOS, ACTITUDES Y PRÁCTICAS EN SALUD SEXUAL". The main content area is titled "VIDEOCONFERENCIA" and includes a Google Meet link: <https://meet.google.com/ftg-zhtx-efy>. Below the link, there are several comments from the teacher, Edith Villogas Silva, regarding the video conference schedule and expectations for students.



Asistencia de participantes a las sesiones educativas

N°	CODIGO	FACULTAD	PRIMERA SESION	SEGUNDA SESION	TERCERA SESION	CUARTA SESION
1	N P H	Administración	X	X	X	X
2	LARR	Administración	X	X	X	X
3	HRM	Administración	X	X	X	X
4	MPC	Administración	X	X	X	X
5	RCPM	Administración	X	X	X	X
6	KKQS	Administración	X	X	X	X
7	PPR	Administración	X	X	X	X
8	MRPG	Administración	X	X	X	X
9	THM	Administración	X	X	X	X
10	DPP	Administración	X	X	X	X
11	KRP	Administración	X	X	X	X
12	JDCQ	Administración	X	X	X	X
13	ARSC	Administración	X	X	X	X
14	AMP	Administración	X	X	X	X
15	MAP	Administración	X	X	X	X
16	ATQR	Administración	X	X	X	X
17	ARSC	Administración	X	X	X	X
18	SMP	Administración	X	X	X	X
19	MAP	Administración	X	X	X	X
20	KFDP	Administración	X	X	X	X
21	VVV	Psicología	X	X	X	X
22	JJFP	Psicología	X	X	X	X
23	NGE	Psicología	X	X	X	X
24	AJLT	Psicología	X	X	X	X
25	MSMA	Psicología	X	X	X	X
26	JCLA	Psicología	X	X	X	X
27	LGTP	Psicología	X	X	X	X
28	JAPF	Psicología	X	X	X	X
29	LRS	Psicología	X	X	X	X
30	MPD	Psicología	X	X	X	X
31	BDC	Psicología	X	X	X	X
32	NSV	Psicología	X	X	X	X
33	OVV	Psicología	X	X	X	X
34	MECQ	Psicología	X	X	X	X
35	KKVA	Psicología	X	X	X	X
36	BJEB	Psicología	X	X	X	X
37	JPRP	Psicología	X	X	X	X
38	XNCP	Psicología	X	X	X	X
39	CFAG	Psicología	X	X	X	X
40	EBRM	Psicología	X	X	X	X
41	ANCS	Derecho	X	X	X	X
42	NXLB	Derecho	X	X	X	X
43	JRZ	Derecho	X	X	X	X
44	BVV	Derecho	X	X	X	X
45	FNAC	Derecho	X	X	X	X
46	KSCR	Derecho	X	X	X	X
47	CESC	Derecho	X	X	X	X
48	JDMP	Derecho	X	X	X	X
49	JMOR	Derecho	X	X	X	X
50	DDVV	Derecho	X	X	X	X
51	RACQ	Derecho	X	X	X	X
52	SEER	Derecho	X	X	X	X
53	LLAR	Derecho	X	X	X	X
54	KPTS	Derecho	X	X	X	X
55	GAD	Derecho	X	X	X	X
56	WEVS	Derecho	X	X	X	X
57	JACR	Derecho	X	X	X	X
58	ARJA	Derecho	X	X	X	X
59	JSC	Derecho	X	X	X	X
60	FZZC	Derecho	X	X	X	X

Anexo 9. Reporte de similitud de Turnitin

Reporte de similitud	
NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
8. TESIS FINAL EDITH VILLOGAS SILVA. docx	VILLOGAS VILLOGAS
RECuento DE PALABRAS	RECuento DE CARACTERES
19305 Words	109529 Characters
RECuento DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
107 Pages	12.5MB
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
Aug 15, 2025 3:28 PM GMT-5	Aug 15, 2025 3:30 PM GMT-5
<hr/>	
● 20% de similitud general	
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.	
<ul style="list-style-type: none">• 15% Base de datos de Internet• Base de datos de Crossref• 17% Base de datos de trabajos entregados• 5% Base de datos de publicaciones• Base de datos de contenido publicado de Crossref	
● Excluir del Reporte de Similitud	
<ul style="list-style-type: none">• Material bibliográfico• Material citado• Material citado• Coincidencia baja (menos de 10 palabras)	

● 20% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 17% 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	uwiener on 2025-07-01 Submitted works	3%
2	repositorio.uwiener.edu.pe Internet	2%
3	repositorio.usil.edu.pe Internet	1%
4	Universidad Cesar Vallejo on 2025-07-30 Submitted works	1%
5	repositorio.unisinucartagena.edu.co:8080 Internet	<1%
6	repositorio.una.ac.cr Internet	<1%
7	Universidad Peruana Los Andes on 2025-06-03 Submitted works	<1%
8	core.ac.uk Internet	<1%