



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Gamificación y habilidades sociales en estudiantes de segundo año
de secundaria de una institución educativa de Chiclayo

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Chimoy Esquives, Rosa Beatriz (orcid.org/0000-0001-8679-2878)

ASESORES:

Dra. Llerena Rodríguez, Sofía Yrene (orcid.org/0000-0003-4419-8568)

Dr. Ramos De La Cruz, Manuel (orcid.org/0000-0001-9568-2443)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

CHICLAYO – PERÚ

2023

DEDICATORIA

A mis ángeles de luz, aunque no están físicamente presente, sus enseñanzas siguen guiándome día a día.

A mi familia, por darme la fortaleza y entusiasmo para seguir adelante.

A mis amigos, en especial a Israel Rodriguez, por apoyarme y alentarme siempre desde que empezamos este camino juntos.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la oportunidad de vivir y tener la fortaleza necesaria para llevar a cabo esta meta que me abrirá nuevas oportunidades en mi vida profesional.

A los docentes de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, en especial a la Dra. Sofía Llerena Rodríguez, por el gran apoyo incondicional, confianza, paciencia, dedicación, por todos los consejos brindados y experiencias compartidas.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CARATULA	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE TABLA	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables y operacionalización	16
3.3. Población	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.5. Procedimiento	18
3.6. Método de análisis de datos.....	18
3.7. Aspectos éticos.....	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN.....	24
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1. Gamificación en estudiantes de segundo de secundaria	19
Tabla 2. Habilidades Sociales en estudiantes de segundo de secundaria .	20
Tabla 3. Prueba de normalidad	21
Tabla 4. Relación entre las dimensiones de la (G) y (HS).....	22
Tabla 5. Relación entre la Gamificación y las Habilidades Sociales	23

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la Gamificación (G) y las Habilidades Sociales (HS) en estudiantes de segundo año de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo, y como objetivos específicos, se investigó la relación de cada una de las dimensiones de la variable (G) con la segunda variable en una población de 60 estudiantes. Respecto a la metodología empleada, fue de tipo básica por estar encaminada a alcanzar conocimiento pleno del problema en estudio basado en teorías a fin de extender conocimientos sobre (G) y las (HS). Asimismo, fue no experimental porque no se intentó maniobrar ninguna de las variables para ver el resultado sobre otra, analizándose el fenómeno en su forma natural. En cuanto al nivel, fue descriptiva, por investigar las particularidades de las personas en estudio sin intentar manifestar el porqué de dicha problemática, y correlacional, por buscar determinar la relación entre las variables por medio del coeficiente conveniente y finalmente fue de corte transversal, porque analizó los datos acopiados en un único momento de tiempo. El análisis inferencial permitió determinar que existe una correlación positiva considerable entre la (G) y el (HS) de los estudiantes con un $r = 0.846$.

Palabras clave: gamificación, habilidades Sociales, estudiantes, educación.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between Gamification (G) and Social Skills (HS) in second-year high school students from a public educational institution in Chiclayo, and as specific objectives, the relationship of each of the dimensions of the variable (G) with the second variable in a population of 60 students. Regarding the methodology used, it was of a basic type because it was aimed at achieving full knowledge of the problem under study based on theories in order to extend knowledge about (G) and (HS). Likewise, it was non-experimental because no attempt was made to maneuver any of the variables to see the result on another, analyzing the phenomenon in its natural form. As for the level, it was descriptive, because it investigated the particularities of the people under study without trying to state the reason for said problem, and correlational, because it sought to determine the relationship between the variables by means of the appropriate coefficient and finally it was cross-sectional, because analyzed the data collected at a single point in time. The inferential analysis allowed us to determine that there is a considerable positive correlation between the (G) and the (HS) of the students with $r= 0.846$.

Keywords: Gamification, Social Skills, Students, Education

I. INTRODUCCIÓN

La Gamificación (G) nació en 1896, al momento que S&H Green Stamps, vendía sellos comerciales a empresas minoristas para que sean otorgadas a sus clientes como recompensa, en ese entonces su aplicación se expandía en sectores privados, hasta que en junio del año 2013, la Universidad de Waterloo Stratford Campus, fundó la Asociación Nacional de Gamificación & Marketing Digital; sin embargo, actualmente se sabe, que si bien se inició a nivel empresarial, siendo el contexto educativo donde viene alcanzando una mayor presencia.

Actualmente, el aumento exponencial de plataformas tecnológicas viene transformando el contexto educativo a través de la digitalización, la multiplicidad curricular, la gamificación y datificación de las prácticas pedagógicas; donde la plataformización de la educación debe garantizar una educación a gran escala gracias a las herramientas digitales, en concordancia con el ODS4 de la Agenda 2030 (Oficina Internacional de Educación- UNESCO,2021)

Se sabe que cuando la tecnología se une a las prácticas de enseñanza y aprendizaje, mejora el rendimiento de los estudiantes; sin embargo, para alcanzar éxito, las tecnologías digitales tienen que ingresar en las escuelas como parte de su enfoque total y ser adaptadas a sus programas educativos. Fortalecer las competencias digitales favorece el aprendizaje e impulsa las competencias que los estudiantes necesitan para vivir en una sociedad. Sin embargo, en Latinoamérica, el empleo de la tecnología para el aprendizaje no ha logrado aún su potencial completo (Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos-OCDE, 2020).

La educación ambiental, es un reto de las Naciones Unidas incluido en las escuelas partiendo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 (ODS), siendo vital mejorar hábitos sociales, como personales, pudiendo hacerlo a través del juego, donde la gamificación motivaría a los educandos cambiar su estilo de vida Centenero et al. (2021).

La gamificación busca incluir el juego en las aulas por medio de una dinámica que rete y motive a los estudiantes a que reestructuren su aprender; la pedagogía gamificada no busca llevar a los estudiantes a la obtención de

recompensas, sino a generar un ambiente de aprendizaje que le admita examinar sus inquietudes, cambiar sus comportamientos, regular sus emociones, mantener relaciones positivas y tomar decisiones responsables, es decir conducirlo en la construcción de habilidades sociales.

El empleo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), ha sido desplazado a solo conducir la obtención de conocimientos, más no se aprecia la implementación de acciones que permitan proporcionarles las herramientas, conocimientos y oportunidades necesarias para adquirir nuevas habilidades y mejorar las que ya poseen. (Bellido y Janampa, 2020). El Ministerio de Educación- MINEDU expuso que los docentes valoran las TIC porque reconocen los diversos beneficios que estas tecnologías aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje; sin embargo, no todas pueden ser puestas en prácticas, al no estar capacitados, requiriéndose su formación continua. (Ruiz citado por Bellido y Janampa, 2020).

En el Perú actualmente es frecuente que haya alguna TIC dentro del entorno familiar; siendo que el 92.8 % de las familias cuenta con alguna TIC; situación análoga que se observa en el salón de clase, donde es común encontrar a un estudiante con un celular, tablet o laptop, que facilita su educación (Instituto Nacional de Estadística e Informática-INEI, 2018).

El desarrollo de Habilidades Sociales (HS) es clave para el crecimiento de los estudiantes, creando contextos para una vida plena. Las instituciones educativas son un ambiente ideal que brinda grandes oportunidades para este desarrollo, en cuanto que los estudiantes tienen vastas posibilidades de sostener relaciones interpersonales significativas y de vivir escenarios para un desarrollo completo, de allí que las habilidades sociales constituyen un objeto de aprendizaje en sí mismo. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura- UNESCO, 2021)

La pandemia del COVID19, impactó negativamente en el sistema de salud, educación, tecnología y en el ámbito laboral. Específicamente en el contexto educativo la virtualidad ganó relevancia, pues se apeló a la educación virtual para mantener la enseñanza en acatamiento de las medidas de aislamiento, dando lugar a innovaciones y cambios significativos en muchas actividades,

creando una nueva realidad educativa, pero abandonándose el desarrollo de las (HS) de los discípulos (Petrelli et al. 2020).

Se investigó la (G), por trasladar la dinámica del juego al campo educativo para impartir conocimientos, mejorar destrezas y fomentar la práctica de habilidades sociales y por su aporte social en el mejoramiento del desarrollo de los estudiantes. La investigación quedó teóricamente justificada porque demandó la revisión de teorías y el estudio sistematizado de antecedentes para generar nuevo conocimiento. Asimismo, tuvo una justificación práctica porque se analizó la gamificación en contextos educativos reales y, por último, tuvo una justificación metodológica porque se hizo uso riguroso del método científico.

El problema de la investigación quedó señalado con la siguiente pregunta: ¿Qué relación existe entre la Gamificación y las Habilidades sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023? y el objetivo general fue determinar la relación entre la (G) y las (HS) en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023. En tanto que los objetivos específicos fueron: i) Identificar el nivel de (G) en los estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023. ii) Identificar el nivel de (HS) en los estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023. iii) identificar la relación entre las dimensiones de la (G) y (HS) en los estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023.

Las Hipótesis de investigación fueron: Hipótesis alternativa o H1: Si existe relación entre la (G) y las HS en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023; Hipótesis nula o H0: No existe relación entre la (G) y las HS en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Con la finalidad de investigar el fenómeno en cuestión se realizó la búsqueda y revisión de estudios previos y teorías relacionadas a las variables correspondientes.

En cuanto a los antecedentes internacionales, se revisó el artículo de Sevilla et al. (2023) en España, tuvieron como objetivo valorar el impacto de una unidad didáctica gamificada en comparación con una de enseñanza tradicional sobre la motivación y el aprendizaje de la Educación Física con una metodología cuantitativa de diseño cuasiexperimental. Los resultados demostraron que la gamificación acrecentó el aprendizaje sin alterar los niveles de motivación, evidenciando su gran potencial como herramienta para esta materia en alumnos de iniciación deportiva.

Tal como se observó en la investigación de Palacios et al. (2022) en Ecuador cuando expusieron que la gamificación es la aplicación de conceptos del juego para desarrollar el proceso de enseñanza, donde los elementos del juego motivan a los estudiantes en el aula de clase, utilizando un criterio no experimental y correlacional. Los resultados demostraron que gran parte de los estudiantes cuentan con un nivel digital avanzado favorable para la incorporación de la destreza gamificada.

También se analizó lo visto por Bilbao y Miranda (2022) en España cuando revelaron que las nuevas tecnologías son valiosas para la educación. La investigación estudió la integración de la (G) mediante las TIC en las ciencias naturales a fin de mejorar la formación ambiental, utilizando una metodología mixta, concluyendo que esta incorporación no mejoró el rendimiento académico. Sin embargo, hubo mejoras en la motivación de su proceso de aprendizaje; y también lo investigado por Faure et al. (2022) en España que expusieron que el uso de la gamificación es cada vez más notorio en las escuelas, por medio de un enfoque cualitativo con criterios de inclusión y exclusión. En los resultados se apreció que gran parte de la creación científica es de carácter empírico basado en tres temas como el momento actual de la gamificación, los beneficios que admite y las propuestas de uso y/o mejora; recomendando incluirla en la

educación por demandar la participación de los docentes y la comprensión de los estudiantes.

López et al. (2022) en España, explicaron que en los últimos años en las aulas de clase se ha introducido la gamificación con el uso de elementos como el Kahoot, plataforma que integra el juego en el aula, pero que necesita de dispositivos móviles, los autores hicieron uso de una metodología cuantitativa. El estadístico ANOVA confirmó que los estudiantes que emplearon el Kahoot obtuvieron mejores calificaciones; sin embargo, su uso no asegura el éxito académico por si solo.

También, se coincidió con lo visto por Alcántara et al. (2022) en España expusieron que en Europa a nivel de educación superior el aprendizaje se centra en el estudiante y explicaron cómo la (G) puede facilitar el giro anhelado en la docencia universitaria, presentando para ello un modelo de gamificación para Ingeniería empleando el Kahoot, investigando con una metodología cuantitativa. Los resultados mostraron que los estudiantes encuentran más interesante la materia y que se han optimizado sus resultados académicos.

Además, se analizó lo estudiado por Castro et al. (2022) en España, que manifestaron que la forma tradicional de impartir el conocimiento marca la diferencia en la práctica profesional y emplearon un enfoque cuantitativo. La revisión mostró que la gamificación incentiva a los estudiantes a la adquisición de competencias digitales, concluyendo que la gamificación da dinamismo a los ambientes de aprendizaje y contribuye a reducir la brecha digital. También se leyó a Rodríguez et al. (2022) en España cuando analizaron los efectos de un modelo gamificado sobre la angustia ante la frustración en la Educación Física, a través de una metodología mixta. Los resultados revelaron aspectos positivos por aminorar la ansiedad e incentivar el trabajo cooperativo, el gozo con la gamificación y mejora en el área curricular.

A su vez fue valioso estudiar a Moya et al. (2021) en Chile, que manifestaron que las aplicaciones tecnológicas en educación son varias y ofrecen nuevas opciones de aprendizaje, pero deben ser supervisadas, ya que su empleo no verifica la enseñanza, estudio de tipo cuantitativo y cuasiexperimental. El estudio revisó el impacto de la (G) en la instrucción de las

matemáticas, concluyendo que ésta produce adelantos en el aprendizaje de los aprendices que la usan habitualmente.

También se creyó conveniente revisar el estudio de Hinojo et al. (2021) en España, que explicaron que los cambios sociales demandan igualdad de género a nivel educativo, donde el juego permite promover la igualdad en las actividades de enseñanza, investigado con una metodología cuantitativa. Los resultados del uso de la gamificación fueron muy positivos por el incremento de la adquisición de contenidos educativos, además de favorecer las percepciones y actitudes de los estudiantes respecto a igualdad de oportunidades para todos.

Asimismo, se revisó a Escorcía et al. (2022) en Colombia, que buscaron desarrollar estrategias didácticas de gamificación para fortalecer la instrucción del idioma inglés por medio de un estudio mixto. Los resultados evidenciaron la necesidad de implementar plataformas virtuales que faciliten estudiar desde la gamificación este idioma. A su vez fue importante revisar el trabajo de Vásquez (2022), en Perú, que buscó determinar si la gamificación influye en los niveles de aprendizaje de las matemáticas, por medio de un estudio cuantitativo. La hipótesis se comprobó con la prueba de correlación rho de Spearman que resultó una $\rho = 0,789$, dando una correlación positiva y significativa, aceptándose la hipótesis general que indica que, la gamificación metodológicamente influye positivamente en el aprendizaje de las matemáticas.

Se revisó la investigación de Pegalajar (2021) España, que expuso que la (G) es una táctica de enseñanza que incorpora la dinámica del juego en la enseñanza. El autor empleó la metodología cualitativa de búsqueda documental y triangulación de publicaciones de “Web of Science” y “Scopus” del periodo 2010-2019, concluyendo que existe interés de la Academia por las investigaciones sobre (G) en educación, corroborándose la predisposición de los estudiantes hacia la vivencia de prácticas didácticas creativas fundadas en esta, por permitir el incremento de la motivación, fomentar la colaboración en la enseñanza y por la mejorar su rendimiento educativo.

Adicionalmente se examinó el estudio de Cruz et al. (2021) en España, que expuso que la instrucción de la programación en el nivel primario es de utilidad mundial diseñada a partir de un estudio cualitativo, proponiendo una didáctica de la programación gamificada, con el cual se logró un incremento

significativo en el aprendizaje de conceptos de programación, además de brindar comentarios positivos en cuanto a su satisfacción y motivación, validando la propuesta.

También se revisó la investigación de Gil y Prieto (2020) en España que buscaron conocer la apreciación de los profesores y alumnos sobre gamificación y su relación con el aprendizaje, por medio de una metodología mixta. Los intervenidos mencionaron múltiples ventajas de la gamificación, incluida una mayor participación en el aula, motivación y diversión en las experiencias educativas.

También se estudió el artículo de Colomo et al. (2020) en España, que analizó la percepción de los docentes sobre un test basado en (G) para evaluar la materia de Historia, investigando por medio de una metodología cuantitativa, el autor concluyó que dicha evaluación fue más apreciada por los docentes que el examen tradicional. La evaluación gamificada se destacó por el incremento de la estimulación y por dar continuación al aprendizaje fuera del ambiente educativo.

Además, se leyó a Albornoz (2021) en Colombia, cuando buscó fortalecer las habilidades investigativas a través de la gamificación utilizando Kahoot y Blackboard en estudiantes de sexto grado, empleando una metodología cuantitativa por medio de un pre test y a partir de ello se elaboró un plan de trabajo para este curso virtual investigativo, concluyendo que la propuesta impactó positivamente en los estudiantes al permitir distinguir posibilidades en diferentes campos de estudio, añadiendo que los estudiantes valoraron la experiencia, debido a que despertó su interés. También se creyó conveniente revisar el estudio de Cuervo (2021) en Colombia sobre enseñanza-aprendizaje de programación de computadores, que implicó revisar nuevas metodologías, aprovechando que el juego genera motivación, mejora académica y compromiso. La investigación fue de enfoque cuantitativa y buscó el efecto de la gamificación asistida por computador en el aprendizaje, analizándose la variación de la motivación en los grupos participantes, evidenciándose que el grupo experimental incrementó los niveles afines con valoración de la tarea, atribuyeron un mayor grado de importancia a la temática expuesta.

También se analizó el estudio de Valencia y Velásquez (2021) en Colombia, que indicaron que la educación requiere que se imparta el idioma inglés, además de la lengua materna, por medio de un estudio cualitativo. Los autores aplicaron un cuestionario mediante un juego con la aplicación Microsoft Teams. Los resultados evidenciaron que, durante la práctica a través de la gamificación, los estudiantes descubrieron que jugando su aprendizaje fue agradable y les permitió interactuar de forma simple. Se revisó la tesis de Ducuara (2020) en Colombia en la que indicó que el actual proceso educativo requiere de estrategias para lograr aprendizajes significativos para que los estudiantes sean asertivos, utilizando una metodología, los resultados evidenciaron que el programa impactó favorablemente en los aprendizajes y en la mejora del ambiente de clase y en cuanto a los conocimientos de ecología, fueron poco significativos.

Se consideró oportuno analizar lo estudiado por Fernández et al. (2020), en España cuando expusieron que el término gamificación es antiguo, describe el juego y actualmente en una técnica muy utilizada; investigado a través de una metodología cuantitativa. Los resultados demostraron el potencial de la gamificación para que cualquier persona desarrolle competencias sociales.

Se revisó lo expuesto por Corzo (2020) en Colombia, que en su estudio cuantitativo y descriptivo, explicó que aprender a convivir es uno de los desafíos de la educación, al apreciar que en las actividades de socialización los estudiantes tienen dificultades en sus relaciones, por lo que buscó fortalecer las habilidades sociales por medio de una propuesta de talleres de juego, ejecutando estrategias lúdicas que posibiliten el desarrollo socioemocional; además se examinó el estudio mixto de Jiménez (2019), en España que explicó que se han incrementado los estudios sobre la instrucción del idioma español como dialecto extranjero, donde la gamificación tiene gran repercusión en la forma de entenderlo y practicarlo, el autor buscó contribuir con información sobre las repercusiones de la gamificación sobre el aprendizaje y motivación del estudiante, concluyendo que se evidencia una percepción positiva sobre el uso educativo de la gamificación en la enseñanza de idiomas.

También se analizó lo investigado por Díaz et al. (2022) en España, cuando indicaron que, en la sociedad actual, las TIC son herramientas

necesarias para los estudiantes, los cuales pueden hacer un uso óptimo como irresponsable de ellas, revisado a través de un estudio cuantitativo y no experimental, proponiendo para su estudio un instrumento sobre el uso problemático de teléfonos móviles, videojuegos e Internet sobre habilidades sociales; concluyendo que las TICs son mediadoras del rendimiento académico y las (HS).

Respecto a (HS) a nivel internacional, se revisó el estudio de Sevgi et al. (2022) en Turquía sobre las HS que juegan un rol valioso en la felicidad de las personas, utilizando el género del drama con niños con dificultades de Espectro Autista (EA) y personas con necesidades especiales, por medio de una investigación mixta. Como resultado se obtuvo que el drama fue positivo en los estudiantes con TEA para el desarrollo de nuevas el desarrollo de nuevas (HS). Fue importante revisar a Ahumada y Orozco (2019) en Colombia en su análisis sobre el efecto del entrenamiento de (HS) en el fortalecimiento de la armonía escolar. La investigación fue cuantitativa, descriptiva y empleó un cuestionario sobre las variables: asertividad, empatía y gestión de conflictos, resultando que las habilidades sociales necesitan ser reforzadas para permitir el desarrollo integral y el buen uso de sus relaciones sociales.

En cuanto a los antecedentes nacionales, se examinó la investigación de Miranda (2021) indagó determinar la relación entre (G) y la eficacia de la educación en una Institución Educativa en Lima, investigación de enfoque cuantitativo y que obtuvo como resultados que el 69.7% de los estudiantes presentaban una alta gamificación, concluyéndose que existe una relación significativa entre (G) y la calidad de la educación. Además, fue importante revisar el estudio de Ramos et al. (2021) en Perú, cuyo interés fue determinar la relación entre (G) como táctica de enseñanza y las (HS) de los estudiantes de una universidad, empleando un enfoque cuantitativo. Los resultados demostraron que la (G) es empleada en niveles medios (40%) y bajos (30%) y en relación a las (HS), se determinó que los estudiantes en un 33% las despliegan en índices altos; en tanto que el 37% a nivel medio y que un 30% en índices bajos, concluyendo que la (G) no es autónoma del nivel de las HS.

A su vez se revisó lo visto por Dyer (2021) que buscó la relación entre las tácticas de la (G) y el aprendizaje virtual en alumnos universitarios, a través de

un estudio cuantitativo. Los resultados evidenciaron correspondencia entre las variables ya indicadas igual a ($r= 538^*$), obteniéndose una correlación importante en el nivel 0,01, procediéndose a aceptar la hipótesis alterna; y también lo analizado por Arroyo (2021) que buscó determinar la influencia de la (G) para entender textos en inglés dirigida a estudiante pertenecientes a un colegio público, por medio de una investigación cuantitativa. Los resultados evidenciaron una incidencia alta y significativa de la variable independiente sobre la dependiente, obteniéndose en el pretest un 17% de estudiantes con nivel desaprobado, 50% regular, 18% aprobado. Luego de la aplicación de la gamificación se obtuvo 0% desaprobados, 7% regular, 80% aprobado y 13% destacado.

Fue importante también revisar el trabajo de Pacheco (2020), en Perú, cuyo objetivo fue demostrar que el uso de la (G) fortifica la enseñanza de las matemáticas. La investigación fue cuantitativa, cuasiexperimental y se aplicó en alumnos de Ecuador y determinó las posibilidades de usar gamificación en la enseñanza de las matemáticas dependerán de su planificación e intenciones por lograrlo y se creyó conveniente revisar lo analizado por Ancajima (2020) en Perú sobre cómo influye la (G) en el aprendizaje de alumnos universitarios mediante estudio cuantitativo a través de un estudio cuantitativo, donde concluyó que la aplicación de la (G) mejoró el rendimiento de los estudiantes en la materia de psicoterapia al contrastar los promedios alcanzados en pre-test vs pos-test. A su vez se examinó el trabajo de Santillana (2020) en su propuesta de innovación ante la baja motivación para el aprendizaje del curso de programación, indicó que los contenidos de esta asignatura requieren de abstracción y lógica, por lo que es necesario motivarlos para alcanzar este aprendizaje, empleando un estudio cuantitativo. Los resultados arrojaron que la aplicación de gamificación sí mejoró la motivación hacia su aprendizaje, aunque no haya sido suficiente para optimizar el rendimiento de todos.

También se examinó lo expuesto por Orihuela (2019) en Perú en su estudio cualitativo, donde mencionó que el juego es parte de la existencia del ser humano y que la tecnología ofrece variadas posibilidades; sin embargo, existe la duda sobre las características que deben tener los juegos para que motiven a los estudiantes a utilizarlos y a aprender, transformando la tarea educativa en

algo apasionante que lo involucre en la adquisición de un idioma, para lo cual los docentes deben contar con las competencias para el desarrollo de sus asignaturas que garanticen un aprendizaje efectivo.

Asimismo, se consideró oportuno analizar lo mencionado por Álvarez (2019) quien buscó la relación entre la actitud, el Kahoot y el amaestramiento en alumnos universitarios; indicando que la (G) incluye el uso de las tecnologías, por lo que en la instrucción superior es tomada como táctica metodológica para fomentar la colaboración, a través de una investigación cuantitativa. Los resultados revelaron una relación positiva alta entre la actitud y el uso de Kahoot y motivación, contrario a lo hallado en la variable actitud hacia el uso de Kahoot y rendimiento académico.

En cuanto a HS, a nivel nacional se revisó lo visto por Arhuis et al. (2023) en Perú, que buscaron identificar cómo se relacionan estas habilidades, el bienestar y el aprendizaje en una universidad peruana, haciendo uso de un estudio cuantitativo. Los resultados reportaron que, a mayores habilidades sociales y mayor bienestar psicológico, mayor rendimiento académico y también el artículo de Inga et al (2022) que buscó determinar la asociación entre la familia, las Habilidades Sociales y estilos de vida, a través de un estudio cuantitativo y transversal, resultando que el 91,7 % de los alumnos lograron alta funcionalidad familiar, el 94,8 % contaba con buen estilo de vida, pero el 81,3 % mostraban un bajo nivel de HS, concluyendo que no hay asociación entre dichas variables.

Adicionalmente, se analizó el estudio cualitativo de Rivera y Garay (2022) en Perú, que presentaron casos enfocados en el desarrollo de (HS) de niños con necesidades educativas especiales y según sus realidades contextuales. Entre los hallazgos se mencionan programas orientados a la socialización, desde la interpretación de nuevos lenguajes para niños con incapacidad auditiva hasta realizando terapias en comunicación con canes, en niños con perturbación del espectro autista (TEA).

También se examinó el trabajo de Pérez (2019) que buscó precisar el nivel de (HS) en estudiantes de secundaria, por medio de un estudio cuantitativo y no experimental. Los resultados indicaron respecto a las habilidades sociales, 44.44 % alcanzó un nivel deficiente y un 14.81 % un nivel bajo, recomendando diseñar

un programa de intervención con el propósito de mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de dicha institución.

Dentro de las teorías analizadas, que cimentan la investigación, están las relacionadas con la Gamificación que proponen no utilizar juegos en sí mismo, sino adquirir de ellos su mecánica, sus incentivos, la narrativa, la retroalimentación, la oportunidad de equivocarse, etc., para enriquecer el aprendizaje y dentro de ellos la obtención y fortalecimiento de las habilidades sociales.

La sociedad de conocimiento ha cambiado y con ella las teorías pedagógicas base del aprendizaje digital. Una de las teorías es la Teoría del Conectivismo de Downes y Siemens, que estudia el valor de la educación en la era digital. Otra teoría que permite el progreso de la tecnología en educación, es la Constructivista fundamentada en las bondades que ofrecen las TIC en la edificación del conocimiento, enfatizando en los mecanismos que median para que el docente se adapte a la tecnología (Montoya et al, 2019). Así en el cognitivismo se encuentra la Teoría de la Autodeterminación de Deci & Ryan, que inciden en que los estudiantes no deberían esperar premios para estar motivados (Stover, Bruno, Uriel y Fernández, 2017). Estas teorías son valiosas debido a que, para llevar a cabo una clase virtual, primero se necesita mantener a los estudiantes automotivados y comunicados (Caraballo, Domínguez y Paralela, 2011).

Es válido expresar que, a pesar del esfuerzo de los docentes por captar la atención de sus estudiantes, éstos buscan un móvil para conectarse a las clases, es allí donde lo lúdico toma un rol vital en la educación (Liberio, 2019) y es el momento donde la gamificación interviene incorporando juegos en la enseñanza hasta convertirla en significativo (Gómez, 2020). Ortíz, Jordán y Agredal (2018) expresaron que la gamificación es adaptar juegos a la educación, partiendo que son los jóvenes los que actualmente hacen mayor uso de la tecnología.

Es importante destacar que la gamificación ha adquirido mucha notoriedad, debido a que la comunidad educativa ha tenido que hacer frente a la pandemia del COVID19, debiendo de reorganizar sus actividades a través de la tecnología (Ordorika, 2020), y para lograr este objetivo, el docente hace uso de

técnicas de gamificación en el proceso de enseñanza (Roselli, 2016), aunque lo lastimoso de esto sea que los estudiantes pierdan el contacto personal (Estrada, 2014).

Dimensiones o elementos de la gamificación, que adopta elementos de juego a fin de emplearlos en la educación. Las dimensiones son los componentes, mecanismos y dinámicas (Wood et al. 2015). Los componentes que hacen visible el avance del juego, su elección está vinculada al propósito del sistema, los beneficiarios y equipos involucrados. Los mecanismos, que son más genéricos que los anteriores y se vinculan con el avance de un componente determinado en el ambiente y son inducidos por algoritmos que facilitan un estudio efectivo para derivar medidas de éxito, y por último las Dinámicas, que son los deseos básicos de las personas que pueden ser de estatus, de logro, competición o capacidad de expresión. (Wood et al. 2015).

En cuanto a la Habilidades Sociales (HS), Bandura (1987) explicó las HS como conductas aprendidas, aludiendo que es la información que tiene el hombre y la forma como la emplea. A su vez Caballo (2005) indicó que este concepto ha sido recientemente reconocido por destacar lo visible de la conducta de las personas. Son un conjunto de conductas que permiten el crecimiento personal del individuo en contextos tanto sociales como personales, permitiéndole expresar sus emociones, deseos y actitudes de acuerdo a la situación, generando una solución a sus problemas. A su vez definen a la habilidad social como la capacidad de ejecutar aquellas conductas aprendidas que cubren nuestras necesidades de comunicación interpersonal y/o responden a las exigencias y demandas de las situaciones sociales de forma efectiva (León y Medina, 1998).

Se refiere a un conjunto de comportamientos permitiendo al individuo desenvolverse tanto en situaciones sociales como personales. Estos comportamientos le dan la capacidad de expresar sus emociones, deseos y actitudes según el contexto, lo que facilita la resolución de sus problemas. Las (HS) se refieren a las conductas que las personas muestran para interactuar efectivamente con los demás en situaciones sociales., expresar sus sentimientos y resolver sus problemas (Caballo, 2005). Las dimensiones de las habilidades sociales son: Asertividad, concerniente al comportamiento que admite a una

persona actuar de manera adecuada en cualquier situación respetando a los demás. La Autoestima, sentimiento de valoración hacia uno mismo, es reconocer el valor individual de las personas. La Comunicación, proceso por el que se emite la información y es necesaria en la interrelación personal y por último la Toma de decisiones, etapa donde se realiza la elección entre varias opciones (Caballo, 2005).

Luego de lo revisado, se resume que la gamificación busca constituirse en una iniciativa que a través del juego permita a las personas y especialmente a los estudiantes experimentar y practicar para mejorar en sus actividades; no obstante, a pesar de ser una herramienta que constituye un avance tecnológico, suele no ser aprovechada frecuentemente en la práctica educativa, olvidándose que incrementa la motivación para el aprendizaje, hace divertidas las asignaturas, aumenta la atención y la concentración y lo que es más importante estimula el desarrollo y fortalecimiento de las relaciones sociales.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

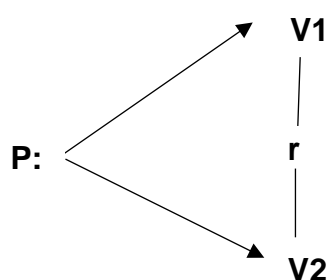
La investigación fue de tipo básica al buscar ampliar información del objeto de estudio y descubrir nuevo conocimiento basado en fundamentos teóricos sobre la (G) y su relación con las (HS) (Ñaupas et. al.,2018) y además por estar orientada a obtener conocimiento del fenómeno en estudio (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica - CONCYTEC Dirección de Políticas y Programas de CTI, 2020).

3.1.2. Diseño de investigación

Fue no experimental, debido a que no se manipuló ninguna de las variables buscando determinar su efecto sobre la otra, partiendo de lo referido por Hernández et. al (2014) que en este tipo de estudios se aprecia el fenómeno en su estado originario. Asimismo, el estudio fue descriptivo por exponer las particularidades del fenómeno analizado en un único contexto, como lo explicaron Ñaupas et. al (2018) que estas investigaciones examinan información del objeto de estudio sin buscar sus causas, y correlacional, ya que se buscó determinar la relación entre las variables del estudio (G) y (HS). (Ñaupas et. al., 2018). Respecto a su temporalidad, la investigación fue de corte transversal, ya que las variables fueron estudiadas en un solo momento o espacio de tiempo.

Figura 1

Diseño de investigación



Donde:

P: Población (60 estudiantes)

V1: Gamificación

V2: Habilidades Sociales

r: Relación entre variables V1 y V2

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Gamificación

Definición conceptual

Gamificación es el método que incluye la mecánica de los juegos al ambiente educativo para motivar el logro de los objetivos de los estudiantes. (Werbach y Hunter, 2013).

Definición operacional

Se analizó, mediante la “Escala de Gamificación en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo-2023”, aplicada a los estudiantes del grado y año arriba indicado, instrumento que consta de 15 ítems, basado en actividades dinámicas, mecánicas y componentes, con una escala de medición ordinal.

Indicadores

Para (G) se consideró: Restricciones, emociones, narrativa de las condiciones, nivel de progreso, retos, competencia, recompensa, estado de ganador, logros, misión, niveles y trabajo en equipo.

Variable 2: Habilidades Sociales

Definición conceptual

Habilidades Sociales, las acciones habilidosas que despliegan los individuos para su realización interpersonal y expresar sus sentimientos, deseos, opiniones de forma adecuada, respetando conductas y resolviendo problemas óptimamente (Caballo, 2002).

Definición operacional

Esta variable se analizó, mediante la “Escala de Habilidades Sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo- 2023”, aplicada a los educandos del grado y año arriba indicado, instrumento que consta de 16 ítems, dimensionado por características como el asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones con una escala de medición.

Indicadores

Para (L) se consideró: Empatía, tolerancia, escucha activa, persuasión, valoración personal, amor propio, proyecto de vida y autocontrol.

Escala de medición

se considerará la escala de tipo ordinal muy alto, alto, medio, bajo y muy bajo, como consta en la matriz de operacionalización, por permitir determinar si un objeto tiene más o menos de una característica que algún otro objeto, pero no cuánto más o menos (Espinoza, 2019).

3.3. Población

La población es la totalidad del fenómeno a estudiar y cuyas unidades poseen características similares y originan los datos propios de la investigación (Hernández et al. 2014), la población estuvo conformada por 60 estudiantes del segundo año de secundaria pertenecientes a una entidad educativa pública de la ciudad en mención.

Criterio de inclusión: Se consideró a estudiantes que pertenecen al segundo año de secundaria, matriculados en la entidad educativa, padres de familia que autorizaron el consentimiento.

Criterio de exclusión: Se consideró a estudiantes que no cumplieron con pertenecer al segundo año de secundaria, que no estuvieron matriculados, que no asistieron a la evaluación o que no fueron autorizados a participar.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica se empleó la encuesta para la recolección de datos por medio de la aplicación de afirmaciones, cuyas respuestas admitían responder al problema de investigación (Hernández et al. 2014). Como instrumento se aplicaron dos cuestionarios, la Escala de Gamificación en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo-2023 y la Escala de Habilidades Sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo-2023, con 15 y 16 afirmaciones; elaborados por la investigadora a partir de sus dimensiones provenientes de las teorías revisadas, los instrumentos se diseñaron en escala de Likert, con cinco alternativas de respuestas "Totalmente de Acuerdo/5", "De acuerdo/4", "Indeciso/3", "Desacuerdo/2" y "Totalmente en Desacuerdo/1" y fue validado por juicio de expertos con formación en pedagogía, psicología y estadístico respectivamente y la validez fue dada con la técnica de la V Aiken con valor de 1 y para

establecer la confiabilidad se utilizó el estadístico Alfa de Cronbach que arrojó un coeficiente de 0.877.

3.5. Procedimiento

Para realizar la investigación se realizó las gestiones, presentar la carta a la Escuela de Posgrado, posteriormente permiso a la Dirección de la entidad educativa, coordinando el tiempo para aplicar los instrumentos previamente validados y recojo de información. Así mismo se usó el formato de consentimiento informado para los padres de familia de los estudiantes que participaron de la investigación.

3.6. Método de análisis de datos

Los valores que se obtuvieron fueron trabajados en el aplicativo Excel y a fin de elaborar tablas y figuras se hizo uso del Software de proceso de información (SPSS) versión 26.

3.7. Aspectos éticos

Se respetó la Resolución de la Universidad 0470-2022 y la originalidad de los resultados, por lo cual los instrumentos y procesos de validación se anexarán. Además, se consideró el anonimato de los participantes, se recurrió a fuentes confiables de información, respetando la autoría correspondiente y las referencias fueron elaboradas de acuerdo a las normas APA.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 1. Gamificación en estudiantes de segundo de secundaria

	f	%
Bajo	1	1,70
Medio	13	21,70
Alto	44	73,30
Muy Alto	2	3,30
Total	60	100,0

Nota: Los resultados se obtuvieron del instrumento Escala de Gamificación en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo-2023.

En la tabla 1, se observa que de los estudiantes en estudio el 73.30% cuenta con un nivel alto de Gamificación que advierten su importancia para potenciar sus conocimientos a través del uso de actividades lúdicas; no obstante se aprecia un significativo 21.70% de ellos ubicados en el nivel medio de (G) que no valoran al juego gamificado por considerarlo injusto, que otorgaba pocas posibilidades de ganar o que han sido aplicados sin el correspondiente conocimiento; además se obtuvo un reducido 3.3% de estudiantes en nivel muy alto de (G) que valoran el uso de herramientas gamificadas en sus sesiones de clase por motivarlos y activar conocimientos y un pequeño 1.7% de ellos se ubicó en el nivel bajo que no aprecian su valor.

Tabla 2. Habilidades Sociales en estudiantes de segundo de secundaria

	f	%
Medio	3	5,00
Alto	28	46,70
Muy Alto	29	48,30
Total	60	100,0

Nota: Los resultados se obtuvieron del instrumento Escala de Habilidades Sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo-2023.

En la tabla 2, observamos un importante 48.30% en un nivel muy alto de Habilidades Sociales y contar con conductas que les permiten relacionarse satisfactoriamente con sus semejantes, considerar normas de convivencia y otras reglas morales. También se obtuvo un 46.70% de los mismos estudiantes ubicados en el nivel alto de sus (HS) capaces de defender sus ideas, seguros de expresar sus temores, que felicitan el buen accionar de las personas y que se sienten felices consigo mismo; y por último se encontró un pequeño 5% de los estudiantes que se ubicó en el nivel medio del desarrollo de (HS) que no considera valioso desarrollarlas, que tienden a reaccionar mal al recibir una crítica y que no les es posible establecer comunicaciones efectivas con los demás.

Tabla 3. Prueba de normalidad

		Estadístico	p
Var. Gamificación	1. Kolmogorov-Smirnov	0.178	0.421
Var. Habilidades Sociales	2. Kolmogorov-Smirnov	0.204	0.439

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

Prueba Kolmogorov-Smirnov

Ho: Los datos siguen una distribución normal

H1: Los datos no siguen una distribución normal

Valor $p \leq \alpha$ se rechaza la H0 y se acepta H1

Valor $p > \alpha$ no se rechaza la H0

En la tabla 3, se aprecia con un 5% de significancia que la variable Gamificación presenta un p valor= 0.421 que es mayor a 0.05, entonces se deduce que tiene una distribución normal y que con un 5% de significancia la variable Habilidades Sociales presenta un p valor= 0.439 que es mayor a 0.05, entonces se infiere que tiene una distribución normal, debiéndose calcular la correlación entre las variables con la prueba de Pearson.

a. Análisis inferencial

Tabla 4. Relación entre las dimensiones de la (G) y (HS)

Variable Dimensiones		Dinámica	Mecánica	Componentes	Habilidades Sociales
Dinámica	Correlación de Pearson	1	,805**	,714**	0.732
	Sig. (bilateral)		0.000	0.001	0.040
	N	60	60	60	60
Mecánica	Correlación de Pearson	,805**	1	,858**	0.754
	Sig. (bilateral)	0.000		0.000	0.03
	N	60	60	60	60
Componentes	Correlación de Pearson	,714**	,858**	1	0.802
	Sig. (bilateral)	0.001	0.000		0.037
	N	60	60	60	60
Habilidades Sociales	Correlación de Pearson	0.732	0.754	0.802	1
	Sig. (bilateral)	0.040	0.037	0.037	
	N	60	60	60	60

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

En la tabla 4, se observa que el análisis inferencial permitió determinar que hay una correlación positiva considerable entre Dimensión Dinámica y (HS) en estudiantes con un $r = 0.732$, existe una correlación positiva considerable entre la Dimensión Mecánica y las Habilidades Sociales en estudiantes con un $r = 0.754$ existiendo correlación positiva considerable entre la Dimensión Componentes y las Habilidades Sociales en estudiantes con un $r = 0.802$ en los estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo.

Tabla 5. Relación entre la Gamificación y las Habilidades Sociales

		V2. Habilidades Sociales
V1.	Correlación de Pearson	0.846
Gamificación	Sig. (bilateral)	,027
N de casos válidos		60

Nota: La correlación es significativa en el nivel de 0.027 (bilateral)

En la tabla 5, se observa que el análisis inferencial permitió determinar que existe una correlación positiva considerable entre la Gamificación y las Habilidades Sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo con un $r= 0.846$ cercano a 1, corroborando la importancia de la (G) en el contexto educativo ya que sirve para trasladar conocimientos, mejorar alguna habilidad entre ellas las sociales dada su enorme aceptación alcanzada en los últimos años.

V. DISCUSIÓN

Respecto a la variable Gamificación (G) que arrojó como resultado que, de los estudiantes intervenidos un importante 73.30% se hallaron en un nivel alto de (G) que reconocen su importancia al momento de potenciar sus capacidades, consintiéndoles lograr conocimiento superior gracias al uso de herramientas lúdicas en su aprendizaje, facilitándoles mejorar su nivel de atención y estado de motivación, ya que el uso del juego en la sesión de clase hace que su aprendizaje sea más entretenido, subrayando también que las indicaciones de las herramientas gamificadas son claras por lo que las pueden seguir sin dificultad, llegando a sentirse cómodos con ellas al punto de despertar emociones positivas por su uso; sin embargo, también se obtuvo como resultado un llamativo 21.70% de estudiantes ubicados en el nivel medio de gamificación, que no han considerado el valor del juego gamificado durante su proceso de aprendizaje, calificándolo en ciertos momentos de injusto, de ofrecerles pocas posibilidades de ganar, tener reglas poco balanceadas o que simplemente se aplicaron juegos gamificados sin el debido conocimiento, terminando con un resultado poco beneficioso y agradable para todos.

También se alcanzó como resultado un reducido 3.3% de estudiantes ubicados en un nivel muy alto de gamificación que consideran que el empleo de las herramientas gamificadas en sus sesiones de clase activan emociones positivas en ellos, que si consiguen seguir sin inconveniente las indicaciones para el empleo de las mismas en el aula de clase; así como se logró un pequeño 1.7% de estudiantes intervenidos que se ubicó en el nivel bajo de gamificación que indicaron que las instrucciones que reciben para el uso de los materiales gamificados en clase no son fáciles de seguir, sentirse poco contentos con la posición que en algún momento ocuparon en el ranking de juegos al usarlas por considerar que no reflejó su esfuerzo y dedicación puesta en el mismo, motivo por el cual no piensan comentar ni menos recomendar a otras personas sobre el del uso de herramientas gamificadas, resultados totales similares a los hallados por Sevilla et al. (2023) en España, cuando en su estudio evaluaron el impacto de la aplicación de un módulo didáctico gamificado en paralelo con uno de instrucción habitual para la enseñanza de la Educación Física, donde los

resultados demostraron que la gamificación amplió dicho aprendizaje sin perturbar la motivación de los estudiantes, evidenciando el potencial aporte del instrumento gamificado en esta materia; así como con lo visto en el estudio de Palacios et al. (2022) en Ecuador cuando expusieron que la (G) es la aplicación del juego para favorecer la enseñanza y donde demostraron que los estudiantes tienen un avanzado nivel digital debido a la incorporación de la destreza gamificada.

Además, los resultados concordaron con lo estudiado por Bilbao y Miranda (2022) en España, cuando expusieron que la aplicación de las tecnologías modernas son valiosas para la enseñanza de las ciencias naturales permitiendo mejorar la formación ambiental de los alumnos, concluyendo que esta incorporación no mejoró en su totalidad el rendimiento académico, pero si motivó el proceso de aprendizaje; igualmente se ajustó con los resultados logrados por Faure et al. (2022) en España cuando explicaron que, el uso de la gamificación se viene masificando en las escuelas y obteniendo gran importancia en la creación científica, analizando la situación actual de la gamificación, sus beneficios y propuestas recomendando incluir en los planes de formación docente.

Finalmente, resultados similares a los recuperados por López et al. (2022) en España, quienes expusieron que actualmente en las escuelas ha ingresado la gamificación a través del uso del Kahoot, que integra el juego en el aula pero que requiere de dispositivos móviles, consintiendo que los estudiantes que lo emplearon obtengan mejores calificaciones; no obstante, su uso no certifica el éxito académico por sí solo.

También, se coincidió con lo visto por Alcántara et al. (2022) en España cuando expresaron que en Europa a nivel de educación superior el aprendizaje se centra en el estudiante, desde donde la (G) facilita la meta anhelada en la docencia universitaria, presentando para ello un modelo de gamificación para Ingeniería por medio del Kahoot; también parecido con lo recuperado en el estudio de Castro et al. (2022) en España, en la que manifestaron que la (G) incentiva a los estudiantes lograr competencias digitales y dinamiza los ambientes de aprendizaje ayudando a disminuir la brecha digital, también con lo

logrado en la investigación de Rodríguez et al. (2022) en España cuando analizó los efectos de un modelo gamificado para manejar la frustración en la enseñanza, donde revelaron aspectos positivos de la (G) para aminorar la ansiedad, incentivar el trabajo cooperativo mediante el gozo con la gamificación.

A su vez los resultados obtenidos en la variable Gamificación fueron muy similares con los del estudio de Moya et al. (2021) en Chile, cuando indicaron que las aplicaciones tecnológicas en el ámbito educativo son muchas y brindan nuevas perspectivas de aprendizaje, pero deben ser muy bien supervisadas, ya que su solo uso no confirma la efectividad de la enseñanza, y con los resultados de la investigación de Hinojo et al. (2021), en España que revelaron que el juego promueve la igualdad e inclusión en las actividades de enseñanza y que la gamificación incrementa la adquisición de contenidos educativos y favorece las percepciones y actitudes de los estudiantes respecto a la paridad de oportunidades para todas las personas. Igualmente, es importante comparar con los resultados logrados por Escorcía et al (2022), en Colombia, cuando buscaron desarrollar estrategias didácticas de gamificación para fortalecer la instrucción del idioma inglés y la necesidad de implementar plataformas virtuales que faciliten estudiar desde la gamificación cualquier tipo de idioma.

A nivel nacional se coincidió con el producto alcanzado en la investigación de Miranda (2021) que buscó comprobar la relación entre la gamificación y el proceso educativo en una I.E en Lima, en la que el 69.7% de los estudiantes mostraron una alta gamificación, así como con el estudio nacional de Ramos et al, (2021) que tuvieron como fin determinar la relación entre (G) y las (HS) de estudiantes universitarios, donde los resultados señalaron que la gamificación es empleada en niveles medios y bajos en un 40% y 30% respectivamente y en relación a las (HS), se determinó que los estudiantes en un 33% las despliegan en índices altos, en cuanto que el 37% a nivel medio, y los resultados alcanzados en la investigación de Pacheco (2020), cuyo objetivo fue demostrar que el uso de la (G) fortalece la enseñanza de las matemáticas, donde se concluyó que las posibilidades de usar gamificación en la enseñanza de las matemáticas depende de su planificación e intención para lograrlo.

Finalmente, lo analizado fue similar a lo visto por Ancajima (2020) sobre cómo influye la (G) en el conocimiento de jóvenes universitarios, concluyó que la aplicación de la gamificación mejoró el rendimiento académico en la materia de psicoterapia al contrastar los promedios alcanzados en el pre-test vs pos-test, confirmado su valía de forma experimental.

Lo anterior recogido corrobora lo expuesto por la Teoría del Conectivismo de Downes y Siemens, que sustenta la valía de la educación digital y como los estudiantes asumen e interpretan sus pautas y se motivan por la variedad de herramientas que ofrece la tecnología y consecuentemente la gamificación y las redes, así como con la Teoría Constructivista a partir de las bondades de las TICs, haciendo énfasis en los componentes que median entre el docente y la tecnología, la Teoría de la Autodeterminación de Deci & Ryan, que recalca que los estudiantes no deben esperar recompensas para estar motivados a estudiar, sin desconocer lo expuesto por Liberio (2019) que manifestó que no obstante el esfuerzo de los docentes por atraer la curiosidad de sus estudiantes en el aula de clase, éstos indagan por un móvil para enlazarse a sus clases, es allí donde la gamificación asume un reto trascendente en la educación incorporando juegos en la enseñanza.

Respecto a la variable Habilidades Sociales (HS) se aprecia un importante 48.30%, donde el desarrollo de (HS) es muy alto, lo que significa haber desarrollado conductas que les facilitan interactuar y relacionarse con sus semejantes de forma satisfactoria, respetando normas sociales que son parte del entorno sociocultural, así como otras normas morales, que le permite adquirir mayor confianza en ellos, desarrollar asertividad, trabajar en su autoestima y regular su inteligencia emocional, también se alcanzó un 46.70% de los mismos estudiantes ubicados en un buen desarrollo de sus (HS) que son capaces de defender sus ideas y objetivos cuando consideran que el resto de personas están equivocadas, que se sienten seguros de expresar sus miedos, que congratulan el buen accionar de las demás personas, que advierten con facilidad sus cualidades positivas y negativas propias y de los demás y que se sienten felices consigo mismo.

También se halló un pequeño 5% de los estudiantes que se ubicó en el nivel medio del desarrollo de habilidades sociales, que no considera valioso desarrollarlas, que tienden a reaccionar mal cuando alguien se expresa mal de ellos, que no les es fácil establecer comunicación con los demás, que no prestan atención cuando alguien se dirige hacia ellos y que no aceptan las ideas de otras personas, resultados fueron concordantes con los del estudio de Sevgi et al. (2022) en Turquía cuando manifestaron que las (HS) tienen un rol meritorio en la felicidad de las personas, y en el que resultó que el uso del género del drama aportó positivamente en el desarrollo de nuevas (HS) de los estudiantes.

Concordante a su vez con resultados logrados en el estudio de Ahumada y Orozco (2019) en Colombia sobre la influencia del adiestramiento de (HS) en el fortalecimiento de la armonía escolar y en la que concluyó que las habilidades sociales necesitan ser reforzadas permanentemente por facilitar la sana convivencia.

Los resultados de la presente investigación concordaron con las investigaciones nacionales de Arhuis et. al (2023) en la que buscaron la relación de las (HS), el bienestar y el aprendizaje en una universidad local, donde los hallazgos indicaron que, a mayores habilidades sociales, habrá bienestar psicológico y consecuentemente mayor rendimiento académico.

También concordante con lo recopilado por Inga et. al (2022) que la relación entre la familia, las (HS) y las formas de vida, resultando que un altísimo porcentaje de los estudiantes alcanzó alta funcionalidad familiar; sin embargo, mostraban un bajo nivel de HS, concluyendo que no hubo relación entre dichas variables; además concordó con el estudio de Rivera y Garay (2022) cuando analizaron casos enfocados al desarrollo de (HS) de niños con necesidades educativas especiales, entre cuyos hallazgos se encuentran programas orientados a la socialización y mejora de este tipo de habilidades y finalmente con el estudio de Pérez (2019) que buscó precisar el nivel de (HS) en estudiantes de secundaria, por medio de un estudio cuantitativo y no experimental. Los resultados indicaron respecto a las habilidades sociales que un 44.44 % alcanzó un nivel deficiente y un 14.81 % un nivel bajo, recomendando diseñar un

programa de intervención con el propósito de mejorar las (HS) de los estudiantes de dicha institución.

Todo lo anterior analizado en la investigación queda respaldado por lo explicado por Bandura en su teoría que detalla que las Habilidades Sociales, son conductas asimiladas por los individuos que les permite convivir de forma armónica en sociedad, así como con lo expuesto por Caballo (2005) quién indicó que las (HS) son comportamientos que facilitan a los seres humanos desarrollarse en un contexto interpersonal o individual, exponer su sentir, miedos y anhelos de acuerdo al contexto, crear soluciones a sus problemas y con visto por León y Medina (1998) cuando describieron a las (HS) como aquella capacidad de poner en práctica conductas aprendidas que cubren necesidades de comunicación interpersonal y/o responden a las demandas de las situaciones sociales de forma efectiva y nuevamente con Caballo (2005) que las expone como conductas socialmente habilidosas que emiten los individuos para su realización interpersonal, expresar sus sentimientos y resolver sus problemas a partir de dimensiones o conceptos como asertividad, la autoestima, la comunicación de calidad y la toma de decisiones acertada.

VI. CONCLUSIONES

1. Que existe un 73.30% de estudiantes intervenidos con un nivel alto de gamificación que valoran su importancia en su aprendizaje a través de actividades lúdicas; que un preocupante 21.70% de ellos se ubicó en el nivel medio de gamificación que no valoran al juego gamificado; que existe un mínimo 3.3% que se ubicó en nivel muy alto de gamificación que valoran el empleo durante sus sesiones de clase y un pequeño 1.7% de ellos se ubicó en el nivel bajo de gamificación que valora poco su aporte durante su aprendizaje.
2. Que existe un importante 48.30% de estudiantes intervenidos ubicados en nivel muy alto de habilidades sociales, que han perfeccionado conductas y se relacionan satisfactoriamente. Se obtuvo un 46.70% de los mismos en un nivel alto de Habilidades sociales capaces de defender sus ideas, expresar sus miedos y felices consigo mismo; y por último se halló un pequeño 5% ubicados en el nivel medio de habilidades sociales indiferentes con querer desarrollarlas.
3. Que existe una correlación positiva considerable entre la gamificación y las habilidades sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo con un $r= 0.846$.
4. Que existe una correlación positiva considerable entre la Dimensión Dinámica y las habilidades sociales en estudiantes con un $r= 0.732$, que existe una correlación positiva considerable entre la Dimensión Mecánica y las habilidades sociales en estudiantes con un $r= 0.754$ y que existe una correlación positiva considerable entre la Dimensión Componentes y las (HS) en estudiantes con un $r= 0.802$ en los estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo.

VII. RECOMENDACIONES

Al director de la Institución Educativa:

1. Capacitar a sus docentes en Gamificación, desarrollando talleres y cursos en las fechas de planificación académica, permitiéndoles seguir mejorando sus conocimientos para integrar efectivamente los elementos de juego en sus clases, generar evaluación y retroalimentación en los estudiantes sobre la gamificación, mediante entrevistas, encuestas, sugerencias, para mejorar sus estrategias.
2. Continuar potenciando en los estudiantes sus habilidades mediante la inclusión de actividades tanto curriculares como extracurriculares con el diseño de un programa curricular que incluya asignaturas o talleres dedicados al desarrollo de las mismas, como comunicación efectiva, resolución de conflictos y empatía. Asimismo, organizar actividades extracurriculares, como grupos de trabajo. Adicionalmente, implementar programas deportivos que fomenten el trabajo en equipo, así como trabajar con los padres de familia a través de talleres.
3. Ante la correlación positiva entre las variables estudiadas, se sugiere implementar acciones como insertar elementos mecánicos, premios y reconocimientos para valorar los avances de los estudiantes. Además, utilizar componentes en el diseño de las actividades educativas como la colaboración en grupos, debates y resolución de problemas, que fomenten las habilidades sociales y proporcionen oportunidades para que los estudiantes las apliquen en situaciones prácticas y reales como proyectos comunitarios o actividades de servicio.
4. Que se siga empleando la Gamificación en su proceso de enseñanza, dada la relación positiva significativa con la práctica de habilidades sociales por medio de competencias amistosas entre los estudiantes con juegos que promuevan el trabajo en equipo. Asimismo, permitir a los estudiantes decidir durante sus actividades de aprendizaje con opción de abordar los contenidos de manera personalizada, contribuyendo a un mayor compromiso en el desarrollo de habilidades sociales y realizarles feedback reconociéndoles el que obtienen en la gamificación, permitiendo reforzar su motivación y autoconfianza en este aspecto clave de su formación.

REFERENCIAS

- Ahumada, A. y Orozco, C. (2019) Entrenamiento de habilidades sociales: una estrategia de intervención para el fortalecimiento de la convivencia escolar <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5144/Entrenamiento%20de%20habilidades%20sociales%20una%20estrategia%20de%20intervenci%C3%B3n%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Albornoz, W. (2021) Estrategia didáctica basada en la gamificación para el fortalecimiento de las habilidades investigativas en estudiantes de grado sexto <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/d96ed57c-6a7e-4448-8ed6-f0285ea87bf4/content>
- Alcántara, Óscar Jesús González, González, Ignacio Fontaneda, López, Miguel Ángel Camino (2022) Revista Humana Internacional <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85144114624&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABS-KEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=5&citeCnt=0&searchTerm>
- Álvarez, G. (2019) Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14206/ALVAREZ_CISNEROS_GABRIELA_ELIZABETH11.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ancajima, J. (2020) Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Arhuis, W., & Ipanaqué, M. (2023) The Relationship Between Social Skills, Psychological Well-Being, and Academic Performance in University Students in Chimbote, Peru. *Revista Electrónica Educare*, <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85152212564&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&sid=b0d588a03cc760c04ceedd3e9d03e9c4&sot=b&sdt=b&s=TITLE-ABS-KEY%28habilidades+sociales%29&sl=35&sessionSearchId=b0d588a03cc760c04ceedd3e9d03e9c4>
- Aranda, M. y Caldera, J. (2018) Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales, *Revista Educarnos*, <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-maria-guadalupe.pdf>
- Arroyo, A. (2021) Aplicación de gamificación en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del VII ciclo de institución educativa en Ate, 2021 https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68746/Arroyo_AA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* (3a. ed.). México, D.F: Grupo Editorial Patria.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs. New. Jersey: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y Acción. Fundamentos Sociales*. Ediciones Martínez Roca, S.A. Barcelona, 1987.
- Bellido, J. y Janampa, R. (2020) Desarrollo del pensamiento crítico a través de la gamificación en estudiantes de primaria, https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653939/Bellido_GJ.pdf?sequence=3
- Bilbao, E; y Miranda, I; (2022) Development of natural science through the Gamification and ICT in Primary Education. *Revista Edutec*. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85146391856&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABS->

KEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=2&citeCnt=0&search
Term=

- Bonfill, C., Fonso, M., Pavón, M., Quintana, A. y Sarda, S. (2020), Entornos virtuales de enseñanza, *Perspectivas: Revista Científica de la Universidad de Belgrano*, <https://revistas.ub.edu.ar/index.php/Perspectivas/article/view/101/100>
- Caballo, V. (2002). Manual de evaluación y entrenamiento de las Habilidades sociales. España: Siglo Veintiuno de Editores, S.A.
- Caballo V. (2005) Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales (6° ed.). Madrid: Siglo XXI.
- Castro, C., y Oliver, J. (2022) The relationship between differentiation of self, social skills and psychotherapy attendance in a sample of Spanish adults. *Terapia Psicológica*. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85150465677&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&sid=b0d588a03cc760c04ceedd3e9d03e9c4&sot=b&sdt=b&s=TITLE-ABS-KEY%28habilidades+sociales%29&sl=35&sessionSearchId=b0d588a03cc760c04ceedd3e9d03e9c4>
- Carrión, G. (2017) Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/3840/0810_Carrion.pdf?sequence=1
- Centenero, M., Martínez, G. & Guinea, A. (2021). “Sevehuellas” una gamificación para implantar los ODS en un centro educativo. *RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*. <https://doi.org/10.6018/riite.490541>
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica - CONCYTEC Dirección de Políticas y Programas de CTI (2020) “GUÍA PRÁCTICA PARA LA FORMULACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO (I+D)”. chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2187/1/guia_practica_formulacion_y_ejecucion__proyectos_de_investigacion_y_desarrollo_experimental.pdf

- Colomo, E; Sánchez, E; Ruiz, J; y Sánchez, J. (2020) Technologic Teaching perception about gamification of the evaluation in the subject of history in secondary education. *Información Tecnológica*.
<https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85093525276&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABS-KEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=19&citeCnt=3&searchTerm=>
- Corzo, Y. (2020) Fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12087/2020_Tesis_Yudy_Andrea_Corzo_Orozco.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cuervo, K. (2021). Evaluación del efecto de la gamificación asistida por computador en la motivación de los estudiantes de programación de computadores. Universidad Nacional de Colombia.
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/79756/1049647158.2021.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Cruz, I; Martín, J; Pérez, D; y Pizarro, C. (2021) Propuesta didáctica de las programaciones Educación primaria basada es la gamificación usando videojuegos educativos. *Revista Educación en Sociedad del Conocimiento*.
<https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85119480827&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABS-KEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=13&citeCnt=2&searchTerm=>
- Díaz, A., Maquilón, J.J., y Mirete, A. (2022) Validarían of the Ud-TIC scale on the problematic use of mobile phones and video games as mediators of social skills and academic performance. *Revista Española de Pedagogía*,
<https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85138687291&origin=resultslist&sort=plf->

f&src=s&sid=b0d588a03cc760c04ceedd3e9d03e9c4&sot=b&sdt=b&s=TIT
LE-ABS-
KEY%28habilidades+sociales%29&sl=35&sessionSearchId=b0d588a03cc
760c04ceedd3e9d03e9c4

Ducua, L. (2020) Desarrollo de una estrategia didáctica gamificada mediada por
tic para la enseñanza de conceptos de ecología a través de la lectura grado
décimo de la educación media en Colombia
[https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/3208/1/Desarrollo_estrategia
_didactica.pdf](https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/3208/1/Desarrollo_estrategia
_didactica.pdf)

Dyer, N. (2021) Estrategias de Gamificación y Aprendizaje Virtual en Estudiantes
de la Facultad de Educación de una Universidad Privada de Trujillo, 2021
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69822/Dyer_
NNM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69822/Dyer_
NNM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Escorcía, L, Díaz, L y Del Valle, K. (2022). Gamificación como estrategia didáctica
para el fortalecimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés
[https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/9098/GAMIFICACION%
c3%93N%20COMO%20ESTRATEGIA%20DID%c3%81CTICA%20PARA
%20EL%20FORTALECIMIENTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/9098/GAMIFICACION%
c3%93N%20COMO%20ESTRATEGIA%20DID%c3%81CTICA%20PARA
%20EL%20FORTALECIMIENTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Estrada. (2014). Blended-Learning afectivo y las herramientas interactivas de la
web 3.0: Una revisión sistemática de la literatura. *Revista científica
electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento
Etic@ne*, 14(1), 10-31.,
<http://www.redalyc.org/pdf/2010/201025739004.pdf>

Espinoza, E. (2019). Las variables y su operacionalización en la investigación
educativa. Segunda parte. *Conrado*, 15(69), 171-180. Epub 02 de
septiembre de 2019. Recuperado en 13 de mayo de 2023, de
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-
86442019000400171&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-
86442019000400171&lng=es&tlng=es).

Faure, A; Calderón, D; y Gustems, J. (2022) Digital Gamification in Secondary
Education: a systematic review. *Revista Latina de Comunicación Social*
[https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-
85140853816&origin=resultslist&sort=plf-
f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d](https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-
85140853816&origin=resultslist&sort=plf-
f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d)

34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABS-
KEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=3&citeCnt=0&search
Term=

Fernández, P., Ordóñez, E., Vergara, D. & Gómez, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista Prisma Social*, <https://revistaprismasocial.es/article/view/3698>

Flores, F; y Vallejos, J. (2020) Habilidades sociales en estudiantes de 4to y 5to grado educación secundaria de una institución educativa de Cajamarca <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/1264/INFORME%20FINAL%20PDF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gil, J; y Prieto, E. (2020) La realidad de la gamificación es educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Revista Perfiles Educativos* <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85086939911&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABS-KEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=16&citeCnt=5&searchTerm>

González, O; Fontaneda, I; y Camino, JM. (2022) KAHOOT!: Gamificación eficaz, sencilla y fáciles en la educación superior: Aplicación práctica en un Grado de Ingeniería. *Revista Humana Internacional* <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85144114624&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABS-KEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=5&citeCnt=0&searchTerm>

González, O., Ramos, E., & Vásquez, P. (2021) Implicaciones de la gamificación es educación matemática, un estudio exploratorio. *Revista de Educación a Distancia* <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85123302674&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABS->

KEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=8&citeCnt=0&search
Term

- Guerrero, G. (2015). *Metodología de la investigación*. México D.F, Editorial Patria.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, D. (2014). *Metodología de la Investigación - Sexta Edición*. México: McGRAW-HILL.
- Hinojo, F; Gómez, G; Marín, J; y Romero, J. (2021) Gamificación por insignias para la igualdad y equidad de género en Educación Superior. *Revista Prisma Social*. file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-GamificacionPorInsigniasParaLaIgualdadYEquidadDeGe-8241768.pdf
- Inga, F; Chiroque, M; Ramos, P; Contreras, P; y Valladares, M. (2022) Family functioning, social skills and lifestyles in students during the COVID-19 pandemic. *Revista Cubana de Medicina Militar* <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85138349964&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&sid=b0d588a03cc760c04ceedd3e9d03e9c4&sot=b&sdt=b&s=TITLE-ABS-KEY%28habilidades+sociales%29&sl=35&sessionSearchId=b0d588a03cc760c04ceedd3e9d03e9c4>
- Jiménez (2019) La Gamificación en la enseñanza de español como Lengua Extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas. [Tesis de doctorado] <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/86206/Tesis%20Diego%20Jim%20c3%a9nez%20Palmero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- León J y Medina S (1998). Aproximación conceptual a las habilidades sociales. En F Gil, J León, Habilidades sociales. Teoría, investigación e intervención. Madrid: Síntesis Psicología.
- Liberio, P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442019000500392
- López, M. (2017) Habilidades sociales de los estudiantes de secundaria que participan en el taller de teatro de un colegio privado de secundaria, de la

- ciudad de Guatemala. [Tesis de grado]
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2017/05/84/Lopez-Martha.pdf>
- Martínez, V., Campo, M., Fueyo, E., y Dorrado, A. (2022) Kahoot Como propuesta innovadora de gamificación educativa en la Educación Superior. Revisión de Educación Digital. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85148454047&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABS-KEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=4&citeCnt=0&searchTerm=>
- Lozada, C. y Betancur, S., 2017. La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, <http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>
- Martínez, V; Campo, M; Fueyo, E; y Dobarro, A. (2022) Khoot Como propuesta innovadora de gamificación educativa en la Educación Superior. *Revisión de Educación Digital*. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85148454047&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABS-KEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=4&citeCnt=0&searchTerm=>
- Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima: Perú. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf> [Consulta: 09 de junio de 2020]
- Miranda, M. (2021) La gamificación y la calidad educativa en estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020 [Tesis de maestría]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59886/Miranda_AMS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Montoya, A., Parra, M., Lescay, M., Cabello, A. y Coloma, M. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Revista Información Científica*, http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1028993320190002

- Oficina Internacional de Educación de la UNESCO (2021) La plataformización de la educación: un marco para definir las nuevas orientaciones de los sistemas educativos híbridos.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377733_spa
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura- Unesco (2021) *Habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe*
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380240>
- Pacheco, C. (2020) Gamificación personalizada para fortalecer aprendizajes significativos de la asignatura Matemática, en estudiantes de bachillerato de la ciudad de Guayaquil [Tesis de doctorado]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54862/Sanchez_PCL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Palacios, Yury Douglas Barrios Ávila, Zoila Eugenia Guerrero; Defilippi, María Teresa Albán, Ube, Sara Elena Marín (2022) THE GAMIFICATIÓ LIKE STRATEGY OF TEACHING LEARNING IN HIGHER EDUCATION Revista Universidad y Soceidad <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85143792265&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABS-KEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=1&citeCnt=0&searchTerm=>
- Petrelli, P.; Isacovich, L. y Mattioni, M. (2020). *Estudiar y trabajar en la universidad en contextos de aislamiento social, preventivo y obligatorio. En Desigualdades en el marco de pandemia: reflexiones y desafíos. Instituto de Estudios Sociales en contexto de Desigualdades.*
<https://www.unpaz.edu.ar/node/3932>
- Pérez, S. (2019) Habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa particular del distrito de San Juan de Lurigancho
http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4323/TRABSUFICIENCIA_PEREZ_SHIRLEY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quezada, G; Arellano, M; Quezada, M; y Inoñan, Y. (2022) Gamificación e Innovación en Educación Superior: Aplicabilidad a la Investigación Jurídica.
Revista de Filosofía Venezuela

<https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85141693334&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABSKEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=6&citeCnt=0&searchTerm=>

Ramos, D., Ríos, G., Rivas, L., Salazar, J., y Pablo, R. (2021) La gamificación como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales en estudiantes del i semestre de la carrera de enfermería de una universidad privada de Lima, durante el 2021
https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/4931/D.Ramos_G.Rios_L.Rivas_J.Salazar_R.Pablo_Trabajo_de_Investigacion_Maestria_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Rentería, J. (2018) Habilidades sociales para mejorar la convivencia escolar en docentes y estudiantes de la institución educativa “Santa Lucía” de Ferreñafe
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30090/Renteria_CJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rivera, R.G., Garay, J.P.P. (2022) Collaborative work systems as a strategy to develop social skills in the students of an educational network. *Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*,
<https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85129323269&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&sid=b0d588a03cc760c04ceedd3e9d03e9c4&sot=b&sdt=b&s=TITLE-ABS-KEY%28habilidades+sociales%29&sl=35&sessionSearchId=b0d588a03cc760c04ceedd3e9d03e9c4>

Roselli, D. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria. *Propósitos y Representaciones*,
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2016.v4n1.90>

Rodríguez, M., Flores, G., & Fernández, J. (2022). (Anxiety about failure in physical education. ¿Can gamification promote changes in elementary

school girls?). *Retos*. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85123301370&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=gamificacion+en+la+educacion&sid=4e04223aba3b9a0d95d34c05988c1d59&sot=b&sdt=b&sl=43&s=TITLE-ABS-KEY%28gamificacion+en+la+educacion%29&relpos=7&citeCnt=1&searchTerm=>

Santillana, M. (2020) La gamificación como motivación para el aprendizaje del curso de programación en estudiantes de un instituto de educación superior de la región Arequipa https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17477/SANTILLANA_VALDIVIA_MARIO_C%c3%89SAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sevilla, M., Dopico, C., Morales, J., Iglesias, E., Fariñas, J., & Carballeira, E. (2023). Gamification in Physical Education: Evaluation of impact on motivation and motor learning). *Retos*, <https://doi.org/10.47197/retos.v47.94686>

Sevgi, B; Efiltili, E; & İçyüz, R. (2022). The effect of creative drama on the development of social skills of children with autism in Turkey: A Mixed-Method Research. *Universidad y Sociedad*, <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85127169719&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&sid=b0d588a03cc760c04ceedd3e9d03e9c4&sot=b&sdt=b&s=TITLE-ABS-KEY%28habilidades+sociales%29&sl=35&sessionSearchId=b0d588a03cc760c04ceedd3e9d03e9c4>

Solis, J; y Marquina, R. (2022). Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior. *Revista ConCiencia EPG*, 7(1),66-83. <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.7-1.5>

Stover, B., Bruno, E., Uriel, E. y Fernández, M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. *Revista de Psicología y Ciencias Afines* <https://www.redalyc.org/pdf/4835/483555396010.pdf>

Tuirán, R. y Villaseñor, P. (2016), El desarrollo de Habilidades Socioemocionales una apuesta rentable, *Centro de Bachillerato Tecnológico Industrial y de*

servicios.

<https://www.cbtis59.edu.mx/Lectura%20El%20desarrollo%20de%20Habilidades%20Socioemocionales%20una%20apuesta%20rentable.pdf>

Valencia, D. y Velásquez, S. (2021) La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/20421/TESIS%20DE%20GRADO%20%282%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vásquez, M. (2022) Gamificación y estándares de aprendizaje del área de matemáticas en estudiantes, U.E. Veinticuatro de Mayo, Santo Domingo.

Ecuador 2021 (Tesis de maestría) Recuperada https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78247/Vasquez_UMM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXO

ANEXO 1: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Gamificación y habilidades sociales en los estudiantes de 2° año de secundaria de la Institución Educativa de Chiclayo, 2023.

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Gamificación	Método que incluye la mecánica de los juegos al ambiente educativo para motivar el logro de los objetivos de los estudiantes. (Werbach y Hunter, 2013).	Grupo de actividades que el docente realiza durante el proceso de enseñanza aprendizaje, que será evaluado a través de un cuestionario basado en actividades dinámicas, mecánicas y componentes con una escala de medición.	Dinámicas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Restricciones ✓ Emociones ✓ Narrativa de las condiciones ✓ Nivel de progreso. 	1,2,3,4,5	Nivel Bajo Nivel Medio Nivel Alto
			Mecánicas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Retos ✓ Competencia ✓ Recompensa ✓ Estado de ganador 	6,7,8,9,10	
			Componentes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Logros ✓ Misión ✓ Niveles ✓ Trabajo en equipo 	11,12,13,14,15	
Habilidades sociales	Son conductas socialmente habilidosas las que emiten los individuos para su realización interpersonal y expresar sus sentimientos, deseos, opiniones de forma adecuada, respetando conductas y resolviendo problemas óptimamente (Caballo, 2002)	Habilidades para interactuar de manera efectiva con otros sujetos a ser valorado por medio de un cuestionario dimensionado por características como el asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones con una escala de medición	Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Empatía ✓ Tolerancia 	1,2,3,4	Nivel Bajo Nivel Medio Nivel Alto
			Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escucha activa ✓ Persuasión 	5,6,7,8	
			Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Valoración personal ✓ Amor propio 	9,10,11,12	
			Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Proyecto de vida ✓ Autocontrol 	13,14,15,16	

ANEXO 2: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Escala de Gamificación en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo- 2023.

Estimado (a) estudiante, se agradece su participación con el llenado del presente cuestionario, el cual es anónimo y su objetivo es netamente académico.

Favor marcar con un aspa (X), la opción de respuesta que consideres conveniente para cada una de las afirmaciones. Además, te recordamos que tienes 30 minutos para darnos tus respuestas.

Considerar la escala de elección siguiente:

Totalmente en desacuerdo		Desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
1		2	3	4	5	
DIMENSIONES /ítems		(1) Totalmente en desacuerdo	(2) Desacuerdo	(3) Indeciso	(4) De acuerdo	(5) Totalmente de acuerdo
GAMIFICACION						
N°	Dimensión Dinámica					
1	Las instrucciones para el uso de las herramientas gamificadas en las sesiones de clase son claras.					
2	Sigo sin dificultad las instrucciones para el uso de las herramientas gamificadas durante las sesiones de clase.					
3	Me siento a gusto con el uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de las sesiones de clase.					
4	He notado que el uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de las sesiones de clase despierta emociones positivas en mí.					
5	Durante el desarrollo de mis sesiones de clase se siento familiarizado con el uso de las herramientas gamificadas.					
	Dimensión Mecánica					
6	Mi posición en el ranking al usar una herramienta gamificada refleja mi esfuerzo y dedicación.					
7	Durante el desarrollo de las sesiones de clase se plantean desafíos que motivan mi participación.					
8	El uso de herramientas gamificadas me ha servido para sentirme en competencia, animándome a participar.					
9	Considero que el uso de herramientas gamificadas me ha permitido aprender de forma significativa.					
10	Pienso comentar a otras personas sobre el beneficio del uso de herramientas gamificadas.					
	Dimensión Componentes					
11	Trabajo en equipo al momento de utilizar herramientas gamificadas para superar los niveles de dificultad.					
12	Me parece interesante participar en actividades donde se utilizan herramientas gamificadas.					
13	Logré sobrepasar los retos establecidos con el uso de las herramientas gamificadas					
14	Obtuve recompensas en mis sesiones de clase en las que utilicé herramientas gamificadas					
15	Logré el aprendizaje que esperaba a través del uso de las herramientas gamificadas.					

Muchas gracias por su apoyo

Escala de Habilidades Sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo- 2023.

Estimado (a) estudiante, se agradece su participación con el llenado del presente cuestionario, el cual es anónimo y su objetivo es netamente académico.

Favor marcar con un aspa (X), la opción de respuesta que consideres conveniente para cada una de las afirmaciones. Además, te recordamos que tienes 30 minutos para darnos tus respuestas Considerar la escala de elección siguiente:

Totalmente en desacuerdo		Desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
1		2	3	4	5	
DIMENSIONES /items		(1) Totalmente en desacuerdo	(2) Desacuerdo	(3) Indeciso	(4) De acuerdo	(5) Totalmente de acuerdo
HABILIDADES SOCIALES						
N°	Dimensión Asertividad					
1	Tiendo a reaccionar mal cuando alguien se expresa mal de mí.					
2	Felicito las buenas acciones que realizan las demás personas.					
3	Me siento seguro al hablar sobre mis temores.					
4	Puedo defender mis ideas cuando considero que el resto de personas están equivocados.					
	Dimensión Comunicación					
5	Me es fácil establecer comunicación con los demás.					
6	Presto total atención cuando alguien me habla.					
7	Acepto las ideas de otras personas.					
8	Cambio mi opinión a pesar de que ya tenía una decisión o idea determinada.					
	Dimensión Autoestima					
9	Advierto con facilidad mis cualidades positivas y negativas					
10	Puedo expresar fácilmente mis opiniones					
11	Me siento feliz con mi aspecto físico					
12	Me gusta estar bien presentado cuando asisto a algún compromiso o evento.					
	Dimensión Toma de decisiones					
13	Trabajo en equipo al momento de utilizar herramientas gamificadas para superar los niveles de dificultad.					
14	Me parece interesante participar en actividades donde se utilizan herramientas gamificadas.					
15	Logré superar los retos establecidos con el uso de las herramientas gamificadas					
16	Obtuve recompensas en mis sesiones de clase en las que utilicé herramientas gamificadas					

Muchas gracias por su apoyo

ANEXO 3: MODELO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Consentimiento Informado

Título de la investigación: **Gamificación y habilidades sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una institución educativa de Chiclayo**

Investigadora: Rosa Beatriz Chimoy Esquives

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “**Gamificación y habilidades sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una institución educativa de Chiclayo**”, cuyo objetivo es recoger y analizar información para posteriormente llegar a proponer mejoras educativas. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado del programa académico de maestría en Psicología educativa de la Universidad César Vallejo del campus Chiclayo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa Nicolás La Torre.

Investigar cómo la gamificación puede potenciar el desarrollo de habilidades sociales en el contexto educativo posibilitando mejorar la formación académica y preparar a los estudiantes en mejorar sus habilidades sociales.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “**Gamificación y habilidades sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una institución educativa de Chiclayo**”

2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y

se realizará en las aulas de 2° año “H” y “J” de la institución Nicolás La Torre. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Chimoy Esquivas, Rosa email: rchimoy@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Llerena Rodríguez, Sofía Yrene email: sllerena@ucv.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos:
.....
Fecha y hora:
.....

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
VARIABLE: GAMIFICACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems Dinámicas	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
01	Las instrucciones para el uso de las herramientas gamificadas en las sesiones de clase son claras.				X				X				X	
02	Sigo sin dificultad las instrucciones para el uso de las herramientas gamificadas durante las sesiones de clase.				X				X				X	
03	Me siento a gusto con el uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de las sesiones de clase.				X				X				X	
04	He notado que el uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de las sesiones de clase despierta emociones positivas en mí.				X				X				X	
05	Durante el desarrollo de mis sesiones de clase se siento familiarizado con el uso de las herramientas gamificadas.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Mecánicas													
06	Mi posición en el ranking al usar una herramienta gamificada refleja mi esfuerzo y dedicación.				X				X				X	
07	Durante el desarrollo de las sesiones de clase se plantean desafíos que motivan mi participación.				X				X				X	
08	El uso de herramientas gamificadas me ha servido para sentirme en competencia, animándome a participar.				X				X				X	
09	Considero que el uso de herramientas gamificadas me ha permitido aprender de forma significativa.				X				X				X	
10	Pienso comentar a otras personas sobre el beneficio del uso de herramientas gamificadas.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Componentes													
11	Trabajo en equipo al momento de utilizar herramientas gamificadas para superar los niveles de dificultad.				X				X				X	
12	Me parece interesante participar en actividades donde se utilizan herramientas gamificadas.				X				X				X	
13	Logré superar los retos establecidos con el uso de las herramientas gamificadas.				X				X				X	
14	Obtuve recompensas en mis sesiones de clase en las que utilicé herramientas gamificadas.				X				X				X	
15	Logre el aprendizaje que esperaba a través del uso de las herramientas gamificadas.				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Esta correcta y debe aplicarse

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Eduardo Alfredo Espinoza Urbina DNI: 16656527

Especialidad del validador (a): Lic. en Administración y Doctor en Educación

Chiclayo, 05 de junio del 2023



Dr. Eduardo A. Espinoza Urbina

Firma del experto informante

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

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

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems Asertividad	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
01	Tiendo a reaccionar mal cuando alguien se expresa mal de mí.				X				X				X	
02	Felicito las buenas acciones que realizan las demás personas.				X				X				X	
03	Me siento seguro al hablar sobre mis temores.				X				X				X	
04	Puedo defender mis ideas cuando considero que el resto de personas están equivocados.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Comunicación													
05	Me es fácil establecer comunicación con los demás.				X				X				X	
06	Presto total atención cuando alguien me habla.				X				X				X	
07	Acepto las ideas de otras personas.				X				X				X	
08	Cambio mi opinión a pesar de que ya tenía una decisión o idea determinada.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Autoestima													
09	Advierto con facilidad mis cualidades positivas y negativas				X				X				X	
10	Puedo expresar fácilmente mis opiniones				X				X				X	
11	Me siento feliz con mi aspecto físico				X				X				X	
12	Me gusta estar bien presentado cuando asisto a algún compromiso o evento.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Toma de decisiones													
13	Acostumbro a hacer planes para realizar distintas actividades				X				X				X	
14	Programo la realización de actividades que me ayudarán en mi futuro				X				X				X	
15	Tomo decisiones importantes para mi futuro sin la ayuda de los demás				X				X				X	
16	Reflexiono sobre las consecuencias de mis actos				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Esta correcta y debe aplicarse

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Eduardo Alfredo Espinoza Urbina DNI: 16656527

Especialidad del validador (a): Lic. en Administración y Doctor en Educación

Chiclayo, 05 de junio del 2023


Dr. Eduardo A. Espinoza Urbina

Firma del experto informante

¹Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	ESPINOZA URBINA
Nombres	EDUARDO ALFREDO
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	16656527

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.
Rector	LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION
Secretario General	SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL
Director	PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	DOCTOR
Denominación	DOCTOR EN EDUCACIÓN
Fecha de Expedición	21/09/20
Resolución/Acta	0233-2020-UCV
Diploma	052-090380
Fecha Matrícula	04/01/2017
Fecha Egreso	19/01/2020

Fecha de emisión de la constancia:
23 de Julio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE: GAMIFICACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems Dinámicas	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
01	Las instrucciones para el uso de las herramientas gamificadas en las sesiones de clase son claras.				X				X				X	
02	Sigo sin dificultad las instrucciones para el uso de las herramientas gamificadas durante las sesiones de clase.				X				X				X	
03	Me siento a gusto con el uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de las sesiones de clase.				X				X				X	
04	He notado que el uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de las sesiones de clase despierta emociones positivas en mí.				X				X				X	
05	Durante el desarrollo de mis sesiones de clase se siento familiarizado con el uso de las herramientas gamificadas.				X				X				X	
Nº	DIMENSIONES / ítems Mecánicas													
06	Mi posición en el ranking al usar una herramienta gamificada refleja mi esfuerzo y dedicación.				X				X				X	
07	Durante el desarrollo de las sesiones de clase se plantean desafíos que motivan mi participación.				X				X				X	
08	El uso de herramientas gamificadas me ha servido para sentirme en competencia, animándome a participar.				X				X				X	
09	Considero que el uso de herramientas gamificadas me ha permitido aprender de forma significativa.				X				X				X	
10	Pienso comentar a otras personas sobre el beneficio del uso de herramientas gamificadas.				X				X				X	
Nº	DIMENSIONES / ítems Componentes													
11	Trabajo en equipo al momento de utilizar herramientas gamificadas para superar los niveles de dificultad.				X				X				X	
12	Me parece interesante participar en actividades donde se utilizan herramientas gamificadas.				X				X				X	
13	Logré sobrepasar los retos establecidos con el uso de las herramientas gamificadas.				X				X				X	
14	Obtuve recompensas en mis sesiones de clase en las que utilicé herramientas gamificadas.				X				X				X	
15	Logre el aprendizaje que esperaba a través del uso de las herramientas gamificadas.				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Esta correcta y debe aplicarse

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Sra. Lic. Sigüensas Bancos Youssy Yeraldine DNI: 46197230

Especialidad del validador (a): Lic. En Estadística

Chictayo, 05 de junio del 2023

¹Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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



Firma del experto informante

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems Asertividad	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
01	Tiendo a reaccionar mal cuando alguien se expresa mal de mí.				X				X				X	
02	Felicito las buenas acciones que realizan las demás personas.				X				X				X	
03	Me siento seguro al hablar sobre mis temores.				X				X				X	
04	Puedo defender mis ideas cuando considero que el resto de personas están equivocados.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Comunicación													
05	Me es fácil establecer comunicación con los demás.				X				X				X	
06	Presto total atención cuando alguien me habla.				X				X				X	
07	Acepto las ideas de otras personas.				X				X				X	
08	Cambio mi opinión a pesar de que ya tenía una decisión o idea determinada.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Autoestima													
09	Advierto con facilidad mis cualidades positivas y negativas				X				X				X	
10	Puedo expresar fácilmente mis opiniones				X				X				X	
11	Me siento feliz con mi aspecto físico				X				X				X	
12	Me gusta estar bien presentado cuando asisto a algún compromiso o evento.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Toma de decisiones													
13	Acostumbro a hacer planes para realizar distintas actividades				X				X				X	
14	Programo la realización de actividades que me ayudarán en mi futuro				X				X				X	
15	Tomo decisiones importantes para mi futuro sin la ayuda de los demás				X				X				X	
16	Reflexiono sobre las consecuencias de mis actos				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Esta correcta y debe aplicarse

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Sra. Lic. Sigüensas Bances Youssy Yeraldine DNI: 46197230

Especialidad del validador (a): Lic. En Estadística

Chiclayo, 05 de junio del 2023

¹Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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


Firma del experto informante



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **SIGÜENSAS BANCES**
Nombres **YOUSSY YERALDINE**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **46197230**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**
Rector **MARIANO AGUSTIN RAMOS GARCIA**
Secretario General **MIGUEL ANGEL JIMENEZ GAMARRA**
Decano **ANDRES HELEODORO FIGUEROA ALVARADO**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Título profesional **LICENCIADA EN ESTADISTICA**
Fecha de Expedición **1906/15**
Resolución/Acta **330-2016U**
Diploma **A1871838**

Fecha de emisión de la constancia:
23de Julio 2023



CÓDIGO VIRTUAL

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems Asertividad	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
01	Tiendo a reaccionar mal cuando alguien se expresa mal de mí.				X				X				X	
02	Felicito las buenas acciones que realizan las demás personas.				X				X				X	
03	Me siento seguro al hablar sobre mis temores.				X				X				X	
04	Puedo defender mis ideas cuando considero que el resto de personas están equivocados.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Comunicación													
05	Me es fácil establecer comunicación con los demás.				X				X				X	
06	Presto total atención cuando alguien me habla.				X				X				X	
07	Acepto las ideas de otras personas.				X				X				X	
08	Cambio mi opinión a pesar de que ya tenía una decisión o idea determinada.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Autoestima													
09	Advierto con facilidad mis cualidades positivas y negativas				X				X				X	
10	Puedo expresar fácilmente mis opiniones				X				X				X	
11	Me siento feliz con mi aspecto físico				X				X				X	
12	Me gusta estar bien presentado cuando asisto a algún compromiso o evento.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Toma de decisiones													
13	Acostumbro a hacer planes para realizar distintas actividades				X				X				X	
14	Programo la realización de actividades que me ayudarán en mi futuro				X				X				X	
15	Tomo decisiones importantes para mi futuro sin la ayuda de los demás				X				X				X	
16	Reflexiono sobre las consecuencias de mis actos				X				x				X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Está correcta debe aplicarse

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Luisa Paola de los Milagros Bernal Marchena DNI: 41591134

Especialidad del validador (a): Maestra en Psicología Educativa


Chiclayo, 5 de junio del 2023

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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



Firma del experto informante

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE: GAMIFICACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems Dinámicas	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
01	Las instrucciones para el uso de las herramientas gamificadas en las sesiones de clase son claras.				X				X				X	
02	Sigo sin dificultad las instrucciones para el uso de las herramientas gamificadas durante las sesiones de clase.				X				X				X	
03	Me siento a gusto con el uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de las sesiones de clase.				X				X				X	
04	He notado que el uso de herramientas gamificadas en el desarrollo de las sesiones de clase despierta emociones positivas en mí.				X				X				X	
05	Durante el desarrollo de mis sesiones de clase se siento familiarizado con el uso de las herramientas gamificadas.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Mecánicas													
06	Mi posición en el ranking al usar una herramienta gamificada refleja mi esfuerzo y dedicación.				X				X				X	
07	Durante el desarrollo de las sesiones de clase se plantean desafíos que motivan mi participación.				X				X				X	
08	El uso de herramientas gamificadas me ha servido para sentirme en competencia, animándome a participar.				X				X				X	
09	Considero que el uso de herramientas gamificadas me ha permitido aprender de forma significativa.				X				X				X	
10	Pienso comentar a otras personas sobre el beneficio del uso de herramientas gamificadas.				X				X				X	
N°	DIMENSIONES / ítems Componentes													
11	Trabajo en equipo al momento de utilizar herramientas gamificadas para superar los niveles de dificultad.				X				X				X	
12	Me parece interesante participar en actividades donde se utilizan herramientas gamificadas.				X				X				X	
13	Logré sobrepasar los retos establecidos con el uso de las herramientas gamificadas.				X				X				X	
14	Obtuve recompensas en mis sesiones de clase en las que utilicé herramientas gamificadas.				X				X				X	
15	Logré el aprendizaje que esperaba a través del uso de las herramientas gamificadas.				X				X				X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Está correcta debe aplicarse

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Luisa Paola de los Milagros Bernal Marchena DNI: 41591134

Especialidad del validador (a): Maestra en Psicología Educativa

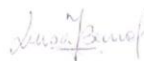
Chiclayo, 5 de junio del 2023

¹Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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



Firma del experto informante



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	BERNAL MARCHENA
Nombres	LUISA PAOLA DE LOS MILAGROS
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	41591134

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.
Rector	TANTALEÁN RODRÍGUEZ JEANNETTE CECILIA
Secretario General	LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA
Director	PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA
Fecha de Expedición	21/02/22
Resolución/Acta	0067-2022-UCV
Diploma	052-149467
Fecha Matrícula	31/08/2020
Fecha Egreso	31/01/2022

Fecha de emisión de la constancia:
23 de Julio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

ANEXO 5: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Gamificación y habilidades sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una institución educativa de Chiclayo Autor: Rosa Chimoy Esquivés LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Atención integral del infante, niño y adolescente.							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable e indicadores				
Problema General ¿Qué relación existe entre la Gamificación (G) y las Habilidades sociales (HS) en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023?	Objetivo General: Determinar la relación entre la (G) y las (HS) en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023 Objetivos específicos: Identificar el nivel de (G) en los estudiantes de segundo año de secundaria de una	Hipótesis General H1= Existe relación entre la (G) y las HS en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023 H0= No existe relación entre la (G) y las HS en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de	Variable 1: Gamificación				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rango
			Dinámicas	✓ Restricciones ✓ Emociones ✓ Narrativa de las condiciones ✓ Nivel de progreso.	1,2,3,4,5	Cuestionario Gamificación Instrumento elaborado por el Maestrante.	Nivel Bajo Nivel Medio Nivel Alto
			Mecánicas	✓ Retos ✓ Competencia ✓ Recompensa ✓ Estado de ganador	6,7,8,9,10	Elaborado en escala de Likert, construido con la asesoría de expertos con conocimientos en el tema y basado en las dimensiones propuestas por los teóricos revisados, que dieron soporte a la investigación, afirmaciones que contuvieron cinco alternativas de respuesta con valores del 1 a 5 (Totalmente en desacuerdo, Desacuerdo, Indeciso, De acuerdo y Totalmente de acuerdo) respectivamente.	
Componentes	✓ Logros ✓ Misión	11,12,13,14,15					

	<p>Institución Educativa de Chiclayo, 2023.</p> <p>Identificar el nivel de (HS) en los estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023</p> <p>Identificar la relación entre las dimensiones de la (G) y (HS) en los estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023.</p>	Chiclayo, 2023.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Niveles ✓ Trabajo en equipo 			
			Variable 2: Habilidades Sociales				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rango
			Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Empatía ✓ Tolerancia 	1,2,3,4	<p>Cuestionario – Habilidades Sociales</p> <p>Instrumento elaborado por el Maestrante.</p> <p>Elaborado en escala de Likert, construido con la asesoría de expertos con conocimientos en el tema y basado en las dimensiones propuestas por los teóricos revisados, que dieron soporte a la investigación, afirmaciones que contuvieron cinco alternativas de respuesta con valores del 1 a 5 (Totalmente en desacuerdo, Desacuerdo, Indeciso, De acuerdo y Totalmente de acuerdo) respectivamente.</p>	<p>Nivel Bajo</p> <p>Nivel Medio</p> <p>Nivel Alto</p>
			Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escucha activa ✓ Persuasión 	5,6,7,8		
			Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Valoración personal ✓ Amor propio 	9,10,11,12		
Toma de decisiones.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Proyecto de vida ✓ Autocontrol 	13,14,15,16					

ANEXO 6: CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

	Habilidades sociales															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4
3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
5	3	4	4	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4
6	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4
7	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4
8	3	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5
9	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
10	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	3	4	5
11	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4
13	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
14	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
15	3	4	4	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4
16	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4
17	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4
18	3	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5
19	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
20	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	3	4	5
21	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	5
23	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
24	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
25	3	4	4	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4
26	4	4	4	4	5	3	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4
27	3	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	4	5	4	4	4
28	3	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5
29	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
30	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5

	Habilidades sociales															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4
3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
5	3	4	4	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4
6	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4
7	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4
8	3	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5
9	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
10	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	3	4	5
11	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4
13	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
14	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
15	3	4	4	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4
16	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
17	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4
18	3	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5
19	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
20	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	3	4	5
21	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	5
23	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
24	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
25	3	4	4	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4
26	4	4	4	4	5	3	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4
27	3	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4
28	3	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5
29	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
30	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5

CONFIABILIDAD	
Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,801	30



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LLERENA RODRIGUEZ SOFIA YRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Gamificación y habilidades sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una institución educativa de Chiclayo", cuyo autor es CHIMOY ESQUIVES ROSA BEATRIZ, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

CHICLAYO, 02 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LLERENA RODRIGUEZ SOFIA YRENE DNI: 18147780 ORCID: 0000-0003-4419-8568	Firmado electrónicamente por: SLLERENAR el 05- 08-2023 22:27:12

Código documento Trilce: TRI - 0636759