



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
ESPECIALIDAD DE DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN EN  
ENTORNOS VIRTUALES**

Percepción de la gamificación como herramienta terapéutica en  
internos de Psicología, Lima - 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN EN  
ENTORNOS VIRTUALES**

**AUTORA:**

Osorio Gadea, Dora Jenny (orcid.org/0000-0002-1790-7544)

**ASESOR:**

Ph.D. Bravo Huaynates, Guido Junior (orcid.org/ 0000-0002-4148-2291)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**TRUJILLO – PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por iluminar mi camino y brindarme sabiduría.

A mi madre, por su amor incondicional y apoyo constante. Su ejemplo y dedicación me ha inspirado alcanzar este logro.

A cada uno de ustedes que han dejado una huella imborrable en mi formación académica y personal.

## **AGRADECIMIENTO**

La realización de esta tesis no habría sido posible sin el apoyo de muchas personas a quienes deseo expresar mi agradecimiento.

A mi madre, por su amor incondicional y por creer en mí en todo momento.

A mi padre y abuelos por su protección e intersección.



**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, BRAVO HUAYNATES GUIDO JUNIOR, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico titulado: "Percepción de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología, Lima - 2024", cuyo autor es OSORIO GADEA DORA JENNY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 9%, 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 el Trabajo Académico 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.

TRUJILLO, 30 de Junio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
BRAVO HUAYNATES GUIDO JUNIOR <b>DNI:</b> 21134641 <b>ORCID:</b> 0000-0002-4148-2291	Firmado electrónicamente por: GUIDOJBH el 02-07- 2024 20:21:19

Código documento Trilce: TRI - 0782887



**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN  
EN ENTORNOS VIRTUALES**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, OSORIO GADEA DORA JENNY estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico titulado: "Percepción de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología, Lima - 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
DORA JENNY OSORIO GADEA DNI: 25790799 ORCID: 0000-0002-1790-7544	Firmado electrónicamente por: DOSORIOG el 30-06- 2024 20:28:24

Código documento Trilce: TRI - 0782886

## ÍNDICE

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTORA	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO	12
III. MÉTODO	16
3.1. Tipo y Enfoque, diseño o métodos de investigación	16
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización	16
3.3. Escenario de estudio	17
3.4. Participantes	17
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.6. Procedimiento	18
3.7. Rigor científico	18
3.8. Método de análisis de datos	18
3.9. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	20
V. CONCLUSIONES	25
VI. RECOMENDACIONES	27
REFERENCIAS	28
ANEXOS	

## RESUMEN

La investigación se enfoca en conocer la percepción de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología, Lima - 2024. Se optó por un enfoque cualitativo básico con un diseño fenomenológico. Participaron en el estudio internos de psicología y coordinadores de los programas de la institución, utilizando entrevistas semiestructuradas y un cuestionario compuesto por 8 preguntas para recoger los datos. Los resultados mostraron que en algunas oportunidades la gamificación se utiliza al inicio y al final de la sesión con la finalidad de mantener la atención y motivación de los participantes, adaptando los elementos de la gamificación según las necesidades del paciente y la estructura de la sesión. De esta manera se logra una interacción innovadora, atractiva y motivadora con los pacientes, utilizando colores vivos y herramientas tecnológicas para mantener el interés de los participantes. Finalmente, uno de los aspectos importantes en la práctica terapéutica es la ética profesional, la confidencialidad y la transparencia con la finalidad de construir una relación sólida y segura.

**Palabras clave:** *Entrevista, gamificación, herramientas digitales, motivación y proceso terapéutico.*

## ABSTRACT

The research focuses on knowing the perception of gamification as a therapeutic tool in psychology interns, Lima - 2024. A basic qualitative approach with a phenomenological design was chosen. Psychology interns and coordinators of the institution's programs participated in the study, using semi-structured interviews and a questionnaire composed of 8 questions to collect data. The results showed that on some occasions gamification is used at the beginning and end of the session in order to maintain the attention and motivation of the participants, adapting the elements of gamification according to the needs of the patient and the structure of the session. In this way, an innovative, attractive and motivating interaction with patients is achieved, using bright colors and technological tools to maintain the interest of the participants. Finally, one of the important aspects in therapeutic practice is professional ethics, confidentiality and transparency in order to build a solid and safe relationship.

**Keywords:** *Interview, Gamification, Digital tools, Motivation and Therapeutic process.*



## **I. INTRODUCCIÓN**

En los últimos años, se han observado grandes cambios en especial en el área de la tecnología y la ciencia. Tomado un papel importante en la vida diaria del ser humano, transformando la manera que interactuamos. Por otro lado, las personas pueden acceder a diversos aplicativos desde sus dispositivos móviles, permitiendo realizar una variedad de actividades de manera eficiente. Asimismo, los profesionales han integrado el uso de la tecnología en sus interacciones cotidianas. Además, la gamificación es una propuesta innovadora, buscando aplicar las dinámicas por medio del juego con el fin de promover cambios positivos a nivel cognitivo (Huamaní, 2021).

Una de las actividades más importantes en la vida de un niño es el juego, aporta beneficios positivos en diversas áreas como la emocional, social e intelectual. En el campo de la psicología, el juego ha demostrado ser una herramienta de intervención muy efectiva. En la actualidad, los profesionales se enfrentan al desafío de la tecnología, obligando a adaptar la transmisión de los conocimientos de una manera divertida, variada, amena y motivadora. Es donde surge la pregunta: ¿Cómo se puede lograr esta interacción de manera divertida, amena y variada en la práctica terapéutica? La respuesta sería en la gamificación, que permite a los profesionales interactuar de una manera novedosa y creativa, beneficiando el aprendizaje y el desarrollo de los niños (Ortega et al., 2021; Huamaní, 2021).

Para concluir, diversos estudios destacan el uso de la gamificación en el área de educación y otras áreas, proporcionando información valiosa de los beneficios en diversas áreas profesionales y el impacto positivo para el usuario a través de desafíos, recompensas y retos. La gamificación se presenta como una excelente herramienta, permitiendo monitorear a los usuarios de una manera práctica y dinámica. Los juegos electrónicos y las redes sociales, ha tenido un impacto significativo en este contexto (Morales et al., 2021).

En lo referente al planteamiento del problema internacional, algunas estadísticas proporcionan información crucial sobre la salud mental evidenciando incremento en casos de la depresión. Por otro lado, en Latinoamérica, los casos de depresión, ansiedad y los intentos de suicidio han aumentado y a nivel nacional debido a la pandemia se ha incrementado los casos de ansiedad, la depresión y el estrés ([OMS], 2022; Thiagarajan & Newson, 2021; Muñoz, 2024).

Frente a esta realidad, es importante implementar nuevas estrategias dentro de la práctica terapéutica por medio de elementos de la gamificación, la categorización nos facilita la personalización de las estrategias, las cuales pueden ser adaptadas de acuerdo a las necesidades y en diferentes contextos como educación y salud. Logrando una experiencia innovadora, eficaz y sostenible a su vez mejorando la comunicación e interacción entre las partes interesadas.

En función a lo analizado, el problema general del estudio es: ¿Cuál es la percepción de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología? Así mismo, los problemas específicos son: 1) ¿Cómo perciben la planificación de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología?; 2) ¿Cómo perciben la implementación de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología?; 3) ¿Cómo perciben la ejecución de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología?; 4) ¿Cómo perciben la evaluación de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología? En el ámbito social, la investigación es importante, porque durante el ciclo de desarrollo del niño, se adquieren diversas destrezas y habilidades que le ayuda en la interacción con su entorno y fomentar la autonomía. La gamificación mejora la motivación y el compromiso del usuario de una manera interactiva. Proporciona al profesional una nueva estrategia para una mejor interacción y permite realizar la terapia de una manera accesible y dinámica.

Por lo tanto, existe una justificación teórica, podría servir como antecedente para desarrollar programas que utilicen la gamificación como herramienta terapéutica. La gamificación permite crear procesos multidimensionales con el uso de entornos virtuales. Cabe mencionar que el juego está presente en el desarrollo del individuo desde la primera infancia. La gamificación permite interactuar de manera entretenida, desarrollando la creatividad y la motivación por medio de reglas y desafíos establecidos, fomentando la autonomía, competitividad y la motivación intrínseca (De Coro et al., 2023; Ojeda et al., 2022; Reyes et al., 2020).

En cuanto a la justificación metodológica, es importante destacar que los juegos electrónicos y las redes sociales son atractivos y han tenido un gran impacto en los usuarios. Muchas investigaciones mencionan su implementación

dentro de las instituciones educativas. La gamificación motiva al usuario a realizar tareas, creando espacios emocionantes y agradables que fomentan el aprendizaje colaborativo (Morales et al., 2021). Por lo cual, la gamificación proporciona una estructura facilitando el diseño y la evaluación en la práctica terapéutica, a su vez facilita evaluar el progreso del paciente por medio de retos y desafíos, permitiendo focalizar aquellos aspectos que requiere mejorar.

En base a lo expuesto, el objetivo general del estudio fue: Describir la percepción de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología y los objetivos específicos fueron: Explicar la percepción de la planificación, la implementación, la ejecución y la evaluación de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología.

## II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito internacional Zulay et al., (2023) menciona sobre la gamificación, un método basado en el juego; brinda beneficios como la atención, la interacción, el entretenimiento y la concentración facilitando un espacio innovador. Además, Guevara et al., (2023) menciona sobre la importancia de implementar el juego y la innovación tecnológica dentro de la dinámica educativa para favorecer los procesos de aprendizaje. Sin embargo, no solo depende de la motivación del participante, sino también de seguir las indicaciones para el uso adecuado e incorporar insignias como recursos motivadores dentro de la dinámica de la competencia (Guerrero y Cordero, 2022).

La gamificación es importante porque favorece los procesos de enseñanza, proporcionando al profesional diversas herramientas para mejorar la interacción con el usuario (Theodoridis y Kraemyer, 2022). La gamificación es una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje, ya que utilizar la recompensa, fomenta la motivación y proporciona una buena retroalimentación (Moya et al., 2021). Además, los diversos estudios científicos indican que la gamificación es un buen aliado para mejorar el nivel cognitivo y puede ser utilizada junto con otras metodologías que incluyan las TICs de manera sincrónica y asincrónica (Hernández et al., 2020; Holguín et al., 2020).

Es esencial que el profesional utilice su creatividad para aumentar la efectividad, la motivación y evitar la frustración. Suárez, (2023) menciona sobre el impacto positivo al implementar la robótica, los videojuegos y la gamificación (Pilay-Cantos & Alcívar-Cruzatty, 2022). La importancia de aplicar la gamificación es porque fomentan un clima agradable, aumenta la motivación y el interés por las actividades de aprendizaje, promueve el trabajo colaborativo y el aprendizaje significativo, beneficiando tanto el aprendizaje en grupo como individual (Angulo Quiñónez et al., 2022).

En el ámbito nacional, Guisvert y Lima, (2022) destacan la gamificación como una estrategia que beneficia y ofrece grandes aportes a nivel didáctico, permitiendo la independencia del estudiante, motivado y comprometido. Sin embargo, mencionan algunos desafíos como la falta de equipos o conexión para las poblaciones vulnerables. Ortega et al., (2021) señala que, durante la pandemia, los más afectados fueron el nivel de primaria, secundaria y superior debido al proceso de adaptación a la virtualidad y la falta de equipos o conexión,

especialmente en zonas rurales y para algunas carreras que requieren acceso a laboratorios.

Por otro lado, la falta de equipos o falta de conexión era una gran barrera para lograr un óptimo aprendizaje por medios virtuales, los alumnos de zona rural fueron los más afectados como los niños que participaban de una educación pública como también algunas carreras que requería acceso a los laboratorios. Alanya et al., (2021) ;Gaspar, (2021) mencionan que, las personas se adaptan bien a la tecnología, aunque la falta de conexión es una gran barrera para lograr un óptimo aprendizaje virtual, la gamificación beneficia a la participación del usuario.

La gamificación es una estrategia que permite al profesional y al usuario lograr la interacción novedosa y divertida, captando la participación (Nacional y San, 2021). Además, libera el estrés que podría mostrar el participante frente a la dificultad y otros factores socioculturales y económicos (Sucari et al., 2019).

La gamificación se ha implementado en diversas áreas, como el marketing, desafiando al área educativa a adaptarse a los cambios y avances tecnológicos (Mero y Castro, 2021). Es una herramienta que puede brindar grandes aportes, siendo un gran aliado para alcanzar conocimientos inicialmente difíciles (Huamaní, 2021). También es una oportunidad valiosa para mejorar procesos y actividades diarias en el entorno laboral, promoviendo la motivación y el talento humano al convertir tareas diarias en juegos o competencias, lo que aumenta la productividad y genera grandes beneficios (Riquelme y Benítez, 2023).

La gamificación motiva y fomenta la participación activa del usuario en el proceso de aprendizaje de diversas materias y permite resolver problemas de manera efectiva (Vargas, 2023). Mediante los juegos en entornos virtuales, se puede motivar y comprometer al participante a la realización de actividades e incentivar el trabajo en equipo (Covas, 2020; Huamaní, 2021). Además, la gamificación puede expandirse en diferentes contextos de interacción, incrementando la participación de los estudiantes y convirtiendo las diversas tareas en retos interesantes mediante actividades lúdicas (Huamarí et al., 2014, Ojeda et al., 2022; Reyes et al., 2020).

Las estrategias facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje fomentando la cooperación en el aula y la participación en actividades y permite

al participante desarrollar habilidades interpersonales e intrapersonales (Deterding et al., 2011). Además, la gamificación no solo se centra en premiar por puntos obtenidos, sino que sumerge al participante en una experiencia completa, abarcando aspectos psicológicos y emocionales (Bartnik & Ćwil, 2017).

Existen diferentes tipos de gamificación: la superficial o de contenido, utilizada de manera puntual y en periodos cortos, y la estructural o profunda, se implementa en toda la dinámica de una asignatura, así mismo, los elementos del juego, como metas, objetivos, reglas y narrativa motivan al participante a resolver problemas o retos, mantiene el orden dentro del juego y promoviendo la autonomía con la libertad de elegir (Huamaní, 2021).

La gamificación y el e-learning son herramientas muy efectivas para la generación Z, nacidos entre los años 1997 al 2021. La gamificación permite al participante ser parte activa de su aprendizaje y no perder el interés por medio de las insignias y recompensas (Sánchez et al., 2020). La gamificación permite generar un sistema de recompensas para motivar al participante (Deterding et al., 2011), la gamificación social crea interacciones por medio de las comunidades (Bartnik & Ćwil, 2017) y la gamificación de procesos con la finalidad de lograr la efectividad y productividad y la gamificación educativa permitiendo la participación en entornos académicos (Hamari et al., 2014). Por otro lado, el e-learning es un sistema de comunicación, crea un entorno de aprendizaje virtual, superando barreras geográficas y permitiendo la comunicación sincrónica y asincrónica entre los participantes, con el apoyo institucional (Ortega et al., 2021). Sus ventajas incluyen la reducción de costos y mayor flexibilidad, aunque requiere inversión en la infraestructura y capacitación sobre el uso de las TICs (Covas, 2020).

Muchos investigadores han implementado la gamificación para fomentar el aprendizaje, evidenciando la necesidad de adaptarse a los avances tecnológicos y superando obstáculos socioculturales y económicos (Covas, 2020; Huamaní, 2021). Además, uno de los obstáculos no proviene de la tecnología, sino desde una mirada social. Además, los videojuegos, aunque estereotipados como entretenimiento, pueden promover el aprendizaje del estudiante (Ortega et al., 2021).

Basándose en diferentes teorías primero, el aprendizaje significativo de Ausubel, ocurre cuando el alumno relaciona conocimientos previos con nuevos conocimientos, construyendo significados a través de la actividad constructiva y la interacción social (Romero, 2009), existen tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, de conceptos y de proposiciones, cada uno con principios necesarios para su logro (Baque y Portilla, 2021). Segundo, el Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) mejora la participación y la retención del conocimiento por medio del juego. Incluye conceptos como inmersión, retroalimentación, colaboración, narrativa, desafío, recompensas y adaptabilidad (Bartnik & Ćwil, 2017).

Por último, la inteligencia emocional, propuesta por Goleman (1995), es importante en diversas áreas, permitiendo gestionar emociones y entender las emociones de los demás. La inteligencia se ve como un conjunto de capacidades mentales que evolucionan y se adaptan a las demandas ambiental y las inteligencias múltiples de Gardner (1983) incluyen lingüística, lógico-matemática, espacial, corporal-cinética, musical, naturalista, interpersonal e intrapersonal, cada una con características y habilidades específicas (Herrera, 2017; Zapateiro et al., 2016; Almeida et al., 2018; Martínez & Salinas, 2020).

### **III. MÉTODO**

#### **3.1 Tipo y Enfoque, diseño o métodos de investigación**

El presente estudio es de enfoque cualitativo, en este estudio se describe la perspectiva del uso de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología, ya que nos facilita plantear el estudio mediante la entrevista. El enfoque cualitativo cuyo objetivo es conceptualizar la realidad a partir de información obtenida de una población o sujeto de estudio (Bernal, 2010). Los fenómenos también pueden estudiarse sistemáticamente con métodos cualitativos (Fernández y Mendoza, 2018). Además, el estudio es de tipo básico se sustenta en conocimientos y teorías utilizadas para estudiar fenómenos (Fernández y Mendoza, 2018). Finalmente, inductiva porque busca estudiar los fenómenos a profundidad (Bernal, 2010).

En este estudio corresponde el diseño fenomenológico cuyo propósito es describir o explicar mediante entrevista la perspectiva del uso de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología. Además, describir, comprender e interpretar los fenómenos (Fernández y Mendoza, 2018). También, se aleja del conocimiento del objeto mismo que no tiene relación con la experiencia. Así mismo en este enfoque, es importante comprender que un fenómeno no puede analizarse sin un enfoque holístico de la experiencia de la cual forma parte (Romero Urréa et al., 2021). Finalmente, la fenomenología en la investigación cualitativa se centra en comprender y describir la experiencia de las personas desde su propia perspectiva, sin interpretaciones externas. Es importante mantener una orientación cualitativa, la pregunta de investigación, el método de recolección de datos y su análisis, así como presentación de resultados y rigor científico establecido (Castillo, 2020; Fernandez y Mendoza, 2018).

#### **3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización**

Las categorías que forma parte del estudio realizado son las siguientes: Las categorías son la planificación, implementación, ejecución y evaluación. Cada uno con sus sub categorías correspondientes. En la primera categoría planificación corresponde las sus sub categorías: organización y experiencia terapeuta. En la segunda categoría implementación corresponde las sus sub



categorías: desafíos y adaptaciones y utilidad. En la tercera categoría ejecución corresponde sus sub categoría motivación y compromiso. Finalmente, en la cuarta categoría evaluación corresponde sus sub categoría relación terapéutica y Ética y Consideraciones Profesionales. (Ver Anexo N.º 2)

### **3.3. Escenario de estudio**

Para este estudio fueron convocados a los internos de psicología y coordinadores de los programas, cuya sede cuenta con 30 años de fundada y ofrece servicios de atención psicológica. En dicha institución se viene brindando asesorías a los internos de psicología de diversas universidades. Se hace uso de herramientas digitales, facilitando la retroalimentación de parte del profesional a cargo, las reuniones de coordinación para los diversos programas y algunas capacitaciones a cargo de la institución.

### **3.4. Participantes**

Es el conjunto de individuos u objetos de quienes se desea obtener información a través de un estudio (Lopez., 2004). Por ser un estudio de enfoque cualitativo se selecciona a los participantes de manera intencional. La población para la investigación serán los internos de psicología y coordinadores de los programas quienes fueron seleccionados bajo los siguientes criterios: Deben ser integrantes de la institución, contar con la experiencia en la atención psicológica de manera virtual y tener conocimientos en el manejo de las herramientas digitales y ellos accederán de manera voluntaria participar del estudio.

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

Para este estudio el instrumento fue la entrevista por medio de la cual hubo una relación entre el investigador y el objeto de estudio. La entrevista fue realizado a 7 internos de psicología y 2 coordinadores. Se utilizo un cuestionario con 8 preguntas abiertas, aplicado de manera individual. Incluyendo las categorías y sub categorías en el estudio. Cuando fue necesario con algunas aclaraciones de manera que facilito a los entrevistados su comprensión.

Por otro lado, el cuestionario se aplica mediante entrevista semi estructurada, la mayoría de los elementos son explicados por el entrevistador. Además, el cuestionario debe ser y parecer corto, fácil y atractivo (Sampieri,

2018). Finalmente, la entrevista permite establecer un contacto directo, con las cuales podrían proporcionar información a diferencia de una encuesta (Bernal, 2010).

### **3.6. Procedimiento**

Un estudio de enfoque cualitativa, requiere una planificación cuidadosa (Margareth, 2017). Por lo cual, la recopilación de datos se realizó de manera virtual, mediante la Plataforma Zoom, previa coordinación con el director con la finalidad de obtener permiso de parte de la institución. Después, la coordinación fue con los internos de psicología y coordinadores quienes aceptaron participar de manera voluntaria luego envié el consentimiento informado a los correos de cada participante. Finalmente, realice las entrevistas a los internos y coordinadores en la fecha y hora programadas.

### **3.7. Rigor científico**

En un estudio cualitativo es importante la rigurosidad científica con el fin de mantener la validez y fiabilidad de los resultados. Los nombres de los participantes serán confidenciales. Por otro lado, con la finalidad de mantener un orden, a cada participante se le asigna un código para que le represente. Una investigación cualitativa se basa en el estudio profundo de un fenómeno para lo cual se utilizó la entrevista. Es importante tener en cuenta para el éxito de la investigación realizar las preguntas de manera correcta (Margareth, 2017) la información obtenida son verdaderas y corresponde al fenómeno de estudio. (Ver Anexo N.º 3)

### **3.8. Método de análisis de datos**

La triangulación es un término utilizado para el estudio de un fenómeno, no significa que se utiliza tres métodos, fuentes de datos, investigadores, teorías o ambientes (Benavides y Gómez, 2005). Por lo cual, la triangulación fue diseñada para facilitar la interpretación de la información obtenida. Inicialmente, la codificación de datos se basa en la matriz de categorización, tiene en cuenta las relaciones entre categorías y subcategorías.

Para obtener los hallazgos se siguió los siguientes pasos: primero se transcribe todas las entrevistas en un documento luego se realiza un resumen

de cada pregunta del entrevistado. Segundo, se categoriza las respuestas por colores, teniendo en cuenta el contenido relacionado a la pregunta. Tercero, separo las respuestas por color, cuarto obtengo los hallazgos por pregunta y por participantes, en este caso internos y coordinadores. (Ver Anexo N.º 4 y 5). Finalmente, la información obtenida sirvió para realizar la triangulación de datos entre los objetivos, las categorías, sub categorías y hallazgos. En esta última fase de resultados fui asistida por la inteligencia artificial, con la finalidad de obtener una idea integral respecto al estudio, la cual sirvió como guía o apoyo para realizar la discusión.

### **3.9. Aspectos éticos**

En la actualidad se habla de la ética de la investigación como un aspecto imprescindible (Margareth, 2017). Por lo cual, en el estudio se describe los criterios (nacionales e internacionales) que se aplican para garantizar la calidad de la ética del estudio, explicando la aplicación de los principios éticos (beneficencia, no maleficencia, autonomía y justicia), según corresponda. Además, para en la entrevista participaron de manera voluntaria y envié el consentimiento informado a cada participante, Por último, las citas fueron referenciadas.

#### **IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Los hallazgos encontrados en este estudio se han organizado de acuerdo a los objetivos planteados en la investigación, los cuales explican lo siguiente:

Primero, la percepción de la planificación de la gamificación como herramienta terapéutica y las sub categorías: Organización y experiencia terapéutica: La gamificación se estructura en cada sesión de terapia de acuerdo a las necesidades del paciente, frecuentemente implementado en el inicio y el final de la sesión. La adaptación de los elementos de gamificación aumenta la interacción entre los participantes.

Segundo, la percepción de la implementación de la gamificación como herramienta terapéutica y las sub categorías: Desafíos y Adaptabilidad; y utilidad: La gamificación se adapta según las necesidades y objetivos con el paciente, teniendo en cuenta la edad y el uso de la tecnología. Las dinámicas han demostrado ser efectivas, motivando la participación de los pacientes.

Tercero, la percepción de la ejecución de la gamificación como herramienta terapéutica y las sub categorías: Motivación y compromiso: La gamificación motiva cuando se utiliza colores llamativos además sea fácil de aprender a utilizarlo. Es importante en la interacción fomentar el interés, la empatía y utilizar las herramientas digitales en diferentes momentos.

Cuarto, la evaluación de la gamificación como herramienta terapéutica y la percepción de sus sub categorías: Relación terapéutica y ética y consideraciones profesionales: El compromiso y la retroalimentación son esenciales para comprender las necesidades de los participantes y visualizar su progreso. La ética está en primer plano, enfatizando aspectos como la confidencialidad, la confianza y la transparencia.

Los resultados del presente estudio revelan varios aspectos importantes sobre el uso de la gamificación en la práctica terapéutica, destacando tanto sus beneficios como las consideraciones claves para su implementación efectiva. Esta discusión se centrará en cuatro áreas clave: planificación, implementación, ejecución y evaluación de la gamificación en contextos terapéuticos, ofreciendo un análisis detallado de cada área.

Los hallazgos sugieren que la gamificación en la terapia debe diseñarse cuidadosamente, con un enfoque claro en el inicio, desarrollo y cierre de cada

sesión. La frecuencia con la que se introducen elementos de gamificación al inicio o al final de las sesiones sugiere que estos momentos son esenciales para atraer y mantener la atención de los participantes.

La organización es un factor de prevalencia en una sesión terapéutica que puede influir de manera significativa en los resultados del tratamiento. Los profesionales al integrar elementos de gamificación logran una sesión dinámica y atractiva para los pacientes. Podría utilizar juegos o actividades interactivas al inicio de la sesión para romper el hielo y brindar un espacio de confianza con el paciente. Asimismo, cerrar las sesiones con un componente de la gamificación puede ayudar a consolidar los aprendizajes y experiencias de la sesión. A continuación, se presenta lo manifestado:

Lo que hago es en base a la estructura, se divide en tres puntos importantes: El inicio, se da la bienvenida al paciente en la sesión también se da una pequeña retroalimentación de la sesión anterior. El desarrollo es la parte más importante de esta sesión, el paciente interviene, participa y el cierre, donde se hacen las preguntas respectivas del término de sesión, cómo le pareció la sesión, qué es lo que ha aprendido y si se ha sentido a gusto realizar las actividades [INP1].

La gamificación también puede mejorar la interacción entre los participantes en sesiones grupales, al incluir juegos y retos que requieran colaboración, permitiendo que los pacientes pueden desarrollar habilidades sociales y de comunicación de manera natural. A continuación, se presenta lo manifestado:

Actualmente tengo a una paciente de México, las sesiones son de manera virtual. Nos ayuda a poder conectarnos, a usar las plataformas virtuales. Todos estos aplicativos nos ayudan a poder interactuar con el paciente. Incluso si el paciente es de Perú porque muchas veces no tiene la disposición para que estas sesiones se puedan hacer de manera presencial. La aplicación de estas herramientas está ayudando a que las sesiones se puedan realizar de manera continua y dinámicas [INP3].

La adaptabilidad de la gamificación a los objetivos y necesidades de cada sesión terapéutica es otro aspecto destacado en los resultados considera la edad y el uso de la tecnología, aumenta la eficacia de las intervenciones terapéuticas.

Uno de los mayores beneficios de la gamificación es su capacidad para ser adaptada a las necesidades específicas de cada paciente. Es importante tener en cuenta, las técnicas y herramientas utilizadas en adolescentes son diferentes a las utilizadas en los adultos mayores. La gamificación permite a los terapeutas personalizar las actividades de acuerdo a sus necesidades y sean atractivas para cada individuo, aumentando así la probabilidad de que se involucren y participen activamente en su propio proceso terapéutico. A continuación, se presenta lo manifestado:

En cada sesión, hay un objetivo y en base a cada objetivo a trabajar se adecuan las sesiones. Por ejemplo, si un objetivo es trabajar la psicoeducación en la familia, sobre ese objetivo se adecuan las actividades a realizar [INP6].

Depende del objetivo inicial del plan de intervención. Por ejemplo, el acompañamiento que damos a los adultos mayores utilizamos herramientas más visuales: los videos, las diapositivas. En el caso de los jóvenes podemos hacer diferentes actividades, juegos, también presentarles videos, como que se amplía mucho más la gama de opciones que tenemos cuando son más jóvenes [INP9].

Antes de utilizarlos prefiero darle ciertas instrucciones, hacer tutoriales o ciertas guías para que puedan tener conocimiento previo y se pueda llegar al objetivo de la terapia [INP4].

Las dinámicas gamificadas no solo han demostrado ser efectivas, sino que también han motivado significativamente la participación de los usuarios, la gamificación permite una interacción más innovadora y atractiva con los pacientes. Podría ser una excelente herramienta en caso de talleres grupales o escuela para padres, ya que proporciona un ambiente en el que los participantes se sienten más cómodos y motivados para participar. Los juegos y las actividades gamificadas puede ayudar a reducir las barreras que a menudo dificultan la participación. A continuación, se presenta lo manifestado:

Me facilita y me brinda muchas más opciones. A diferencia de lo tradicional, ahora es más personalizado y las opciones son más variadas [INP9].

La motivación y el compromiso emergen como factores cruciales en la ejecución de la gamificación. Los elementos de la gamificación, como los colores llamativos y las herramientas innovadoras, son efectivos para mantener el interés y la motivación de los participantes.

Las aplicaciones y juegos diseñados para el contexto terapéutico pueden ofrecer una variedad de actividades que no solo son entretenidas, sino también educativas y terapéuticas. La tecnología juega un papel crucial, proporcionando una plataforma para la creatividad y la innovación en el diseño de las intervenciones terapéuticas.

Además, conocer las preferencias individuales de los participantes permite adaptar las actividades con los elementos de la gamificación de manera que sean más atractivas y eficaces. La empatía del terapeuta y el uso estratégico de herramientas digitales en diferentes momentos de la terapia también son fundamentales para fomentar un ambiente terapéutico positivo y motivador. Es necesario, conocer las actividades que le gusta realizar un paciente como actividades basadas en la música puede llevar a la incorporación de juegos musicales, lo cual puede aumentar significativamente su participación y sentirse motivado durante la interacción en la terapia.

En cuanto a la evaluación de la gamificación, los resultados destacan la importancia del compromiso y la retroalimentación continua para conocer y adaptar las necesidades del paciente. La retroalimentación permite visualizar el progreso y ajustar las estrategias terapéuticas según lo requiera.

La evaluación constante y la retroalimentación son componentes esenciales para el éxito de cualquier intervención con el uso de la gamificación. Permiten a los terapeutas ajustar las actividades y estrategias, asegurando que se alineen con las necesidades y objetivos terapéuticos de cada paciente.

Además, la ética y las consideraciones profesionales, como la confidencialidad, la confianza y la transparencia, son esenciales para mantener una relación terapéutica sólida y segura. La gamificación, si bien es una herramienta poderosa, debe ser implementada con un alto grado de responsabilidad ética para asegurar que los beneficios terapéuticos se maximicen sin comprometer los principios fundamentales de la práctica psicológica. La comunicación clara con los pacientes sobre las herramientas digitales es crucial para mantener la confianza y asegurar un ambiente terapéutico seguro y respetuoso. A continuación, se presenta lo manifestado:

La labor profesional del psicólogo es ser confidencial, la información que nos dan quede entre los dos, para justamente por el compromiso, y para que también crea esta confianza. También es importante, aparte de la ética, el

profesionalismo, tengamos constantes actualizaciones para que así tengamos las herramientas suficientes para poder obtener un buen resultado en esta intervención terapéutica [INP4].

Por otro lado, manifiesta lo siguiente:

La ética y el profesionalismo en realidad son fundamentales en toda práctica terapéutica, la confidencialidad. El paciente antes de iniciar cualquier tratamiento se le explica los objetivos, el procedimiento que se va a realizar dentro de la terapia, por último, la honestidad y transparente en todas las interacciones con el paciente [INP7].

En resumen, la gamificación en la práctica terapéutica ofrece múltiples beneficios, incluyendo una mayor interacción, adaptabilidad, motivación y una evaluación continua efectiva. Sin embargo, su éxito depende de una planificación y ejecución cuidadosa, así como de un compromiso ético firme. Los terapeutas deben ser conscientes de las necesidades y preferencias individuales de los pacientes, utilizando la gamificación como una herramienta complementaria para enriquecer la experiencia terapéutica y mejorar los resultados clínicos.



## V. CONCLUSIONES

**Primero:** Los internos de psicología reconocen a la gamificación como una herramienta útil e innovadora además manifiestan que es necesario mantener la estructura y planificación adecuada, Con la finalidad que se pueda adaptar los elementos de acuerdo a sus necesidades. Es importante incluir algunos los criterios para una adecuada planificación como: Selección de los colores de preferencia sean atractivos, conocer las necesidades y objetivos de la sesión, conocer los gustos y preferencias del paciente, conocer si el paciente está familiarizado con la tecnología, seleccionar los elementos y dinámicas de acuerdo a las edades del participante con la finalidad de desarrollar actividades atractivas y efectivas.

**Segundo:** La gamificación se adapta a los objetivos y necesidades individuales, considerando algunos aspectos como la edad y el conocimiento respecto al uso de la tecnología. Las dinámicas gamificadas motivan la participación, permite mejorar la interacción de una manera innovadora. Es importante realizar una adaptación cuidadosa, de acuerdo a las necesidades de los pacientes. La implementación de la gamificación requiere que el paciente este familiarizado con la tecnología y los profesionales asistan a previas capacitaciones. Además, podría ser utilizado en talleres y escuela de padres se adecua para todas las edades, siendo algo novedoso para los adultos mayores además familiar y atractivo para los niños y adolescentes.

**Tercero:** La gamificación es una herramienta atractiva, utiliza colores llamativos que permite mantener el interés y la motivación de los pacientes, fomentando un ambiente positivo y motivador. Es importante por un lado los internos de psicología perciben a la

gamificación como un elemento que facilita la interacción y compromiso de parte del paciente por sentirse motivado por la dinámica. Además, es importante incluir dinámicas, retos y tareas claras de fácil uso. Con la finalidad de motivar al paciente a realizar las actividades y evitar la frustración. Además, los internos de psicología perciben que el uso de los elementos de la gamificación puede beneficiar enormemente en la terapia logrando la participación e interacción de los pacientes y lograr una dinámica amena e innovadora.

**Cuarto:** La gamificación logra el compromiso y la retroalimentación. La retroalimentación me permite visualizar el progreso y ajustar las estrategias terapéuticas según sea necesario. La evaluación de la gamificación es indispensable y debe ser de manera cualitativa y cuantitativa con la finalidad de realizar los ajustes requeridos. Por otro lado, mantener la ética profesional, la confidencialidad, la confianza y la transparencia, los cuales son pilares fundamentales para una relación terapéutica sólida y segura.

## VI. RECOMENDACIONES

- Primero:** Desarrollar protocolos y guías sobre el uso de la gamificación en las prácticas terapéuticas, las guías deberían incluir los pasos a seguir la planificación, la adaptación, la ejecución y la evaluación teniendo en cuenta las necesidades y los recursos tecnológicos.
- Segundo:** Realizar evaluaciones iniciales para identificar las preferencias y necesidades específicas de cada paciente y el conocimiento que tiene sobre las herramientas tecnológicas. De esta manera se podrá adaptar o seleccionar los elementos de la gamificación según las necesidades y preferencias. Es importante tener en cuenta la edad, las condiciones intelectuales, las condiciones físicas y conocimientos tecnológicos.
- Tercero:** Implementaré sistemas de monitoreo y retroalimentación continua para evaluar el progreso de los pacientes y ajustar las estrategias gamificadas en función de los resultados observados.
- Cuarto:** Realizar los ajustes necesarios de acuerdo a las necesidades del paciente para lo cual va requerir de actualizaciones y mantenimiento constante. Finalmente, establecer protocolos de seguridad y seguir estrictos lineamientos éticos para el uso de la gamificación.

## REFERENCIAS

- Alanya-Beltran, J., Soledad, M., Salvatierra, A., & Espinoza, M. D. (2021). *Educación durante la pandemia COVID-19 . Uso de la*. 39-48.
- Ana De Coro, S., Diego, V., Sarabia-Guevara, A., Lorena, ;, Bowen-Mendoza, E., Abelardo, D., Guevara, S.-, & Bowen-Mendoza, L. E. (2023). *Episteme Koinonia Revista Electrónica de Ciencias de la Educación Fundación Koinonia (F.K)*.  
<https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>
- Angulo Quiñónez, F. M., Benavides Solís, N., & Puyol Cortez, J. L. (2022). Motivación al aprendizaje matemático a través de la aplicación de técnicas de gamificación. *AlfaPublicaciones*, 4(1.2), 6-20. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i1.2.171>
- Baque-Reyes, G., & Portilla-Faican, G. (2021). Meaningful learning as a didactic strategy for teaching – learning. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86.  
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Bartnik, W., & Ćwil, M. (2017). Continuous feedback as a key component of employee motivation improvement - A railway case study based on the placebo effect. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 2017-Janua*, 1278-1287. <https://doi.org/10.24251/hicss.2017.153>
- Benavides, M. O., & Gómez-Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(1), 118-124.  
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-74502005000100008&lng=en&nrm=iso&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000100008&lng=en&nrm=iso&tlng=es)
- Bernal, C. (2010). *Administración, Economía, Humanidades*.  
<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0061.pdf>
- Covas Alves, V. (2020). Estudio sobre el uso de la gamificación en plataformas de e-learning: teorías de comportamiento, tasas de participación y experiencias de uso. *Sintaxis*, 1(5), 128-147. <https://doi.org/10.36105/STX.2020N5.07>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining «gamification». *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.21810>
- Gaspar, E. (2021). Gamification as a motivational and dynamic strategy for higher

- education. *Revista Edacación*, 27, 33-40.  
Licenciada en Educación. edith.gaspar@upch.pe. <https://orcid.org/0000-0002-4345-979X> <http://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Guerrero Salazar, C. V., & Cordero de Jiménez, Y. N. (2022). El uso de proyectos gamificados en el aprendizaje efectivo de la Matemática. *Revista Scientific*, 7(23), 61-82. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2022.7.23.3.61-82>
- Guevara, G. A., Madariaga, L. C., Reyes, C. A., & Zuleta, C. A. (2023). Gamification for the development of learning mathematical operations in third. *Información tecnológica*, 34(4), 31-44. <https://doi.org/10.4067/s0718-07642023000400031>
- Guisvert Espinoza, R. N., & Lima Cucho, L. I. (2022). La gamificación en el aprendizaje de la matemática en la Educación Básica Regular. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1698-1713. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.447>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hernández-Peñaranda, J. O., Jaramillo-Benítez, J., & Rincón-Leal, J. F. (2020). Uso y beneficios de la gamificación en la enseñanza de las matemáticas. Use and benefits of gamification in mathematics education. *Eco Matemático*, 11(2), 30-38. <https://doi.org/10.22463/17948231.3200>
- Holguín, F., Holguín, E., & García, N. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: Una revisión sistemática. Gamification in mathematics education: a systematic review. *Ojs.Urbe.Edu*, 22(1), 62-75. <http://ojs.urbe.edu/index.php/telos/article/view/3190>
- Huamaní, E. G. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33-40. <https://doi.org/10.33539/Educacion.2021.V27N1.2361>
- Ipsos. (2023). Día de la Salud Mental 2023. <https://www.ipsos.com/es-pe/dia-de-la-salud-mental-2023#:~:text=¿Sabías que 7 de cada,poder lidiar con las cosas%3F&text=Ipsos global %40dvisor realizó una,opiniones sobre la salud>

mental.

- Margareth, H. (2017b). Plan de Acción Integral sobre Salud Mental 2013-2030. En *Экономика Региона*.
- Martínez Yacelga, A. del R., & Salinas Flores, P. P. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. *Uniandes Episteme*, 7(3), 422-436.
- Mero Mendoza, G. M., & Castro Bermúdez, I. E. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 6(2), 111. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>
- MINSA, & Centenario. (2023). *MINSA*. 5063, 19-22.
- Morales, J. B., Sánchez, H., & Rico, M. (2021). Aprendizaje divertido de programación con Gamificación. Fun programming learning with gamification. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*, 17-33. <https://doi.org/10.17013/risti.41.17-33>
- Moya, O. G., Rodríguez, E. R., & Saldías, P. V. (2021). Implications of gamification in mathematics education, an exploratory study. *Revista de Educación a Distancia*, 21(68). <https://doi.org/10.6018/red.485331>
- Nacional, U., & San, M. De. (2021). Aprendizaje en las matemáticas. La gamificación como nueva herramienta pedagógica. *Revista Científica*, 1(5), 311-326. <https://doi.org/10.53673/rc.v1i5.25>
- Narciso Castillo Sanguino. (s. f.). *Vista de Fenomenología como método de investigación cualitativa: preguntas desde la práctica investigativa | Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*. Recuperado 28 de abril de 2024, de [http://www.relmis.com.ar/ojs/index.php/relmis/article/view/fenomenologia\\_como\\_metodo/167](http://www.relmis.com.ar/ojs/index.php/relmis/article/view/fenomenologia_como_metodo/167)
- Ojeda, A. D., Solano-Barliza, A. D., Ortega, D. D., Cañavera, A. M., Ojeda, A. D., Solano-Barliza, A. D., Ortega, D. D., & Cañavera, A. M. (2022). Análisis cuantitativo de un proceso de enseñanza soportado en una estrategia pedagógica de gamificación. Quantitative analysis of a teaching process support by a gamification pedagogical strategy. *Formación universitaria*, 15(6), 83-92. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062022000600083>

- Ortega Murga, O. J., Quispe Ávalos, A. M., Consuelo Navarro, B., & Tello Sifuentes, Y. (2021). educación virtual en época de pandemia: Los más desfavorecidos en Perú. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(21), 1456-1469. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i21.288>
- Pedro López L. (2004). *Población Muestra y Muestreo*. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762004000100012](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012)
- Pilay-Cantos, R. R., & Alcívar-Cruzatty, M. E. (2022). Estrategia didáctica basada en la gamificación para el aprendizaje de las matemáticas en básica media. *Episteme Koinonia*, 5(1), 368. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1819>
- Reyes Cabrera, W. R., Quiñonez Pech, S. H., Reyes Cabrera, W. R., & Quiñonez Pech, S. H. (2020). Gamificación en la educación a distancia: experiencias en un modelo educativo universitario. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 12(2), 6-19. <https://doi.org/10.32870/AP.V12N2.1849>
- Romero, F. (2009). Aprendizaje Significativo Y Constructivismo. *Temas para la educación, revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1989-4023, 1-8. <http://www.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd4981.pdf>
- Romero Urréa, H., Joe Real Cotto, J., Guayaquil Joe Luis Ordoñez Sánchez, U., & Estatal de Milagro Lic Guadalupe Saldarriaga, U. (2021). *Metodología de la Investigación*.
- Sampieri, R. (2018). Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. En *Metodolo1. Sampieri R. Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta [Internet]. Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. 2018. 1-753 p. Available from: shorturl.at/mwS39* [shorturl.at/mwS39](http://shorturl.at/mwS39)
- Sánchez-Pacheco, C., García-Balladares, E., & Ajila-Méndez, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 4(5), 47-55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- Suárez Caballero, J. (2023). gamificación y las Tecnologías Digitales en el área de Matemáticas de Educación Primaria. *Journal of Research in Mathematics Education*, 12(1), 82-105. <https://doi.org/10.17583/redimat.9617>

- Sucari, W., Aza, P., Anaya, J., & García, J. (2019). La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19. *Revista Innova Educación*, 1(1), 137-151. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.04.005>
- Tâm, T., Và, N. C. Ú' U., Giao, C. Ê N., Ngh, C., & Chu, Ñ N B Ụ I. (2016). Conductismo, Cognitivismo Y Constructivismo: Una Comparación De Los Aspectos Críticos Desde La Perspectiva Del Diseño De Instrucción. *Performance Improvement Quarterly*, 01(4), 1-23.
- Theodoridis, T., & Kraemer, J. (2022). La Gamificación Como Técnica Didáctica en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en Estudiantes de Básica Primaria-Una Revisión Sistemática. *Universidad Cooperativa de Colombia*, 1-22.
- Thiagarajan, T., & Newson, J. (2021). *Estado mental del mundo 2021*. 1-44. <https://mentalstateoftheworld.report/wp-content/uploads/2022/04/Estado-mental-del-mundo-2021.pdf>
- Vargas-Morúa, G. (s. f.). *Educación emprendedora y gamificación como estrategia de aprendizaje Entrepreneurial Education and Gamification as a Learning Strategy L'éducation entrepreneuriale et la ludification comme stratégies d'apprentissage*. 21, 126-155. Recuperado 17 de abril de 2024, de <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/espiga>
- Zulay, J., Quispe, F., Valeria, G., & Salazar, C. (2023). Aprendizaje de la matemática didactic Strategy Of Gamification In The Learning Of Mathematics. *Revista Multidisciplinaria*, 3, 2021-2024.



# **ANEXOS**

## Anexo N° 1: Matriz de Consistencia

Problemas	Objetivos	Categorías	Sub categorías	Ítems	Diseño Metodológico
Problema General: ¿Cuál es la percepción de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología?	Objetivo general: Describir la percepción de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología.				El enfoque cualitativo, fenomenológico.
Problemas Específicos: ¿Cómo perciben la planificación de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología?	Objetivos específicos: 1) Explicar la percepción de la planificación de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología.	Planificación	Organización	1.- ¿Cómo estructuras el trabajo y diseño de tus elementos de gamificación para mantener la coherencia y la claridad?	
			Experiencia Terapéutica	2.- ¿Cómo describirías tu experiencia en la integración de la gamificación en tu práctica terapéutica?	
2) ¿Cómo perciben la implementación de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología?	2) Explicar la percepción de la implementación de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología.	Implementación	Adaptabilidad	3.- ¿Cómo adaptas los elementos de gamificación para satisfacer las necesidades específicas y objetivos de los usuarios?	

			Utilidad	4.- ¿Cómo evalúas la efectividad de la gamificación como herramienta terapéutica en comparación con otros enfoques tradicionales?	
3) ¿Cómo perciben la ejecución de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología?	3) Explicar la percepción de la ejecución de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología.	Ejecución	Motivación	5.- ¿Cómo seleccionas los elementos de gamificación (recompensas, desafíos, castigos, etc.) para maximizar la motivación de los usuarios?	
			Compromiso	6.- ¿Qué estrategias has utilizado para mantener el interés y la participación de los usuarios a lo largo del tiempo?	
4) ¿Cómo perciben la evaluación de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología?	4) Explicar la percepción de la evaluación de la gamificación como herramienta terapéutica en internos de psicología	Evaluación	Relación terapéutica	7.- ¿Qué papel juegan la retroalimentación y el reconocimiento en el mantenimiento del compromiso de los usuarios?	
			Ética y Consideraciones Profesionales	8.- ¿Qué consideraciones éticas tienes en cuenta al utilizar la gamificación en tu práctica terapéutica?	

**Anexo N° 2: Matriz de Categorización de Instrumento (Para Revisión por Asesor Enfoque Cualitativo)**

**Título del Trabajo Académico:** “Percepción de la gamificación como herramienta terapéutica”

**Categoría general:** Participación de internos de psicología.

**Estudiante:** Osorio Gadea, Dora Jenny

<b>Categorías</b>	<b>Sub categorías</b>	<b>Nro. de preguntas</b>	<b>Preguntas</b>
<b>Planificación</b>	<b>Organización</b>	<b>1</b>	En la práctica terapéutica, antes de realizar las consultas en la modalidad virtual: 1.- ¿Cómo estructuras el trabajo y diseño de tus elementos de gamificación para mantener la coherencia y la claridad?
	<b>Experiencia terapéutica</b>	<b>2</b>	Durante las consultas de modalidad virtual: 2.- ¿Cómo describirías tu experiencia en la integración de la gamificación en tu práctica terapéutica?
<b>Implementación</b>	<b>Desafíos y Adaptabilidad</b>	<b>3</b>	En la práctica terapéutica se focalizan objetivos y necesidades: 3.- ¿Cómo adaptas los elementos de la gamificación para satisfacer las necesidades específicas y objetivos de los usuarios?
	<b>Utilidad</b>	<b>4</b>	En las consultas de modalidad virtual: 4.- ¿Cómo evalúas la efectividad de la gamificación como herramienta terapéutica en comparación con otros enfoques tradicionales?
<b>Ejecución</b>	<b>Motivación</b>	<b>5</b>	Es importante la motivación en la práctica terapéutica: 5.- ¿Cómo seleccionas los elementos de gamificación (recompensas, desafíos, castigos, etc.) para maximizar la motivación de los usuarios?
	<b>Compromiso</b>	<b>6</b>	Durante la consulta terapéutica: 6.- ¿Qué estrategias has utilizado para mantener el interés y la participación de los usuarios a lo largo del tiempo?
<b>Evaluación</b>	<b>Relación terapéutica</b>	<b>7</b>	La responsabilidad y el compromiso son aspectos importantes: 7.- ¿Qué papel juegan la retroalimentación y el reconocimiento en el mantenimiento del compromiso de los usuarios?
	<b>Ética y Consideraciones Profesionales</b>	<b>8</b>	En la práctica terapéutica uno de los aspectos importantes son la ética y el profesionalismo: 8.- ¿Qué consideraciones éticas tienes en cuenta al utilizar la gamificación en tu práctica terapéutica?

### Anexo Nº 3: Descripción y codificación de la información (Reducción de datos)

#### Trascripción de las respuestas de la entrevista

En la práctica terapéutica antes de realizar las consultas en la modalidad virtual: 1.- ¿Cómo estructuras el trabajo y diseño de tus elementos de gamificación para mantener la coherencia y la claridad?								
INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
Según una estructura: el comienzo se da la bienvenida y algunos comentarios de la sesión anterior. El desarrollo el paciente interviene y se realiza una dinámica. Finalmente, el cierre finalizando con preguntas: cómo se sintió con la sesión, qué aprendió y si se sintió cómodo realizando las actividades.	Algunas herramientas de juego como las que mencionaste, Kahoot. Primero puedes definir lo que quieres lograr, es decir, delinear los objetivos. Después de eso, tal vez pueda identificar la audiencia con la que quiero trabajar. Si se trata de un adolescente o un niño depende no sólo de su edad, sino también de su desarrollo cognitivo, posiblemente de un diagnóstico específico. Después de eso, puede que sea necesario encontrar una	Por supuesto, esto se aplica al usuario con el que desea interactuar utilizo Kahoot. Con mi paciente que es un adulto mayor estructuro la sesión según el tema pondría preguntas en Kahoot para que el paciente las responda. Que intervenga y me dé su opinión según su conocimiento del tema.	Los elementos que he podido utilizar de alguna forma ha ayudado demasiado. Siempre trato de poder estructurar que sean de repente algunas actividades sumamente sencillas. Con la persona podemos ir paso a paso, porque la otra persona no necesariam ente puede tener todo el conocimient	Yo no hago psicoterapia porque mi formación es psicología educativa. Por ejemplo, en el colegio donde estaba el año pasado, utilicen un control de estado de ánimo. Este ayuda para ver el control de ánimo.	Depende mucho de lo que es a quién va dirigido. Por ejemplo, si es con niños, obviamente voy a tener que utilizar este contenido más colorido y con menos texto, tal vez utilizando música tenga disponibilidad para que conteste y no se aburra tan rápido.	Para estructurar el trabajo en la práctica terapéutica es fundamental seguir una serie de pasos que permitan brindar un tratamiento eficaz, bueno, y más que todo personalizado a cada paciente. Por ejemplo, puede ser la evaluación inicial, una entrevista clínica, donde recopilamos una información sobre la historia del paciente, Sus síntomas, antecedentes familiares, también cuestionarios y test. Nos fijamos mucho en el	Si te refieres al plan de intervención todos eran de manera manual. Primero conocer el caso que voy a atender, la mayoría de ellas eran casos en CB. Por ejemplo, si se presenta un caso de autismo, tenía que saber qué tipo, característica s tiene el paciente también el motivo de consulta. Entonces veía cuáles eran las	Incremento de acuerdo a las necesidades que puede haber en los pacientes. También sus capacidades . Me encargo mayormente de adultos mayores, no comprenden mucho lo que es tecnología y aplicaciones. Por lo que suelo utilizar aplicaciones mucho más sencillas, en la que realizamos dispositivos o cosas didácticas. En el caso de adulto

	<p>herramienta adecuada según el objetivo que se desea alcanzar. Por ejemplo, si la herramienta tiene puntos o recompensas u otras herramientas más personales. Segundo sería la creatividad, cuya herramienta es lograr una buena interacción social entre los participantes.</p>		<p>o en relación a lo que vamos a utilizar.</p>			<p>comportamiento del paciente durante las sesiones, para tener una información sobre su estado emocional y mental, Por otro lado, la formulación del caso, los análisis del problema, sobre todo los objetivos terapéuticos, las hipótesis, y la planificación de tratamiento terapéutico.</p>	<p>conductas disruptivas que estaba mostrando el paciente para orientar a la mamá. En base a esa información, realizaba mi planificación, la primer. intervención era con la mamá, la mamá era quien me daba toda la información del paciente. Ahora en este tiempo que estoy haciendo estas sesiones de maneras virtuales es una hora de sesión, la primera media hora es exclusiva para el paciente y en la segunda</p>	<p>mayor sería uno de vestir un muñequito, para que el adulto mayor pueda identificar ciertas cosas en el vestimento, aparte del cuerpo, en el caso puede presentar un deterioro cognitivo por el Alzheimer. Depende de las capacidades del paciente y de su conocimiento o sobre estas aplicaciones. En el caso de adultos mayores tengo que proyectar la pantalla y apoyarlos. Por otro lado, en</p>
--	--	--	---	--	--	---	---	--

							es para la mamá.	jóvenes se facilita y puedo enviarles el link para que ellos puedan ingresar y participar de la interacción.
--	--	--	--	--	--	--	------------------	--

Durante las consultas de modalidad virtual:

2.- ¿Cómo describirías tu experiencia en la integración de la gamificación en tu práctica terapéutica?

INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
<p>Ahora con la virtualidad me ha servido mucho utilizo zoom y meet para realizar las sesiones, son herramientas que expanden más la comunicación entre las personas y también permite utilizar herramientas en la sesión.</p>	<p>He tenido muy buenos resultados, teniendo en cuenta que en la pandemia nos ha ayudado bastante, Este tipo de herramientas nos ha facilitado más las cosas, por así decirlo, ya que es una forma más lúdica de poder lograr los objetivos que queremos alcanzar. Es una manera más atractiva de poder llegar a dar a conocer un tema, sea niños, adolescentes, Fomenta la motivación para que el público objetivo esté interesado en el tema.</p>	<p>Actualmente tengo a una paciente que es de México y obviamente las sesiones son de manera virtual. Las herramientas nos permiten conectarnos, a usar las plataformas virtuales, a poder interactuar mucho con el paciente.</p>	<p>Es algo muy accesible, muy gratificante, porque también suele salir de lo cotidiano. Antes de la pandemia era el contacto directo y el terapeuta siempre utilizaba ciertas herramientas o ciertas evaluaciones donde la persona venía predispuesta, en cambio al utilizar estas herramientas virtuales para salir de su zona de confort.</p>	<p>Ayuda porque es interactivo entre el consultante, y el psicólogo, Hay como que dibujitos las es fácil de planificar.</p>	<p>La gamificación es necesaria. Hay plataformas que te ayudan o formatos de manera virtual. incluso si es que vamos a utilizar de manera física, estas herramientas de alguna manera te pueden salir más costosas. En cambio, si es de manera virtual, el costo se reduce y la accesibilidad.</p>	<p>Me siento más cómodo. En mi caso, como soy interno, estoy en noveno ciclo, la virtualidad me enseño muchas técnicas. con el cual voy a poder sentirme más tranquilo. Me ayuda un poco más a ver esos pequeños detalles, errores que puedo cometer en la presencia.</p>	<p>Han facilitado bastante en los horarios, me facilitan también el aprendizaje, puedo ayudar a mis pacientes a que ellos mismos puedan aprender a usar esa tecnología, porque de hecho hay recursos que utilizo que son propiamente hechos de la tecnología de la gamificación. Había cosas que no sabía utilizarlas. Me han facilitado, guardar información, medir el</p>	<p>Me ayuda mucho tener sesiones más dinámicas, poder crear mis sesiones, por ejemplo, con mis dispositivos. Normalmente se hacen en PowerPoint, pero en este caso Canva te presenta un montón de opciones para poder personalizar para poder decorarlo y que sea más llamativo para los pacientes. También, por ejemplo, Kahoot, que también he utilizado. En</p>



							<p>progreso, aumentar mi motivación de los pacientes y las mamás. Además, es accesible.</p> <p>En cierta manera nos hace mucho más accesible la información y eso es muy importante justamente porque al contar con más herramientas nos lleva a la eficacia de la intervención y la interacción con el paciente o con el padre. Es atractivo y menos intimidante.</p>	<p>este caso, con los pacientes más jóvenes y que tienen conocimiento de estos programas, se les facilita mucho más y pueden jugar. También al final de una sesión puedo hacer una encuesta para ver cuánto han atendido en la sesión.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--

En la práctica terapéutica se focalizan objetivos y necesidades:

3.- ¿Cómo adaptas los elementos de gamificación para satisfacer las necesidades específicas y objetivos de los usuarios?

INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
<p>Cada sesión hay un objetivo a trabajar. Por ejemplo, si un objetivo es trabajar la psicoeducación en la familia, sobre ese objetivo se adecuan las actividades a realizar, se conversan más con la paciente. Dependiendo del objetivo de cada sesión.</p>	<p>En talleres yo lo utilizo más que todo para poder exponer un tema por ejemplo la autoestima. Utilizo Kehoot. Entonces, se hacen preguntas que se han tratado a lo largo de la exposición, a lo largo del taller, para ver si es que ellos han podido comprender el tema. No lo he utilizado a nivel terapéutico pero sí sería muy interesante también poder utilizar esta herramienta, ya que, como le digo, es una forma muy lúdica de poder llegar al usuario, de poder llegar a la persona.</p>	<p>Los realizo de una manera didáctica, Formulando también preguntas que el usuario. Mis pacientes son personas de tercera edad. Les explico un poco a la paciente de qué se trata y básicamente las trabajo dentro de la sesión explicándole a la paciente y las adapto en base a la estructura de la sesión que estoy tocando en ese momento.</p>	<p>Busco el poder ver más o menos qué es lo que sabe la persona, trato de que pueda realizar ciertas actividades o ciertas dinámicas dentro de ello para que pueda conocer un poco más y doy ciertas instrucciones para que pueda tener como un conocimiento previo y pueda llegar al objetivo de la terapia.</p>	<p>Hay una aplicación que se llama Class Dojo es una herramienta de gamificación, el monstruito este mientras vas haciendo las actividades. En la escuela de padres podríamos dar una actividad y los padres tienen que ser capacitados.</p>	<p>Tenemos que saber qué objetivos, cómo queremos utilizar las herramientas. Van a facilitar la comunicación. Hay plataformas donde te hacen preguntas y a partir de allí puedes explayarte. Hay también materiales didácticos que encuentras en línea que te facilita en la temática. Otras opciones como los videos donde el paciente se abra y pueda explayarse. Se puede utilizar la creatividad.</p>	<p>En la intervención terapéutica, tenemos objetivos generales, a la vez también en cada sesión objetivos específicos. Quizás puede venir con alguna sensación o alguna sintomatología de ansiedad. Entonces tener en cuenta la necesidad del paciente y los objetivos. Primero realiza una evaluación exhaustiva para entender las necesidades, las fortalezas y debilidades del paciente. Utilizo una serie de herramientas de evaluación.</p>	<p>Hay juegos que se realizan de manera presencial. Que me va bien para eliminar una conducta, cómo hago ahora de manera virtual, sí ha sido un reto. Crear juegos, conocer nuevas aplicaciones para intervenir tal conducta y mantenerlos entretenidos, porque no todas las aplicaciones que existen son entretenidas y es mucho más complicado cuando estas</p>	<p>Depende ya del objetivo inicial del plan de intervención. Las herramientas que utilizamos vienen siendo más visuales, como los videos, diapositivas. Usamos herramientas de creación. Nosotros creamos y creamos diapositivas de acuerdo al objetivo general del plan de intervención incluir actividades, juegos, también presentarles</p>

							<p>aplicaciones tienen que ser para niños con algún tipo de condiciones. He tenido que crear juegos, donde interactúe el paciente, la mama y yo. La necesidad individual de cada paciente, ha sido un reto y es la mamá quien se convierte en mi brazo derecho para llevar estas terapias.</p>	<p>videos.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	----------------

En las consultas de modalidad virtual:

4.- ¿Cómo evalúas la efectividad de la gamificación como herramienta terapéutica en comparación con otros enfoques tradicionales?

INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
Es verdad que no se tiene ese contacto de manera física con la paciente, pero se utilizan muchos métodos para mantener esa interacción. Si la sesión amerita, poner videos interactivos, poner distintas dinámicas, de manera de que ella o él se sienta bien y pueda trabajar como si estuviera trabajando de manera presencial.	Creo que es buena, hay algunas herramientas, me parece que Padlet es una herramienta en donde el usuario puede escribir anónimamente, no necesariamente escribe su nombre. Entonces pienso, de que el usuario se siente en confianza para poder decir algo, Quizá es una buena forma de poder establecer report, al principio el paciente como que se siente un poco inhibido. Es una buena opción mediante esta herramienta el paciente pueda decir lo que él piensa sin el	Hoy en día ha habido mucho cambio, sobre todo a raíz de la pandemia, creo que nos estamos adaptando un poquito más a usar y a implementar en las sesiones, sobre todo en el campo de la salud mental ha sido fundamental y veo que tiene bastante acogida. Tengo una paciente que es mayor y le llama la atención del paciente y preguntamos qué le ha parecido cada actividad. Algunas personas	En caso necesito que pueda desarrollar alguna evaluación o subir un documento virtual para que él también pueda ingresar directamente y en conjunto poder ir realizándolo. Entonces, en base a los resultados puedo saber si está siendo efectivo. Si alguna estrategia no funciona lo modifico, conversando con el paciente y	Primero pregunto a las personas con las que trabajo. Si estoy brindando psicoeducación para padres utilizo esas herramientas. Ellos en un momento ellos han llevado escuela para padres. Sin las herramientas, entonces lo que haría es tal vez una lista de cotejo y hacerles preguntas cómo se han sentido con el uso de las herramientas.	La efectividad, yo más le he notado la efectividad es que la persona se siente satisfecho con la sesión que le he otorgado. La efectividad es que en las sesiones posteriores uno le pregunta, algo referido a la sesión anterior y responde. Utilizo juegos online y darles más opciones para que exploren y a ver a partir de allí si es que surge efectividad.	Podría ser a través de varios enfoques y herramientas como usted lo menciona. Puede ser estableciendo algunos criterios de evaluación y los objetivos terapéuticos. Independientemente de la modalidad. También tomando las medidas de progreso, de evaluación. utilizando herramientas válidas. Puede ser como el PHQ-9 y el CAT-7 para la ansiedad, que son herramientas que puede evaluarlo en modo virtual.	Que sea vivencial para el paciente y se sienta cómodo dentro de la interacción con el profesional.	Considero que sería una eficacia, ya que las herramientas más tradicionales suelen demorar mucho en la creación de productos o realizar el proceso. Las herramientas actuales en las que trabajo me facilitan mucho poder realizar mis planes de intervención, o cualquier producto que esté creando para las sesiones.

	<p>temor a quizá ser juzgado, así tenga la libertad de expresarse como él quiera, creo que es muy efectiva. Lo he utilizado en talleres para, de forma anónima, y la verdad que he tenido muy buenos resultados.</p>	<p>tienen memoria fotográfica, entonces trabajar con este tipo de herramientas ayuda a que ellos incluso puedan recordar un poco más.</p>	<p>decirle cuáles son aquellos puntos que considera que no está entendiendo. Entonces, para poder generar una mejora y realmente. Vamos a tener resultados que queremos. Entonces podría decir que la diferencia es que la accesibilidad es mayor. Hemos incorporado algunos elementos de gamificación para que facilite la dinámica virtual.</p>					
--	--	---	---	--	--	--	--	--

Es importante la motivación en la práctica terapéutica:

5.- ¿Cómo seleccionas los elementos de gamificación (recompensas, desafíos, castigos, etc.) para maximizar la motivación de los usuarios?

INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
<p>La motivación es muy importante en cada sesión. La forma en la que aumento la motivación se puede dar una recompensa. Tengo pacientes adulto mayor pongo un video interactivo, les gusta videos sobre la cultura, es de México. Le pongo algunas canciones y música que le encanta. Ayuda que se sienta feliz y con ganas de comenzar cada sesión, porque sabe que va a haber ese</p>	<p>A través de la competitividad, este tipo de herramientas tienen niveles de competencia, niveles para poder interactuar entre ellos. Es una buena forma de motivación ya que entre los usuarios pueden motivarse más a alcanzar la meta que es el máximo puntaje por ejemplo kahoot. Creo que sí es, es una buena herramienta para lo que es la psicoeducación y a nivel de terapia también podría ser una buena herramienta.</p>	<p>Entonces cuando nosotros les hemos proyectado estas herramientas en las sesiones, a ellos les ha llamado mucho la atención, se muestran bastante colaborativos. Tener herramientas con colores que es justamente lo que tienen estas herramientas para los adultos mayores esto les viene muy bien trabajar. Vemos que sí hay un grado de motivación que sí les</p>	<p>Al inicio, hacer videos, tutoriales, que tengan aspectos muy llamativos. Puedes hacer como pequeñas imágenes donde tengan algo alusivo, esa persona también se sienta muy dispuesta a poder seguir desarrolland o las demás actividades que vamos a realizar. Entonces, siempre trato de poder utilizar de repente algunas imágenes,</p>	<p>Primero es tener en cuenta mi población, estoy dirigiendo a un público de nivel primaria o secundaria, donde los padres están involucrados. Me gusta trabajar las recompensas, usualmente utilizar la economía de fichas. Aplicado a una gamificación.</p>	<p>Dependiendo del gusto y sus preferencias, la motivación va a aumentar. Si es al principio es para que se active. Sin embargo, también lo puedes aplicar al final como recompensa, porque esta persona va a seguir toda la sesión, va a estar concentrado justamente para esperar esta parte del final y darle la recompensa. Entonces, de esa manera mantenemos enfocado a lo que es el paciente. Si le damos un tiempo muy prolongado a las cosas que le gusta, a estas plataformas o aplicaciones, se va a cansar y</p>	<p>Comprendiendo las preferencias y la motivación del paciente. La primera y última parte como recompensas. Las recompensas. Ya creen, si eran alumnos de un espacio y habían estado en con motivación. En los trabajos que se hacían semanalmente, mensualmente. O sea, si has tenido experiencia y si te han dado buenos resultados.</p>	<p>Uso un recurso o alguna aplicación para que me pueda ayudar a ver si el niño es capaz de desarrollar la actividad, entonces tiene que ser fácil y bastante llamativo, por eso lo selecciono con un propósito que lo necesito y el procedimiento o no tiene que ser largo porque se aburren. La mayoría de los pacientes que atiendo tienen algún tipo de condición</p>	<p>También depende mucho de lo que esté buscando en el paciente. Normalmente utilizamos, por ejemplo, videos, música, al final de las sesiones, en caso de que al paciente le guste la música. Justo tengo un caso donde a un adulto mayor le gusta mucho la música y al final de cada sesión, dependiendo de su desempeño, le ponemos música, un espacio para</p>

<p>tipo de contenido.</p>		<p>llama la atención. La aplicando si el usuario se siente bastante interesado. A la vez sienten el interés de formar parte de estas aplicaciones y veo que sí funciona porque hemos realizado en muchas ocasiones ruletas y a ellos les gusta, les llama la atención, se quedan como que muy atraídos, lo saca de su momento de estrés.</p>	<p>los flyers, por ahí, para que de alguna manera pueda ser más enriquecedor.</p>		<p>durante la sesión ya no va a tener ninguna motivación.</p>		<p>autista, TDHA, ellos no permanecen frente a una pantalla mucho tiempo. A veces son cuestión de segundos que miran y ya no quieren, tienen que ser llamativo como ver un vídeo, hacer la actividad, junto con la herramienta, dice levante, levantamos todas las manos y hacemos todo, entonces de esa manera selecciono estas herramientas para trabajar en sesiones.</p>	<p>que ella se relaje. Le ponemos un video que ella seleccione. También con otro paciente, que también es un adulto mayor, a veces no le gusta mucho participar dentro de las sesiones, porque se aburre muy rápido. Al final, pueda escoger qué hacemos. En este caso uso los juegos para niños como una recompensa que responda de forma positiva a las sesiones.</p>
---------------------------	--	--	---	--	---	--	--	---

Durante la consulta terapéutica:

6.- ¿Qué estrategias has utilizado para mantener el interés y la participación de los usuarios a lo largo del tiempo?

INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
<p>Las primeras sesiones, se estableció una buena empatía con la paciente, en la cual ayudó a que las demás sesiones. Considero que las primeras sesiones fueron muy importantes porque estableció el primer contacto con la paciente, la empatía, se escuchó su problema, su dificultad, y eso ayudó a que cada sesión se gane la confianza y que ella está dispuesta a trabajar y</p>	<p>He utilizado lo que es el Padlet, es una herramienta donde se puede hablar anónimamente. Creo que hay una opción donde puedes hablar de manera anónima. Sin la necesidad de ser criticado, de ser juzgado, o más que todo para personas que todavía no, no sienten en libertad de expresarse.</p>	<p>Nosotros captamos el interés, el diseño, las preguntas, relacionados con el tema que nosotros deseamos trabajar con el paciente. Hacemos una ruleta para exteriorizar emociones, qué significa cada emoción. Comienza a mencionar, de esa manera podemos percibir cómo se siente la paciente. Entonces lo hacemos de esa manera, de una manera bien didáctica, colorida. La paciente va</p>	<p>Uso música instrumental para que la persona pueda sentirse cómoda dentro de la evaluación, para que pueda tener su atención, porque sabemos que ellos con diversos problemas. a desarrollar poder conversar. La persona también se pueda sentir en confianza y pueda seguir participando, sentirse cómoda y tenga esta motivación de poder continuar.</p>	<p>Lo que se tendría que hacer antes es hacer un diagnóstico, luego hacerles entrevistas a los chicos preguntar qué te gusta, que no le gusta para conocer justamente a las personas que nos estamos dirigiendo. Entonces así sacar un diagnóstico y ver cuáles son las actividades que les gusta y no les gustan, aplicar lo que son los refuerzos y los castigos, si han cumplido con sus deberes, no han cumplido con sus metas.</p>	<p>Los videos y otras herramientas, como pueden ser esos juegos online, también pueden ser el Kahoot. Podemos utilizar el chat GPT, para que nos informe de otras aplicaciones que podemos utilizar. Nosotros podemos elegir lo que más adapte a nuestras necesidades al paciente que estamos interviniendo. Juegos en línea, En realidad, son buenas alternativas las que estás mencionando, y, bueno, ahora, con eso de la tecnología, ya está entrando con fuerza la inteligencia artificial.</p>	<p>Es muy importante la bienvenida al paciente, utilizar el report, para ganarse la confianza. De ahí viene lo que son las preguntas que se le realiza al paciente ¿cómo se llama esta palabra? Crea confianza.</p>	<p>He usado juegos, vídeos, canciones, pero como te digo todo esto tiene que ir acompañado con mi trabajo y con el trabajo y la mamá, porque si no va acompañado el paciente solo se sienta y mira otro lado por ejemplo en presencial yo a veces saludaba al niño y le movía la mano y eso era empatizar entonces si le movía la mano el niño se reía y yo</p>	<p>Encargamos de que sean pintorescas. También ponemos imágenes bonitas que a ella le gusten. Por ejemplo, si a una de las pacientes le gustan los perritos, yo cuando ponía mis actividades, yo ponía diferentes animalitos. Y ella mencionaba que le gustaban los perritos, utilizaba más perritos dentro de las diapositivas. Cada vez que lo miraba, decía, mira</p>



<p>sabe que es un ambiente en la cual ella puede sentirse libre, en expresarse como ella desea.</p>		<p>contando, soltando muchas ideas que tiene en su momento, muchas cosas que le ha pasado.</p>	<p>La motivación, la constancia del paciente.</p>				<p>con eso ya sabía que de alguna manera conectado conmigo para poder trabajar el resto de la sesión. En manera virtual busque un vídeo de saludo bastante dinámico y ese vídeo hacía saltar, hacía mover los dedos, hacía sacar la lengua entonces yo me acuerdo que lo hice con un paciente la primera vez y le puse el vídeo y el paciente lo miraba pero no hacía lo mismo, para la segunda</p>	<p>qué bonito, me gusta ese perrito, ella no se aburría. La mantenía motivada, de alguna forma.</p>
---	--	--	---	--	--	--	---	---

							<p>fue diferente, le dije a la mamita, le voy a enviar un vídeo necesito que lo vea para que vea qué es lo que usted y yo vamos a realizar junto con su niño, como el niño veía a su mamá y me veía a mí, lo realizaba.</p>	
--	--	--	--	--	--	--	---	--

La responsabilidad y el compromiso son aspectos importantes:

7.- ¿Qué papel juegan la retroalimentación y el reconocimiento en el mantenimiento del compromiso de los usuarios?

INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
<p>El compromiso es un vínculo que debe ser respetado por ambas partes. En mi caso, no he tenido problemas porque mi paciente se conecta puntualmente, al igual que yo. Creo que esta puntualidad es la base de cualquier trabajo. Aunque yo soy quien da la sesión, mi paciente también participa activamente conectándose a tiempo, lo que hace que sea un esfuerzo</p>	<p>El papel de retroalimentación es fundamental. Entonces, es muy importante poder decirle a la persona o darle a nivel general todos los temas que se han tratado en la consulta y también saber cuál es la percepción que tiene la persona. A veces se recuerdan de ciertos aspectos que no quedaron claros.</p>	<p>La retroalimentación es esencial para verificar si el paciente ha captado y aplicado lo aprendido en sesiones anteriores. Al inicio de cada sesión, damos la bienvenida y recordamos los temas previos para ver cómo los ha incorporado en su vida diaria. Esto no solo asegura que el paciente esté cognitivamente activo, sino también que las técnicas enseñadas sean útiles y efectivas. Por</p>	<p>Es importante que las personas firmen ciertos documentos para formalizar su compromiso, dejando claro que la responsabilidad es compartida entre ambas partes. Esto asegura que ambos trabajen juntos hacia la mejora, siguiendo normas y requisitos establecidos. En la práctica terapéutica, además del compromiso y la motivación,</p>	<p>Por ejemplo, recuerdo mucho que cuando estudié si sacabas buena calificación entonces recibías las recompensas, el tutor te daba un diploma, un dulce y te felicitaba en frente de tus compañeros.</p>	<p>La retroalimentación es crucial, ya que permite evaluar tanto tu desempeño como el contenido presentado al paciente. Es fundamental escuchar atentamente las respuestas del paciente. Si el paciente responde de manera efusiva, puede indicar que el contenido fue adecuado. Sin embargo, respuestas más neutrales o críticas sugieren áreas de mejora. La retroalimentación te ayuda a identificar qué aspectos de la sesión necesitan ajustes para mejorar futuras</p>	<p>Ayuda también de una u otra manera al terapeuta a adaptar un enfoque terapéutico según las necesidades de individuales. Mediante la retroalimentación se puede relevar muchos problemas o aspectos del tratamiento que requieren atención.</p>	<p>La retroalimentación es esencial, especialmente cuando se trabaja con niños, ya que ellos tienden a interpretar las instrucciones de manera literal y cambiar estas percepciones puede ser difícil. Informar a los padres sobre la importancia de la consistencia en las indicaciones es crucial para el progreso y la mejora de conductas. La</p>	<p>Considero que es muy importante que podamos dar la retroalimentación a los pacientes, en caso sea que está avanzando o que no está avanzando, para que lo tengan en cuenta. Porque, por ejemplo, si un paciente se da cuenta de que está avanzando o que está apoyándose a nosotros en el proceso terapéutico para que pueda ser satisfactorio, tenemos que</p>

conjunto.		ejemplo, una paciente mencionó que aplicó técnicas de comunicación asertiva en una conversación con su hija, demostrando así la efectividad de las sesiones. La retroalimentación nos permite confirmar la aplicación y efectividad del aprendizaje.	la ética y el profesionalismo son aspectos cruciales para alcanzar los objetivos propuestos en conjunto.		interacciones y asegurar que la información se imparta de manera efectiva.		retroalimentación facilita el avance y es fundamental tanto en terapias virtuales como presenciales. Además, es un componente clave de la comunicación asertiva, necesaria para una interacción efectiva. En la práctica terapéutica, la motivación, el compromiso, la interacción, la responsabilidad y la continuidad del paciente son también aspectos fundamentales.	felicitarle, porque no solamente es un trabajo que nosotros hacemos, es la persona que está poniendo de su parte para poder avanzar. En este caso, esta persona merece ser felicitada, va a motivar mucho más para poder continuar y seguir de que no lo está haciendo, los premios, no solamente tienen que ser algo material, sino que también puede ser algo visual.
-----------	--	--	--	--	--	--	--	---

En la práctica terapéutica uno de los aspectos importantes son la ética y el profesionalismo:  
 8.- ¿Qué consideraciones éticas tienes en cuenta al utilizar la gamificación en tu práctica terapéutica?

INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
La privacidad y la ética son cruciales en la práctica terapéutica. Siempre aseguro a mis pacientes que los resultados de cualquier prueba permanecen confidenciales entre ellos y yo, y que se utilizarán únicamente con fines de investigación. Fomento un ambiente seguro y cerrado para que los pacientes se sientan libres de expresar sus sentimientos sin temor a que sus respuestas sean	Es fundamental comunicar al paciente desde el inicio que todo lo discutido en la consulta es confidencial y se mantendrá dentro de ese ámbito. Esta práctica asegura que el paciente se sienta seguro y confiado al compartir información personal y sensible. Reiterar esta política de confidencialidad fomenta un entorno de confianza y apertura, esencial para una relación terapéutica efectiva. Darle la confianza para que el paciente de tener la libertad de hablar sobre sus propias experiencias sin	En el ámbito de la ética, siempre nos preocupamos por asegurarnos de que la información obtenida se aplique y trabaje adecuadamente. Utilizamos las herramientas más actualizadas y verificamos su eficacia mediante estudios previos. Investigamos si la herramienta ha sido utilizada antes, en qué tipo de población y qué resultados ha tenido,	En mis sesiones, siempre informo a los pacientes que estas serán grabadas y les proporciono un documento detallando las actividades y el hecho de que se grabarán las sesiones. Esto se hace para recopilar información sin que se olvide, asegurando claridad y consentimiento por parte del paciente. La confidencialidad es	Creo que es fundamental ser transparente con mis consultantes. Por ejemplo, al utilizar una herramienta de gamificación, es importante que registren las actividades que realizan, incluso si no estoy presente para supervisarlas. Les recalco la importancia de la transparencia a docentes, padres de familia y alumnos, ya que si no somos transparentes, las actividades no se cumplirán adecuadamente	Consideración ética. Teniendo en cuenta, ¿no? Que en la parte ética tenemos ser confidenciales, ¿no? En la parte ética tenemos el ser respetuosos, ¿no? En la parte ética es el compromiso que tenemos con el paciente, ¿no? Y todo ello. Sí, ahora que lo menciona, como el Internet está tan vasto de, de tanta variedad de contenido, hay que tener mucho cuidado en el contenido, no me refiero, este, tal vez el contenido implícito. Tal vez de alguna manera nosotros, como estamos tan expuestos de manera tan, tan frecuente, nosotros sabemos	Es importante la confidencialidad más aún si son niños, adolescentes, no menores de edad, donde se crea el respeto y la privacidad del paciente y mantener la confidencialidad. Donde los pacientes se sientan más cómodos para expresarse libremente. En lo que se refiere a la ética, también podemos considerar el conocimiento informado, antes de iniciar cualquier tratamiento siempre se le explica los objetivos, el procedimiento que se va a	La confidencialidad es crucial, especialmente en sesiones virtuales donde es más difícil controlar el entorno. Para asegurar esto, realizo mis sesiones en un espacio privado y sin interrupciones. Además, siempre obtengo el consentimiento informado de los padres antes de trabajar con niños y adolescentes, informándoles de todas las actividades y	La confidencialidad y la seguridad de la información del paciente son fundamentales. En ocasiones, incluyo información del paciente en diapositivas, utilizando plataformas seguras como Gamba, donde solo quienes tienen el enlace pueden acceder a la información, garantizando que sea segura. También me aseguro de

<p>divulgadas. Esta confidencialidad y respeto ético no interfieren con los resultados ni con la sesión.</p>	<p>que sea juzgado y también que tenga la confianza de que nosotros estamos para escucharlo.</p>	<p>especialmente si ha sido efectiva en adultos mayores. Evaluamos estos aspectos para garantizar que la herramienta sea adecuada y coherente con la sesión y el tema a tratar. Es esencial considerar estos factores antes de aplicar cualquier herramienta en la práctica clínica.</p>	<p>crucial; la información grabada se utiliza exclusivamente con fines profesionales para obtener resultados efectivos. Este enfoque ético y profesional fomenta la confianza y el compromiso. Además, es fundamental que los psicólogos se mantengan actualizados y reciban formación continua para disponer de las herramientas adecuadas y lograr una</p>	<p>e. La transparencia es esencial para el éxito y la eficacia de las tareas asignadas.</p>	<p>de manera normal, ¿no? Pero para un niño, o tal vez hay que tener también en cuenta cómo la familia quiere formar al niño, me refiero a su religión, me refiero a su cultura, entonces también eso hay que respetar, hay que respetar el contenido, entonces de alguna manera debemos de ser neutros. Por otra parte, también, este, me dio, me parece, viví una experiencia donde yo al comenzar a seleccionar el contenido de, de una sesión, si bien es cierto al niño le gustaba este, un determinado programa, sin embargo ese programa tenía una canción que tal vez en nuestras, en</p>	<p>realizar dentro de la terapia. Por último, la honestidad y transparente en todas las interacciones.</p>	<p>asegurando su aprobación. Esto incluye cualquier grabación de sesiones para discusiones profesionales y cualquier resumen del trabajo realizado. Sin el consentimiento de los padres, no procedo, respetando así la ética profesional. Es fundamental proteger la identidad y la privacidad de nuestros pacientes, especialmente e menores de edad, para garantizar un diagnóstico adecuado y ético.</p>	<p>que las aplicaciones y sitios web utilizados sean seguros y libres de malware, especialmente cuando envío enlaces a jóvenes, para proteger su información y evitar cualquier perjuicio. Es esencial mantener la confidencialidad, ya que los pacientes comparten aspectos personales y sensibles que no han confiado a otros, confiando en el profesionalismo del terapeuta.</p>
--	--	--	--	---	---	--	---	---

			intervención terapéutica eficaz.		nuestra cultura es muy, digamos, es tan conocido o tan frecuente ese tipo de letras que no le prestamos atención, ¿no? Sin embargo, tuve que dejarlo de lado, o no seleccionarlo, porque un niño obviamente no conoce tal cual, pero podría afectar un poquito, este, esa percepción que tiene, o tal vez su familia es un poquito reservada, no sé, tantas cosas que podría ocasionar o tener como consecuencia esas letras de la canción, ¿no? Entonces ahí también tener mucho cuidado, escoger con pinzas, este, esas, las letras de la canción, tal vez la simbolización, los dibujos que			Esta confianza y profesionalismo son cruciales para una práctica terapéutica efectiva y ética.
--	--	--	----------------------------------	--	--	--	--	--

					<p>lamentablemente muchas veces son sexualizados lamentablemente, y entonces dejar de lado para que justamente se entregue una información limpia, por así decirlo. Otra, yo creo que también es responsabilidad, es que nosotros hagamos propiamente el material. Obviamente hay mucho material en línea, pero como usted dijo también, es muy importante que ese material lo adaptemos al niño, porque de nada sirve que hagamos un copia y pega, si bien es cierto nos puede salvar en ese momento, pero a la larga no, en nuestra intervención no va</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--	--



					<p>a tener fruto, simplemente es un material de quién sabe cómo fue recolectado, y a las finales el que se va a perjudicar es el paciente, ¿no? Entonces debemos mantener ahí cuidado, tener responsabilidad, qué cosa le va a funcionar, qué cosa no, para que la intervención sea la mejor posible. Muy bien, muy bien, sí, es importante justamente la parte ética, el compromiso, el profesionalismo, y como quien dice, esta parte de intervención es personalizada, ¿no? Es personalizada porque cada paciente tiene una realidad diferente, un mundo diferente, unos</p>			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

					<p>indicadores también totalmente diferentes y una intensidad, ¿no? Entonces por eso es bueno tener en cuenta también que todo es confidencial, las herramientas que podemos utilizar que tengan la seguridad, La seguridad donde no se va a ingresar los datos y darle esa seguridad también al paciente o al padre que confie en nosotros como profesional. Muy bien, entonces muchas gracias Jocelyn por tu participación en la entrevista, gracias por tu participación, gracias por tu colaboración y estaríamos terminando la entrevista con esa pregunta.</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

## Anexo N°4: Codificación de colores

Codificación de colores	Respuesta Preg 01	Respuesta Preg 02	Respuesta Preg 03	Respuesta Preg 04	Respuesta Preg 05	Respuesta Preg 06	Respuesta Preg 07	Respuesta Preg 08
Color	Amarillo	Verde	Rojo	Celeste	Oliva	Violeta	Azul	Fucsia

PREGUNTAS	INTERNOS							COORDINADORES	
	INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
En la práctica terapéutica antes de realizar las consultas en la modalidad virtual: 1.- ¿Cómo estructuras el trabajo y diseño de tus elementos de gamificación para mantener la coherencia y la claridad?	Según una estructura: el comienzo se da la bienvenida y algunos comentarios de la sesión anterior. El desarrollo el paciente interviene y se realiza una dinámica. Finalmente, el cierre finalizando con preguntas: cómo se sintió con la sesión, qué aprendió y si se sintió cómodo realizando las actividades.	Algunas herramientas de juego como las que mencionaste, Kahoot. Primero puedes definir lo que quieres lograr, es decir, delinear los objetivos. Después de eso, tal vez pueda identificar la audiencia con la que quiero trabajar. Si se trata de un adolescente o un niño depende no sólo de su edad, sino también de su desarrollo cognitivo, posiblemente de un diagnóstico específico. Después de eso, puede que sea necesario encontrar una herramienta adecuada según el objetivo que se desea alcanzar.	Por supuesto, esto se aplica al usuario con el que desea interactuar utilizo Kahoot. con mi paciente que es un adulto mayor estructuro la sesión según el tema pondría preguntas en Kahoot para que el paciente las responda. Que intervenga y me dé su opinión según su conocimiento del tema.	Los elementos que he podido utilizar de alguna forma ha ayudado demasiado. Siempre trato de poder estructurar que sean de repente algunas actividades sumamente sencillas. Con la persona podemos ir paso a paso, porque la otra persona no necesariamente puede tener todo el conocimiento en relación a lo que vamos a utilizar.	Yo no hago psicoterapia porque mi formación es psicología educativa. Por ejemplo, en el colegio donde estaba el año pasado, utilicen un control de estado de ánimo. Este ayuda para ver el control de ánimo.	Depende mucho de lo que es a quién va dirigido. Por ejemplo, si es con niños, obviamente voy a tener que utilizar este contenido más colorido y con menos texto, tal vez utilizando música tenga disponibilidad para que conteste y no se aburra tan rápido.	Para estructurar el trabajo en la práctica terapéutica es fundamental seguir una serie de pasos que permitan brindar un tratamiento eficaz, bueno, y más que todo personalizado a cada paciente. Por ejemplo, puede ser la evaluación inicial, una entrevista clínica, donde recopilamos una información sobre la historia del paciente, Sus síntomas, antecedentes familiares, también cuestionarios y test. Nos fijamos mucho en el	Al plan de intervención todos eran de manera manual. Primero conocer el caso que voy a atender, la mayoría de ellas eran casos en CB. Por ejemplo, si se presenta un caso de autismo, tenía que saber qué tipo, características tiene el paciente también el motivo de consulta. Entonces veía cuáles eran las conductas disruptivas que estaba mostrando el	Incremento de acuerdo a las necesidades que puede haber en los pacientes. También sus capacidades. Me encargo mayormente de adultos mayores, no comprenden mucho lo que es tecnología y aplicaciones. Por lo que suelo utilizar aplicaciones mucho más sencillas, en la que realizamos dispositivas o cosas didácticas. En el caso de adulto mayor sería uno de vestir un

		<p>Por ejemplo, si la herramienta tiene puntos o recompensas u otras herramientas más personales. Segundo sería la creatividad, cuya herramienta es lograr una buena interacción social entre los participantes.</p>					<p>comportamiento del paciente durante las sesiones, para tener una información sobre su estado emocional y mental, Por otro lado, la formulación del caso, los análisis del problema, sobre todo los objetivos terapéuticos, las hipótesis, y la planificación de tratamiento terapéutico.</p>	<p>paciente para orientar a la mamá. En base a esa información, realizaba mi planificación, la primer. intervención era con la mamá era quien me daba toda la información del paciente. Ahora en este tiempo que estoy haciendo estas sesiones de maneras virtuales es una hora de sesión, la primera media hora es exclusiva para el paciente y en la segunda es para la mamá.</p>	<p>muñequito, para que el adulto mayor pueda identificar ciertas cosas en el vestimento, aparte del cuerpo, en el caso puede presentar un deterioro cognitivo por el Alzheimer. Depende de las capacidades del paciente y de su conocimiento sobre estas aplicaciones. En el caso de adultos mayores tengo que proyectar la pantalla y apoyarlos. Por otro lado, en jóvenes se facilita y puedo enviarles el link para que ellos puedan ingresar y participar de la interacción.</p>
--	--	--	--	--	--	--	---	---	--

PREGUNTAS	INTERNOS							COORDINADORES	
	INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
<p>Durante las consultas de modalidad virtual:</p> <p>2.- ¿Cómo describirías tu experiencia en la integración de la gamificación en tu práctica terapéutica?</p>	<p>Ahora con la virtualidad me ha servido mucho <b>utilizo zoom y meet para realizar las sesiones</b>, son herramientas que <b>expanden más la comunicación</b> entre las personas y también <b>permite utilizar herramientas en la sesión</b>.</p>	<p>He tenido muy buenos resultados, teniendo en cuenta que en la pandemia nos ha ayudado bastante, Este tipo de herramientas nos ha facilitado más las cosas, por así decirlo, ya que es <b>una forma más lúdica de poder lograr los objetivos que queremos alcanzar</b>. Es una manera más atractiva de <b>poder llegar a dar a conocer un tema, sea niños, adolescentes,</b> Fomenta <b>la motivación para que el público esté interesado en el tema</b>.</p>	<p>Actualmente tengo a una paciente que es de México y obviamente <b>las sesiones son de manera virtual</b>. Las herramientas nos permiten conectarnos, a <b>usar las plataformas virtuales</b>, a poder interactuar mucho con el paciente.</p>	<p>Es algo muy accesible, muy gratificante, porque también suele salir de lo cotidiano. Antes de la pandemia era el contacto directo y el terapeuta <b>siempre utilizaba ciertas herramienta</b>s o ciertas evaluaciones donde la persona venía predispuesta, en cambio al utilizar estas herramientas virtuales para salir de su zona de confort.</p>	<p>Ayuda porque es <b>interactivo entre el consultante, y el psicólogo</b>, <b>Hay como que dibujitos</b> las es fácil de planificar.</p>	<p>La gamificación es necesaria. <b>Hay plataformas que te ayudan o formatos de manera virtual</b>, incluso si es que vamos a utilizar de manera física, estas herramientas de alguna manera te pueden salir más costosas. En cambio, <b>si es de manera virtual, el costo se reduce</b> y la accesibilidad.</p>	<p>Me siento más cómodo. En mi caso, como soy interno, estoy en noveno ciclo, <b>la virtualidad me enseña muchas técnicas</b>, con el cual voy a poder sentirme más tranquilo. Me ayuda un poco más a ver esos pequeños detalles, errores que puedo cometer en la presencia.</p>	<p>Han <b>facilitado bastante en los horarios</b>, me facilitan también el aprendizaje, puedo ayudar a mis pacientes a que <b>ellos mismos puedan aprender a usar esa tecnología</b>, porque de hecho hay recursos que utilizo que son de la tecnología de la gamificación. Había cosas que no sabía utilizarlas. <b>Me han facilitado, guardar información</b>, medir el progreso, aumentar mi motivación</p>	<p>Me ayuda mucho tener sesiones más dinámicas, poder <b>crear mis sesiones</b>, por ejemplo, con mis dispositivos. Normalmente se hacen en PowerPoint, pero en este caso Canva te presenta un montón de opciones para <b>poder personalizar para poder decorarlo</b> y que sea más llamativo para los pacientes. También, por ejemplo, Kahoot, que también he utilizado. En este caso, con los pacientes</p>

								<p>de los pacientes y las mamás. Además, es accesible. En cierta manera nos hace mucho más accesible la información y eso es muy importante justamente porque al contar con más herramientas nos lleva a la eficacia de la intervención y la interacción con el paciente o con el padre. Es atractivo y menos intimidante.</p>	<p>más jóvenes y que tienen conocimiento de estos programas, se les facilita mucho más y pueden jugar. También al final de una sesión puedo hacer una encuesta para ver cuánto han atendido en la sesión.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

PREGUNTAS	INTERNOS							COORDINADORES	
	INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
En la práctica terapéutica se focalizan objetivos y necesidades: 3.- ¿Cómo adaptas los elementos de gamificación para satisfacer las necesidades específicas y objetivos de los usuarios?	Cada sesión hay un objetivo a trabajar. Por ejemplo, si un objetivo es trabajar la psicoeducación en la familia, sobre ese objetivo se adecuan las actividades a realizar, se conversan más con la paciente. Dependiendo del objetivo de cada sesión.	En talleres yo lo utilizo más que todo para poder exponer un tema por ejemplo la autoestima. Utilizo Kehoot. Entonces, se hacen preguntas que se han tratado a lo largo de la exposición, a lo largo del taller, para ver si es que ellos han podido comprender el tema. No lo he utilizado a nivel terapéutico, pero sí sería muy interesante también poder utilizar esta herramienta, ya que, como le digo, es una forma muy lúdica de poder llegar al usuario, de poder llegar a la persona.	Los realizo de una manera didáctica, formulando también preguntas que el usuario. Mis pacientes son personas de tercera edad. Les explico un poco a la paciente de qué se trata y básicamente el trabajo dentro de la sesión explicándole a la paciente y las adapto en base a la estructura de la sesión que estoy tocando en ese momento.	Busco el poder ver más o menos qué es lo que sabe la persona, trato de que pueda realizar ciertas actividades o ciertas dinámicas dentro de ello para que pueda conocer un poco más y doy ciertas instrucciones, ciertas guías para que pueda tener como un conocimiento previo y pueda llegar al objetivo de la terapia.	Hay una aplicación que se llama Class Dojo es una herramienta de gamificación, el monstruito que este mientras vas haciendo las actividades. En la escuela de padres podríamos dar una actividad y los padres tienen que ser capacitados.	Tenemos que saber qué objetivos, cómo queremos utilizar las herramientas. Van a facilitar la comunicación. Hay plataformas donde te hacen preguntas y a partir de allí puedes explayarte. Hay también materiales didácticos que encuentras en línea que te facilita en la temática. Otras opciones como los videos donde el paciente se abra y pueda explayarse. Se puede utilizar la creatividad.	En la intervención terapéutica, tenemos objetivos generales, a la vez también en cada sesión objetivos específicos. Quizás puede venir con alguna sensación o alguna sintomatología de ansiedad. Entonces tener en cuenta la necesidad del paciente y los objetivos. Primero realiza una evaluación exhaustiva para entender las necesidades, las fortalezas y debilidades del paciente. Utilizo una serie de herramientas	Hay juegos que se realizan de manera presencial. Que me va bien para eliminar una conducta, cómo hago ahora de manera virtual, sí ha sido un reto. Crear juegos, conocer nuevas aplicaciones para intervenir tal conducta y mantenerlos entretenidos, porque no todas las aplicaciones que existen son entretenidas y es mucho más complicado cuando estas aplicaciones	Depende ya del objetivo inicial del plan de intervención. Las herramientas que utilizamos vienen siendo más visuales, como los videos, diapositivas. Usamos herramientas de creación. Nosotros creamos algo y creamos diapositivas de acuerdo al objetivo general del plan de intervención incluir actividades, juegos, también presentarles videos.

								de evaluación.	tienen que ser para niños con algún tipo de condiciones. He tenido que crear juegos, donde interactúe el paciente, la mamá y yo. La necesidad individual de cada paciente, ha sido un reto y es la mamá quien se convierte en mi brazo derecho para llevar estas terapias.	
--	--	--	--	--	--	--	--	----------------	--	--



PREGUNTAS	INTERNOS							COORDINADORES	
	INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
<p>En las consultas de modalidad virtual:</p> <p>4.- ¿Cómo evalúas la efectividad de la gamificación como herramienta terapéutica en comparación con otros enfoques tradicionales?</p>	<p>Es verdad que no se tiene ese contacto de manera física con la paciente, pero se utilizan muchos métodos para mantener esa interacción. Si la sesión amerita, poner videos interactivos, poner distintas dinámicas, de manera de que ella o él se sienta bien y pueda trabajar como si estuviera trabajando de manera presencial.</p>	<p>Creo que es buena, hay algunas herramientas, me parece que Padlet es una herramienta en donde el usuario puede escribir anónimamente, no necesariamente escribe su nombre. Entonces pienso, de que el usuario se siente en confianza para poder decir algo, Quizá es una buena forma de poder establecer report, al principio el paciente como que se siente un poco inhibido. entonces, Es una buena opción mediante esta herramienta el paciente pueda decir lo que él piensa sin el temor a quizá ser</p>	<p>Hoy en día ha habido mucho cambio, sobre todo a raíz de la pandemia, creo que nos estamos adaptando un poquito más a usar y a implementar en las sesiones, sobre todo en el campo de la salud mental ha sido fundamental y veo que tiene bastante acogida. Tengo una paciente que es mayor y le llama la atención del paciente y preguntamos qué le ha parecido cada actividad. Algunas personas tienen</p>	<p>En caso necesito que pueda desarrollar alguna evaluación o subir un documento virtual para que él también pueda ingresar directamente y en conjunto poder ir realizándolo. Entonces, en base a los resultados puedo saber si está siendo efectivo. Si alguna estrategia no funciona lo modifico, conversando con el paciente y decirle</p>	<p>Primero pregunto a las personas con las que trabajo. Si estoy brindando psicoeducación para padres utilizo esas herramientas. Ellos en un momento ellos han llevado escuela para padres. Sin las herramientas, entonces lo que haría es tal vez una lista de cotejo y hacerles preguntas cómo se han sentido con el uso de las herramientas.</p>	<p>La efectividad es que la persona se siente satisfecho con la sesión que le he otorgado. La efectividad es que en las sesiones posteriores uno le pregunta, algo referido a la sesión anterior y responde. Utilizó juegos online y darles más opciones para que exploren y a ver a partir de allí si es que surge efectividad.</p>	<p>Podría ser a través de varios enfoques y herramientas como usted lo menciona. Puede ser estableciendo algunos criterios de evaluación y los objetivos terapéuticos. Independiente mente de la modalidad. También tomando las medidas de progreso, de evaluación. utilizando herramientas válidas. Puede ser como el PHQ-9 y el CAT-7 para la ansiedad, que son herramientas que puede evaluarlo en modo virtual.</p>	<p>Que sea vivencial para el paciente y se sienta cómodo dentro de la interacción con el profesional.</p>	<p>Considero que sería la eficacia, ya que las herramientas más tradicionales suelen demorar mucho en la creación de productos o realizar el proceso. Las herramientas actuales en las que trabajo me facilitan mucho poder realizar mis planes de intervención, o cualquier producto que esté creando para las sesiones.</p>

		<p>juzgado, así tenga la libertad de expresarse como él quiera, creo que es muy efectiva.</p> <p>Lo he utilizado en talleres para, de forma anónima, y la verdad que he tenido muy buenos resultados.</p>	<p>memoria fotográfica, entonces trabajar con este tipo de herramientas ayuda a que ellos incluso puedan recordar un poco más.</p>	<p>cuáles son aquellos puntos que considera que no está entendiendo. Entonces, para poder generar una mejora y realmente. Vamos a tener resultados que queremos. Entonces podría decir que la diferencia es que la accesibilidad es un poco mayor.</p> <p>Hemos incorporado algunos elementos de gamificación para que facilite justamente esta dinámica virtual.</p>					
--	--	---	--	---	--	--	--	--	--

PREGUNTAS	INTERNOS							CORDINADORES	
	INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
Es importante la motivación en la práctica terapéutica: 5.- ¿Cómo seleccionas los elementos de gamificación (recompensas, desafíos, castigos, etc.) para maximizar la motivación de los usuarios?	La motivación es muy importante en cada sesión. La forma en la que aumento la motivación se puede dar una recompensa. Tengo pacientes adulto mayor pongo un video interactivo, les gusta videos sobre la cultura, es de México. Le pongo algunas canciones y música que le encanta. Ayuda que se sienta feliz y con ganas de comenzar cada sesión, porque sabe que va a haber ese tipo de	A través de la competitividad, este tipo de herramientas tienen niveles de competencia, niveles para poder interactuar entre ellos. Es una buena forma de motivación ya que entre los usuarios pueden motivarse más a alcanzar la meta que es el máximo puntaje por ejemplo kahoot. Creo que sí es una buena herramienta para lo que es la psicoeducación y a nivel de terapia también podría ser una buena herramienta.	Entonces cuando nosotros les hemos proyectado estas herramientas en las sesiones, a ellos les ha llamado mucho la atención, se muestran sí bastante colaborativos. Tener herramientas con colores que es justamente lo que tienen estas herramientas para los adultos mayores esto les viene muy bien trabajar. Vemos que sí hay un grado de motivación que sí les llama la	Al inicio, hacer videos, tutoriales, que tengan aspectos muy llamativos. Puedes hacer como pequeñas imágenes donde tengan algo alusivo, esa persona también se sienta muy dispuesta a poder seguir desarrollando las demás actividades que vamos a realizar. Entonces, siempre trato de poder utilizar de repente algunas imágenes, los flyers,	Primero es tener en cuenta mi población, estoy dirigiendo a un público de nivel primaria o secundaria, donde los padres están involucrados. Me gusta trabajar las recompensas, usualmente utilizar la economía de fichas. Aplicado a una gamificación.	Dependiendo del gusto y sus preferencias, la motivación va a aumentar. Si es al principio es para que se active. Sin embargo, también lo puedes aplicar al final como recompensa, porque esta persona va a seguir toda la sesión, va a estar concentrado justamente para esperar esta parte del final y darle la recompensa. Entonces, de esa manera mantenemos enfocado a lo que es el paciente. Si le damos un tiempo muy prolongado a las cosas que le gusta, a estas plataformas o aplicaciones, se va a cansar y durante la sesión ya no va a tener ninguna motivación.	Comprendiendo o las preferencias y la motivación del paciente. La primera y última parte como recompensas. Cuando cumplían los trabajos que se hacían semanalmente, mensualmente. He tenido buenos resultados.	Uso un recurso o alguna aplicación para que me pueda ayudar a ver si el niño es capaz de desarrollar la actividad, entonces tiene que ser fácil y bastante llamativo, por eso lo selecciono con un propósito que lo necesito y el procedimiento o no tiene que ser largo porque se aburren. La mayoría de los pacientes que atiendo tienen algún tipo de condición autista,	También depende mucho de lo que esté buscando en el paciente. Normalmente utilizamos, por ejemplo, videos, música, al final de las sesiones, en caso de que al paciente le guste la música. Justo tengo un caso donde a un adulto mayor le gusta mucho la música y al final de cada sesión, dependiendo de su desempeño, le ponemos música, un espacio para que ella se relaje. Le

	<p>contenido.</p>		<p>atención. La aplicando si el usuario se siente bastante interesado. A la vez sienten el interés de formar parte de estas aplicaciones y veo que sí funciona porque hemos realizado en muchas ocasiones ruletas y a ellos les gusta, les llama la atención, se quedan como que muy atraídos, lo saca de su momento de estrés.</p>	<p>por ahí, para que de alguna manera pueda ser más enriquecedor.</p>				<p>TDHA, ellos no permanecen frente a una pantalla mucho tiempo. A veces son cuestión de segundos que miran y ya no quieren, tienen que ser llamativo como ver un vídeo, hacer la actividad, junto con la herramienta, dice levante, levantamos todas las manos y hacemos mucho, como todo, entonces de esa manera selecciono estas herramientas para trabajar en sesiones.</p>	<p>ponemos un video que ella seleccione. También con otro paciente, que también es un adulto mayor, a veces no le gusta mucho participar dentro de las sesiones. Al final de la sesión, ella pueda escoger qué hacemos. En este caso uso los juegos para niños. Ella disfruta mucho, como una recompensa a que ella responda de forma positiva a las sesiones. Permitido que ella sea más participativa.</p>
--	-------------------	--	---	---	--	--	--	---	--

PREGUNTAS	INTERNOS							COORDINADORES	
	INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
<p>Durante la consulta terapéutica:</p> <p>6.- ¿Qué estrategias has utilizado para mantener el interés y la participación de los usuarios a lo largo del tiempo?</p>	<p>Las primeras sesiones, se estableció una buena empatía con la paciente, en la cual ayudó a que las demás sesiones. Considero que las primeras sesiones fueron muy importantes porque estableció el primer contacto con la paciente, la empatía, se escuchó su problema, su dificultad, y eso ayudó a que cada sesión se gane la confianza y que ella está dispuesta a trabajar y sabe que es</p>	<p>He utilizado lo que es el Padlet, es una herramienta donde se puede hablar anónimamente. Creo que hay una opción donde puedes hablar de manera anónima. Sin la necesidad de ser criticado, o de ser juzgado, o más que todo para personas que todavía no, no sienten en libertad de expresarse.</p>	<p>Nosotros captamos el interés, el diseño, las preguntas, relacionados con el tema que nosotros deseamos trabajar con el paciente. Hacemos una ruleta para exteriorizar emociones, qué significa cada emoción. Comienza a mencionar, de esa manera podemos percibir cómo se siente la paciente. Entonces lo hacemos de una manera bien didáctica. La paciente va contando, soltando</p>	<p>Uso música instrumental para que la persona pueda sentirse cómoda dentro de la evaluación, para que pueda tener su atención, porque sabemos que ellos con diversos problemas. a desarrollar poder conversar. La persona también se pueda sentir en confianza y pueda seguir participando, sentirse cómoda y tenga esta motivación de poder continuar. La</p>	<p>Lo que se tendría que hacer antes es hacer un diagnóstico, luego hacerles entrevistas a los chicos preguntar qué te gusta, que no le gusta para conocer justamente a las personas que nos estamos dirigiendo. Entonces así sacar un diagnóstico y ver cuáles son las actividades que les gusta y no les gustan, aplicar lo que son los refuerzos y los castigos, si han cumplido con sus deberes, no han cumplido con sus metas. La</p>	<p>Los videos y otras herramientas, como pueden ser esos juegos online, también pueden ser el Kahoot. Podemos utilizar el chat GPT, para que nos informe de otras aplicaciones que podemos utilizar. Nosotros podemos elegir lo que más adapte a nuestras necesidades al paciente que estamos interviniendo. Juegos en línea, En realidad, son buenas alternativas las que estás mencionando, y, bueno, ahora, con eso de la tecnología, ya está entrando con fuerza la inteligencia artificial.</p>	<p>Es muy importante la bienvenida al paciente, utilizar el raport, para ganarse la confianza. De ahí viene lo que son las preguntas que se le realiza al paciente ¿cómo se llama esta palabra? Crea confianza.</p>	<p>He usado juegos, videos, canciones pero como te digo todo esto tiene que ir acompañado con mi trabajo y con el trabajo y la mamá, porque si no va acompañado el paciente solo se sienta y mira otro lado por ejemplo en presencial yo a veces saludaba al niño y le movía la mano y eso era empatizar entonces si le movía la mano el niño se reía y yo con eso ya</p>	<p>Encargamos de que sean pintorescas. También ponemos imágenes bonitas que a ella le gusten. Por ejemplo, si a una de las pacientes le gustan los perritos, yo cuando ponía mis actividades, yo ponía diferentes animalitos. Y ella mencionaba que le gustaban los perritos, utilizaba más perritos dentro de las diapositivas. Cada vez que lo miraba, decía, mira qué bonito,</p>

	<p>un ambiente en la cual ella puede sentirse libre, en expresarse como ella desea.</p>		<p>muchas ideas que tiene en su momento, muchas cosas que le ha pasado.</p>	<p>motivación, la constancia del paciente.</p>			<p>sabía que de alguna manera conectado conmigo para poder trabajar el resto de la sesión. En manera virtual busque un vídeo de saludo bastante dinámico y ese vídeo hacía saltar, hacía mover los dedos, hacía sacar la lengua entonces yo me acuerdo que lo hice con un paciente la primera vez y le puse el vídeo y el paciente lo miraba pero no hacía lo mismo, para la segunda fue diferente,</p>	<p>me gusta ese perrito, ella no se aburría. La mantenía motivada, de alguna forma.</p>
--	---	--	---	--	--	--	---	---

								<p>le dije a la mamita, le voy a enviar un vídeo necesito que lo vea para que vea qué es lo que usted y yo vamos a realizar junto con su niño, como el niño veía a su mamá y me veía a mí, lo realizaba.</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PREGUNTAS	INTERNOS							COORDINADORES	
	INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
La responsabilidad y el compromiso son aspectos importantes: 7.- ¿Qué papel juegan la retroalimentación y el reconocimiento en el mantenimiento del compromiso de los usuarios?	El compromiso es un vínculo que debe ser respetado por ambas partes. En mi caso, no he tenido problemas porque mi paciente se conecta puntualmente. Creo que esta puntualidad es la base de cualquier trabajo. Aunque yo soy quien da la sesión, mi paciente también participa activamente conectándose a tiempo, lo que hace que sea un esfuerzo conjunto.	El papel de retroalimentación es fundamental. Entonces, es muy importante poder decirle a la persona o darle a nivel general todos los temas que se han tratado en la consulta y también saber cuál es la percepción que tiene la persona. A veces se recuerdan de ciertos aspectos que no quedaron claros.	La retroalimentación es esencial para verificar si el paciente ha captado y aplicado lo aprendido en sesiones anteriores. Al inicio de cada sesión, damos la bienvenida y recordamos los temas previos para ver cómo los ha incorporado en su vida diaria. Esto no solo asegura que el paciente esté cognitivamente activo, sino también que las técnicas enseñadas sean útiles y efectivas. Por ejemplo, una	Es importante que las personas firmen ciertos documentos para formalizar su compromiso, dejando claro que la responsabilidad es compartida entre ambas partes. Esto asegura que ambos trabajen juntos hacia la mejora, siguiendo normas y requisitos establecidos. En la práctica terapéutica, además del compromiso y la motivación, la ética y el	Por ejemplo, recuerdo mucho que cuando estudié si sacabas buena calificación entonces recibías las recompensas, el tutor te daba un diploma, un dulce y te felicitaba en frente de tus compañeros.	La retroalimentación es crucial, ya que permite evaluar tanto tu desempeño como el contenido presentado al paciente. Es fundamental escuchar atentamente las respuestas del paciente. Si el paciente responde de manera efusiva, puede indicar que el contenido fue adecuado. Sin embargo, respuestas más neutrales o críticas sugieren áreas de mejora. La retroalimentación te ayuda a identificar qué aspectos de la sesión necesitan ajustes para mejorar futuras interacciones y asegurar que la información se	Ayuda también de una u otra manera al terapeuta a adaptar un enfoque terapéutico según las necesidades de individuales. Mediante la retroalimentación se puede relevar muchos problemas o aspectos del tratamiento que requieren atención.	La retroalimentación es esencial, especialmente cuando se trabaja con niños, ya que ellos tienden a interpretar las instrucciones de manera literal y cambiar estas percepciones puede ser difícil. Informar a los padres sobre la importancia de la consistencia en las indicaciones es crucial para el progreso y la mejora de conductas. La retroalimentación	Considero que es muy importante que podamos dar la retroalimentación a los pacientes, en caso sea que está avanzando o que no está avanzando, para que lo tengan en cuenta. Porque, por ejemplo, si un paciente se da cuenta de que está avanzando o que está apoyándonos a nosotros en el proceso terapéutico para que pueda ser satisfactorio, tenemos que felicitarle, porque no solamente es



			<p>paciente mencionó que aplicó técnicas de comunicación asertiva en una conversación con su hija, demostrando así la efectividad de las sesiones. La retroalimentación nos permite confirmar la aplicación y efectividad del aprendizaje.</p>	<p>profesionismo son aspectos cruciales para alcanzar los objetivos propuestos en conjunto.</p>		<p>imparta de manera efectiva.</p>		<p>ción facilita el avance y es fundamental tanto en terapias virtuales como presenciales. Además, es un componente clave de la comunicación asertiva. En la práctica terapéutica, la motivación, el compromiso, la interacción, la responsabilidad y la continuidad del paciente son también aspectos fundamentales.</p>	<p>un trabajo que nosotros hacemos, es la persona que está poniendo de su parte para poder avanzar. Nosotros solamente le brindamos herramientas. En este caso, esta persona merece ser felicitada, va a motivar mucho más para poder continuar y seguir de que no lo está haciendo, los premios, no solamente tienen que ser algo material.</p>
--	--	--	--	---	--	------------------------------------	--	---	--

PREGUNTAS	INTERNOS							COORDINADORES	
	INP1	INP2	INP3	INP4	INP5	INP6	INP7	INP8	INP9
<p>En la práctica terapéutica uno de los aspectos importantes son la ética y el profesionalismo:</p> <p>8.- ¿Qué consideraciones éticas tienes en cuenta al utilizar la gamificación en tu práctica terapéutica?</p>	<p>La privacidad y la ética son cruciales en la práctica terapéutica. Siempre aseguro a mis pacientes que los resultados de cualquier prueba permanecen confidenciales entre ellos, que se utilizarán únicamente con fines de investigación. Fomento un ambiente seguro y cerrado para que los pacientes se sientan libres de expresar sus sentimientos sin temor a que sus respuestas sean divulgadas.</p>	<p>Es fundamental comunicar al paciente desde el inicio que todo lo discutido en la consulta es confidencial y se mantendrá dentro de ese ámbito. Esta práctica asegura que el paciente se sienta seguro y confiado al compartir información personal y sensible. Reiterar esta política de confidencialidad fomenta un entorno de confianza y apertura, esencial para una relación terapéutica efectiva. Darle la confianza para que el paciente de tener la libertad de hablar sobre sus propias experiencias sin que sea juzgado y</p>	<p>En el ámbito de la ética, siempre nos preocupamos por asegurarnos de que la información obtenida se aplique y trabaje adecuadamente. Utilizamos las herramientas más actualizadas y verificamos su eficacia mediante estudios previos. Investigamos si la herramienta ha sido utilizada antes, en qué tipo de población y qué resultados ha tenido, especialmente</p>	<p>En mis sesiones, siempre informo a los pacientes que estas serán grabadas y les proporciono un documento detallando las actividades y el hecho de que se grabarán las sesiones. Esto se hace para recopilar información sin que se olvide, asegurando claridad y consentimiento por parte del paciente. La confidencialidad es crucial; la</p>	<p>Creo que es fundamental ser transparente con mis consultantes. Por ejemplo, al utilizar una herramienta de gamificación, es importante que registren las actividades que realizan, incluso si no estoy presente para supervisarlas. Les recalco la importancia de la transparencia a docentes, padres de familia y alumnos, ya que, si no somos transparentes, las actividades no se cumplirán adecuadamente. La</p>	<p>Tener también en cuenta cómo la familia quiere formar al niño, me refiero a su religión, me refiero a su cultura, entonces también eso hay que respetar, hay que respetar el contenido, entonces de alguna manera debemos de ser neutros. Por otra parte, también, este, me dio, me parece, viví una experiencia donde yo al comenzar a seleccionar el contenido de, de una sesión, si bien es cierto al niño le gustaba este, un determinado programa, sin embargo, ese programa tenía una canción que tal vez en nuestras cultura es muy, digamos, es tan conocido o tan frecuente ese tipo</p>	<p>Es importante la confidencialidad más aún si son niños, adolescentes, no menores de edad, donde se crea el respeto y la privacidad del paciente y mantener la confidencialidad. Donde los pacientes se sientan más cómodos para expresarse libremente. En lo que se refiere a la ética, también podemos considerar el conocimiento antes de iniciar cualquier tratamiento, siempre se le explica los objetivos, el procedimiento</p>	<p>La confidencialidad es crucial, especialmente en sesiones virtuales donde es más difícil controlar el entorno. Para asegurar esto, realizo mis sesiones en un espacio privado y sin interrupciones. Además, siempre obtengo el consentimiento informado de los padres antes de trabajar con niños y adolescentes, informándoles de todas las actividades y asegurando</p>	<p>La confidencialidad y la seguridad de la información del paciente son fundamentales. En ocasiones, incluyo información del paciente en diapositivas, utilizando plataformas seguras como Canva, donde solo quienes tienen el enlace pueden acceder a la información, garantizando que sea segura. También me aseguro de que las aplicaciones</p>

	<p>Esta confidencialidad y respeto ético no interfieren con los resultados ni con la sesión.</p>	<p>también que tenga la confianza de que nosotros estamos para escucharlo.</p>	<p>e si ha sido efectiva en adultos mayores. Evaluamos estos aspectos para garantizar que la herramienta sea adecuada y coherente con la sesión y el tema a tratar. Es esencial considerar estos factores antes de aplicar cualquier herramienta en la práctica clínica.</p>	<p>información grabada se utiliza exclusivamente con fines profesionales para obtener resultados efectivos. Este enfoque ético y profesional fomenta la confianza y el compromiso. Además, es fundamental que los psicólogos se mantengan actualizados y reciban formación continua para disponer de las herramientas adecuadas y lograr una intervención</p>	<p>transparencia es esencial para el éxito y la eficacia de las tareas asignadas.</p>	<p>de letras que no le prestamos atención. Sin embargo, tuve que dejarlo de lado, o no seleccionarlo, porque un niño obviamente no conoce tal cual, pero podría afectar un poquito, este, esa percepción que tiene, o tal vez su familia es un poquito reservada, no sé, tantas cosas que podría ocasionar o tener como consecuencia esas letras de la canción, ¿no? Entonces ahí también tener mucho cuidado, escoger con pinzas, este, esas, las letras de la canción, tal vez la simbolización, los dibujos que lamentablemente muchas veces son sexualizados lamentablemente, y entonces dejar de</p>	<p>que se va a realizar dentro de la terapia. Por último, la honestidad y transparente en todas las interacciones.</p>	<p>su aprobación. Esto incluye cualquier grabación de sesiones para discusiones profesionales y cualquier resumen del trabajo realizado. Sin el consentimiento de los padres, no procedo, respetando así la ética profesional. Es fundamental proteger la identidad y la privacidad de nuestros pacientes, especialmente menores de edad, para garantizar un diagnóstico adecuado y ético.</p>	<p>y sitios web utilizados sean seguros y libres de malware, especialmente cuando envío enlaces a jóvenes, para proteger su información y evitar cualquier perjuicio. Es esencial mantener la confidencialidad, ya que los pacientes comparten aspectos personales y sensibles que no han confiado a otros, confiando en el profesionalismo del terapeuta. Esta confianza y profesionalismo son</p>
--	--	--	--	---	---	---	--	--	---

				terapéutica eficaz.	lado para que justamente se entregue una información limpia, por así decirlo. Otra, yo creo que también es responsabilidad, es que nosotros hagamos propiamente el material. Obviamente hay mucho material en línea también, es muy importante que ese material lo adaptemos al niño, porque de nada sirve que hagamos un copia y pega, si bien es cierto nos puede salvar en ese momento, pero a la larga nuestra intervención no va a tener fruto. Al final perjudica al paciente, Entonces debemos mantener ahí cuidado, tener responsabilidad.			cruciales para una práctica terapéutica efectiva y ética.
--	--	--	--	---------------------	--	--	--	---

## Anexo N 5: Propuesta de colores

**Pregunta 01:** En la práctica terapéutica, antes de realizar las consultas en la modalidad virtual:  
1.- ¿Cómo estructuras el trabajo y diseño de tus elementos de gamificación para mantener la coherencia y la claridad?

**Categoría:** Planificación

**Sub categoría:** Organización

Tipo de actor	Entrevistados	Respuesta color “amarillo” - Ideas más relevantes
Internos de psicología	INP1	Estructura la sesión en 3 partes inicio, desarrollo y cierre.
	INP2	Con respecto algunas herramientas es importante focalizar el público con el que deseas trabajar y los objetivos que se desea alcanzar.
	INP3	Dependiendo de los objetivos selecciona la herramienta digital como el kahoo.
	INP4	Menciona que le ayudado además selecciona dinámicas sencillas con las herramientas digitales.
	INP5	Menciona que es del área educativa y lo utiliza en el control del estado de animo para poder interactuar en los talleres.
	INP6	Menciona que elige dependiendo a quien va dirigido.
	INP7	Es importante seguir una secuencia iniciando por la entrevista e historia clínica siendo un aspecto importante la observación.
	<b>Hallazgos interno psicología</b>	Estructuran las sesiones en tres partes principales inicio, contenido y cierre además seleccionas los elementos de acuerdo a los objetivos finalmente también utilizado en talleres.
Coordinadores	INP8	Conocer sobre el caso como sus características y motivos de consulta. Como trabaja con niños la primera hora la dedica al niño y la otra media hora trabaja con la madre.
	INP9	Menciona que lo implementa de acuerdo a las necesidades de los pacientes. En caso de adulto mayor lo utiliza para mejorar su área cognitiva. Una de las dificultades es el desconocimiento de la herramienta por lo cual requiere apoyo.
	<b>Hallazgos coordinadores</b>	Mencionan que utilizan una estructura interactuando con público en general y en algunos casos la desventaja podría ser el desconocimiento de la tecnología.
	<b>Hallazgos en general – Pregunta 01</b>	La primera categoría de planificación con su sub categoría organización mencionan los participantes que siguen una estructura en cada sesión y seleccionan los elementos de acuerdo a los objetivos de la sesión y la habilidad del uso de la tecnología.
RP-1	<b>Hallazgos en general – Pregunta 01</b> en relación a categorías, sub categorías y objetivos específicos.	

<b>Pregunta 02:</b> Durante las consultas de modalidad virtual: 2.- ¿Cómo describirías tu experiencia en la integración de la gamificación en tu práctica terapéutica?	
<b>Categoría: Planificación</b>	<b>Sub categoría: Experiencia terapéutica.</b>

Tipo de actor	Entrevistado/a	Respuesta color “verde” - Ideas más relevantes
<b>Interno de psicología</b>	<b>INP1</b>	Son herramientas que ayuda a la comunicación entre las personas. Considero una experiencia muy buena ya que permite interactuar con el paciente de manera virtual.
	<b>INP2</b>	Menciona que ha tenido buenos resultados ya que lo considera una manera lúdica y atractiva para alcanzar los objetivos.
	<b>INP3</b>	De gran importancia ya que permite interactuar mejor de manera virtual
	<b>INP4</b>	Menciona que es gratificante y permite que el paciente salga de su zona de confort
	<b>INP5</b>	Como es del área educativa, brinda psicoeducación y menciona que ayuda en la interacción y participación.
	<b>INP6</b>	En la práctica virtual es necesaria dentro de la interacción. Además, facilita la accesibilidad y podría bajar el costo en los materiales digitales.
	<b>INP7</b>	El modo virtual le ha hecho sentir mas cómodo.
	<b>Hallazgos interno psicología</b>	Mencionan que es una experiencia buena porque facilita la interacción,
<b>Coordinadores</b>	<b>INP8</b>	Menciona que han facilitado mucho en el aprendizaje y motivarlo a que ellos aprendan de la tecnología. Menciona que permite ser mucho más accesibles dependiendo a la necesidad del paciente.
	<b>INP9</b>	Menciona que lo implementa de acuerdo a las necesidades de los pacientes. En caso de adulto mayor lo utiliza para mejorar su área cognitiva. Una de las dificultades es el desconocimiento de la herramienta por lo cual requiere apoyo.
	<b>Hallazgos coordinadores</b>	Menciona que es buena porque facilita el aprendizaje y mantenerlos motivados.
<b>RP-2</b>	<b>Hallazgos en general – Pregunta 02 en relación a categorías, sub categorías y objetivos específicos.</b>	La primera categoría planificación con sus sub categorías experiencia terapéutica mencionan que es una herramienta útil, eficaz y en algunas ocasiones los pacientes necesitan apoyo.

**Pregunta 03:** En la práctica terapéutica se focalizan objetivos y necesidades:  
 3.- ¿Cómo adaptas los elementos de la gamificación para satisfacer las necesidades específicas y objetivos de los usuarios?

**Categoría:** Implementación | **Sub categoría:** Desafíos y adaptabilidad

Tipo de actor	Entrevistado/a	Respuesta color “rojo” - Ideas más relevantes
Interno de psicología	INP1	Dentro del plan de intervención hay objetivos a trabajar y se adapta diversas herramientas digitales.
	INP2	Menciona que lo ha utilizado en talleres. Una buena experiencia con kahoo.
	INP3	Las adapta de acuerdo a la estructura de la sesión.
	INP4	Busca incorporar herramientas donde el paciente este familiarizado en otros casos realizar algunos tutoriales claros y breves.
	INP5	Adapta las herramientas de acuerdo a las funciones del área de psicología educativa previa capacitación del uso de las herramientas.
	INP6	Utiliza de acuerdo a la población para seleccionar los colores, añadido a ello la creatividad del profesional.
	INP7	Realiza evaluación con respecto a las herramientas que va utilizar dentro de las interacciones.
	Hallazgos interno psicología	Las adapta de acuerdo a los objetivos y necesidades, Tomando en cuenta la edad y la utilidad de la tecnología.
Coordinadores	INP8	Adaptarse ha sido uno de los grandes retos dentro de la virtualidad, Ha exigido conocer nuevas aplicaciones para poder crear juegos y adaptarlas de acuerdo a sus necesidades. En casos en condición de discapacidad era necesario crear nuevos juegos para motivar las interacciones.
	INP9	Depende del objetivo de cada sesión en caso de adulto mayor se muestra algo ya creado de lo contrario en niños y adolescentes hay más alternativas de interacción.
	Hallazgos coordinador	Mencionan que al inicio fue un gran reto y lo adaptan de acuerdo a las necesidades.
RP-3	Hallazgos en general - Pregunta 03 en relación a categorías, sub categorías y objetivos específicos.	La segunda categoría de implementación con su sub categoría desafíos y adaptabilidad mencionan que la adaptan de acuerdo a la necesidades, objetivos y población a la que va dirigido.

<b>Pregunta 04:</b> <b>En las consultas de modalidad virtual:</b> <b>4.- ¿Cómo evalúas la efectividad de la gamificación como herramienta terapéutica en comparación con otros enfoques tradicionales?</b>	
<b>Categoría:</b> Implementación	<b>Sub categoría:</b> Utilidad

<b>Tipo de actor</b>	<b>Entrevistados</b>	<b>Respuesta color “celeste” - Ideas más relevantes</b>
<b>Interno de psicología</b>	<b>INP1</b>	Menciona que hay un cambio a parte de la falta de contacto físico te permite introducir diversas dinámicas.
	<b>INP2</b>	Considera que tiene buena efectividad y permite motivar la participación de los usuarios en especial en talleres.
	<b>INP3</b>	En la actualidad habido cambios debido a la pandemia. Utilizan las herramientas y el paciente menciona que les ha gustado.
	<b>INP4</b>	La diferencia es el poder evaluar los aspectos que aun falta reforzar y brindarle material digital.
	<b>INP5</b>	Es importante consultar la efectividad a los padres por medio de una lista de cotejo.
	<b>INP6</b>	Menciona que mejora la interacciones entre el paciente y el psicólogo.
	<b>INP7</b>	Evaluando las herramientas utilizadas dentro de las interacciones.
	<b>Hallazgo Interno de psicología</b>	Estas dinámicas han demostrado buena efectividad y han motivado la participación de los usuarios, especialmente en talleres
<b>Coordinadores</b>	<b>INP8</b>	En el impacto que tiene y observar en nivel del compromiso y la atención cuando se trabaja en alguno tema en particular.
	<b>INP9</b>	Considera que la diferencia seria la eficacia ya que le brinda muchas más opciones de interacción.
	<b>Hallazgos Coordinadores</b>	La diferencia lo consideran en la eficacia y el impacto que genera.
<b>RP-4</b>	<b>Hallazgos en general - Pregunta 04</b> en relación a categorías, sub categorías y objetivos específicos.	La segunda categoría de implementación con su sub categoría adaptabilidad mencionan que es efectiva y permite la interacción con el paciente de una manera innovadora.



<b>Pregunta 05:</b> Es importante la motivación en la práctica terapéutica: 5.- ¿Cómo seleccionas los elementos de gamificación (recompensas, desafíos, castigos, etc.) para maximizar la motivación de los usuarios?	
<b>Categoría:</b> Ejecución	<b>Sub categoría:</b> Motivación

Tipo de actor	Entrevistados	Respuesta color "oliva" - Ideas más relevantes
Internos de psicología	INP1	Considera que la motivación es importante y en caso del adulto mayor interactúa con ellos con videos y música
	INP2	A través de la competitividad por ejemplo kahoo presenta niveles y permite al usuario llegar al máximo puntaje.
	INP3	Para los usuarios es algo nuevo y atractivo. En el caso del adulto mayor le atrae los colores y salir de lo tradicional.
	INP4	Realizar videos y tutoriales que puedan ser llamativo por otro lado imágenes y diapositivas atractivas respecto al tema.
	INP5	Tendría en cuenta la población para poder seleccionar los elementos de recompensas como por ejemplo una economía de fichas adaptado a la gamificación.
	INP6	Es importante conocer sobre que le agrada y que no. Además, se puede utilizar la recompensa al final para mantener su interacción o cada cierto tiempo para motivar su atención.
	INP7	En una experiencia que fue con adolescentes utilizaron como recompensas como caramelos y galletas que se realizaron de manera presencial.
	<b>Hallazgos interno psicología</b>	Consideran a la motivación algo importante y permite la competitividad superándose a asimismo además es importante conocer que les agrada y desagrada.
Coordinadores	INP8	Importante que sean fáciles de uso y llamativos por otro lado que se pueda adaptar a los objetivos de la interacción.
	INP9	Respuesta: Menciona que depende que le guste al paciente. En algunos casos en el adulto mayor le gusta la música.
	<b>Hallazgos coordinadores</b>	Consideran que es importante para la motivación sea de fácil uso, llamativos y que se adapten a los objetivos.
RP-5	<b>Hallazgos en general - Pregunta 05</b> en relación a categorías, sub categorías y objetivos específicos.	La tercera categoría de ejecución con su sub categoría motivación mencionan que es una herramienta que permite la motivación por medio de los colores llamativo, lo innovador y de fácil uso.

<b>Pregunta 06:</b> Durante la consulta terapéutica: 6.- ¿Qué estrategias has utilizado para mantener el interés y la participación de los usuarios a lo largo del tiempo?	
<b>Categoría:</b> Ejecución	<b>Sub categoría:</b> Compromiso

<b>Tipo de actor</b>	<b>Entrevistados</b>	<b>Respuesta color “violeta” - Ideas más relevantes</b>
<b>Internos de psicología</b>	<b>INP1</b>	Es importante fomentar la empatía desde el primer contacto.
	<b>INP2</b>	Entre las herramientas digitales ha utilizado el padlet ya que permite interactuar de manera anónima.
	<b>INP3</b>	El usar las herramientas digitales atrae el interés y muchas veces permite la interacción del paciente con el profesional.
	<b>INP4</b>	Utiliza música ya que el paciente llega a consulta con una carga emocional.
	<b>INP5</b>	Las recompensas antes realizarían un diagnóstico para saber que actividades les agrada y cuáles no.
	<b>INP6</b>	Utiliza video cortos, juegos de interacción y plataformas digitales para mejorar la atención del paciente.
	<b>INP7</b>	El rapport considera es un aspecto importante.
	<b>Hallazgos interno psicología</b>	Para fomentar el interés es importante la empatía, utilizar las herramientas digitales en diferentes momentos.
<b>Coordinadores</b>	<b>INP8</b>	Ha utilizado juegos, dinámicas, lo importante es la interacción con el paciente quiere realizar las dinámicas junto con el paciente, de esa manera facilita la motivación e interacción.
	<b>INP9</b>	Utiliza diferentes interacciones e imágenes atractivas que atraiga su interés.
	<b>Hallazgos coordinadores</b>	Utilizar diferentes herramientas digitales, imágenes y realizar las dinámicas junto con el paciente.
<b>RP-6</b>	<b>Hallazgos en general - Pregunta 06</b> en relación a categorías, sub categorías y objetivos específicos.	La tercera categoría de ejecución con su sub categoría compromiso mencionan que para mantener el interés utilizan diferentes herramientas digitales, videos y dinámicas de interacción.

<b>Pregunta 07:</b> La responsabilidad y el compromiso son aspectos importantes: 7.- ¿Qué papel juegan la retroalimentación y el reconocimiento en el mantenimiento del compromiso de los usuarios?	
<b>Categoría:</b> Evaluación	<b>Sub categoría:</b> Relación terapéutica

<b>Tipo de actor</b>	<b>Entrevistados</b>	<b>Respuesta color “azul” - Ideas más relevantes</b>
<b>Internos de psicología</b>	<b>INP1</b>	El compromiso es importante de ambas partes y la retroalimentación para conseguir los objetivos.
	<b>INP2</b>	En consulta es muy importante la retroalimentación y saber con qué aspectos importantes ha logrado el paciente y reforzar oportunamente de parte del paciente.
	<b>INP3</b>	La retroalimentación es importante. mayormente lo realiza al inicio y le consulta como lo aprendido lo aplica a su vida.
	<b>INP4</b>	El paciente se compromete con un acuerdo con el psicólogo para llegar a un propósito en común.
	<b>INP5</b>	Es importante la retroalimentación permitiendo que el usuario se sienta reconocido por su esfuerzo.
	<b>INP6</b>	La retroalimentación es importante para evaluar el contenido de información que ha logrado el paciente.
	<b>INP7</b>	Ambos tienen un papel importante y otorga beneficios. Además permite identificar el problema.
	<b>Hallazgos interno psicología</b>	Consideran que es importante el compromiso y la retroalimentación para conocer de las necesidades del paciente.
<b>Coordinadores</b>	<b>INP8</b>	La retroalimentación es algo importante porque permite el progreso.
	<b>INP9</b>	Es importante la retroalimentación, focalizando su avance y tome conciencia que logros está obteniendo y en aquellos que aún falta reforzar.
	<b>Hallazgos coordinadores</b>	Es importante la retroalimentación para medir progresos y conocer que aspectos faltan reforzar.
<b>RP-7</b>	<b>Hallazgos en general – Pregunta 07</b> en relación a categorías, sub categorías y objetivos específicos.	La cuarta categoría de evaluación con su sub categoría relación terapéutica mencionan a retroalimentación es un aspecto importante porque permite visualizar el progreso del paciente y sus necesidades.

<b>Pregunta 08:</b> En la práctica terapéutica uno de los aspectos importantes son la ética y el profesionalismo: 8.- ¿Qué consideraciones éticas tienes en cuenta al utilizar la gamificación en tu práctica terapéutica?	
<b>Categoría:</b> Evaluación	<b>Sub categoría:</b> Ética y consideraciones profesionales

<b>Tipo de actor</b>	<b>Entrevistado/a</b>	<b>Respuesta color "fucsia" - Ideas más relevantes</b>
<b>Internos de psicología</b>	<b>INP1</b>	Es importante ser cuidadoso en ese aspecto desde los resultados de las pruebas psicológicas, lo que se comparte en la sesión y crear la confianza.
	<b>INP2</b>	Es importante la confidencialidad, así el paciente se sienta más en confianza para poder interactuar dentro de consulta.
	<b>INP3</b>	Es importante la coherencia dentro de las intervenciones y la efectividad de la herramienta en el adulto mayor.
	<b>INP4</b>	Es importante informar al paciente sobre la dinámica de las sesiones e indicar las sesiones serán grabadas para el uso terapéutico.
	<b>INP5</b>	Considera el ser transparente con respecto al uso y respuestas que se brinden.
	<b>INP6</b>	Tener cuidado en el contenido encontrado y como filtrar para el uso con el paciente.
	<b>INP7</b>	Ambas son fundamentales entre ellas la confidencialidad, el respeto, la honestidad y el consentimiento informado.
	<b>Hallazgos interno psicología</b>	Consideran que la ética es un aspecto importante como la confidencialidad, la confianza y la transparencia.
<b>Coordinadores</b>	<b>INP8</b>	Menciona que la confidencialidad y el consentimiento informado son aspectos importantes dentro del trabajo de terapéutico.
	<b>INP9</b>	Tiene cuidado sobre la información del paciente y cuida su privacidad.
	<b>Hallazgos coordinadores</b>	Mencionan que es importante confidencialidad, el consentimiento informado y la información clara y real que se brinda al paciente.
<b>RP-8</b>	<b>Hallazgos en general - Pregunta 8</b> en relación a categorías, sub categorías y objetivos específicos.	La cuarta categoría de evaluación con su sub categoría ética y consideraciones profesionales mencionan que como un aspecto super importante la confidencialidad, la confianza, el consentimiento informado y la transparencia en la información brindada.

## Resultados de nube de palabras



En la figura se aprecian las palabras frecuentemente usadas durante la entrevista como: "Paciente" indica que los pacientes son el foco central del análisis; la palabra "gamificación", sugiere que el uso de técnicas de juego es un tema importante en el análisis; la palabra "herramientas" indica que se utilizan diversas herramientas las cuales pueden ser herramientas digitales y tecnológicas utilizadas en la práctica terapéutica; la palabra "terapéutica" enfocándose; la palabra "motivación" sugiriendo que uno de los objetivos del análisis es fomentar la motivación de los participantes. Finalmente, las palabras "entrevista", "Interacción", "compromiso" sugieren la importancia de la interacción y el compromiso de los participantes.

## **Guía del uso del asistente de inteligencia artificial chatgpt**

- Hola, necesito te conviertas en un experto en análisis cualitativo con enfoque cualitativo
- He obtenido los hallazgos de las entrevistas realizadas, requiero me ayudes a obtener los resultados con la finalidad que me sirva de ayuda para poder plantear la discusión del trabajo de investigación. Espera que te envíe los datos necesarios.
- Pregunta 1, categoría 1, sus sub categorías con sus respectivos hallazgos de parte del coordinador y el interno (realizado con cada uno de las preguntas. (datos enviados para el proceso)



CENTRO DE INVESTIGACIONES ACADÉMICO EN TÉCNICAS AVANZADAS  
"APENDIZAJE CIATA"

INSCRITO EN EL REGISTRO DE PERSONA JURIDICAS DE LIMA. 0198370

Lima, 20 de mayo del 2024

Universidad César Vallejo - UCV

Programa de Segunda Especialidad en Didáctica de la Investigación en Entornos Virtuales

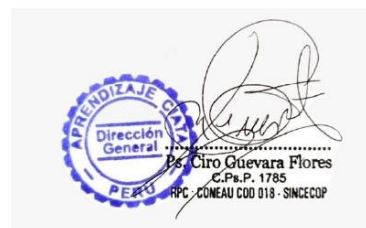
Por medio de la presente, le informamos que la solicitud de la Srta. Dora Jenny Osorio Gadea con DNI 25790799, estudiante de su institución educativa ha sido revisada y aprobada para realizar entrevistas a los internos de psicología de nuestra institución sobre la "Percepción de la gamificación como herramienta terapéutica".

Nos complace apoyar su investigación, reconociendo su potencial para aportar conocimientos significativos en el ámbito de la psicología terapéutica. A continuación, detallamos los términos y condiciones bajo los cuales se realizarán las entrevistas:

1. **Confidencialidad:** Se deberá garantizar la confidencialidad de todos los participantes.
2. **Voluntariedad:** La participación en las entrevistas será completamente voluntaria. Los internos podrán retirarse del estudio en cualquier momento sin repercusiones.
3. **Metodología y Duración:** Las entrevistas se realizarán durante un período de 20 minutos y seguirán el formato y metodología especificados en su propuesta de investigación.

Agradecemos su interés en llevar a cabo esta investigación con nuestra colaboración y le deseamos éxito en su estudio. Quedamos a su disposición para cualquier requerimiento adicional que pueda surgir.

Atentamente,



*Trabajando por la niñez y juventud del Perú desde 1993*

Calle Eleazar Blanco 123 – Pueblo Libre

Celular:

[www.aprendizajeciata.org](http://www.aprendizajeciata.org)