



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE PSICOPEDAGOGIA

MODALIDAD PRESENCIAL.

TEMA:

“GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR EN LA UNIDAD EDUCATIVA BAUTISTA”.

AUTORA: Maribel Estefanía Vallejo Cobo

TUTOR: Psi.Edu. Indacochea Mendoza Luis Rene Mg

AMBATO -ECUADOR

2022-2023

APROBACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICA

Yo, Psic. Edu. Luis Rene Indacochea Mendoza, Mg, C.I.130884207-7, en mi calidad de Tutor del trabajo de graduación o Titulación, sobre el tema: "GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR EN LA UNIDAD EDUCATIVA BAUTISTA", desarrollado por la estudiante Maribel Estefania Vallejo Cobo, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Psc. Edu. Luis René Indacochea Mendoza, Mg.

C.I: 130884207-7

TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, Maribel Estefania Vallejo Cobo, con CI: 180521433-3 mediante el presente trabajo de titulación con el tema: "GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR EN LA UNIDAD EDUCATIVA BAUTISTA", quién basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



Maribel Estefania Vallejo Cobo

C.I: 180521433-3

AUTORA

GESTIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo; Maribel Estefania Vallejo Cobo con CI. 180521433-3, cedo los derechos en líneas patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN ESTUDIANTES DE LA EGB SUPERIOR EN LA UNIDAD EDUCATIVA BAUTISTA”, autorizo parte de la reproducción de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utiliza con fines de lucro.



Maribel Estefania Vallejo Cobo

C.I: 180521433-3

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: “GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN ESTUDIANTES DE LA EGB SUPERIOR EN LA UNIDAD EDUCATIVA BAUTISTA”, presentado por la señorita Maribel Estefania Vallejo Cobo, estudiante de la carrera de Psicopedagogía. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Lic. Ximena Cumandá Miranda López,

Mg.

C.C. 180228890-0

Miembro de comisión calificadora

ING. Wilma Lorena Gavilanes López

C.C. 180262442-7

Miembro de comisión calificador

DEDICATORIA

A mi madre y José Luis por ser mi apoyo incondicional en cada paso que doy día a día, porque gracias a ellas he llegado a ser la mujer que soy, además, por ser mi principal impulso para alcanzar todas mis metas, por enseñarme que el esfuerzo siempre es recompensado y que la humildad es lo más importante en el ser humano.

A mis hermanos que siempre ha sido mis cómplices y que a pesar de nuestras diferencias me demuestra cada día que puedo contar con ellos.

A mis abuelitos y mi tío Roberto que supieron inculcarme valores en cada una de las etapas de mi vida y me han enseñado el valor y la importancia de estudiar y ser siempre agradecida.

Con cariño y respeto.

Maribel Estefania Vallejo Cobo.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a Dios y a la Virgen de Baños de agua Santa por darme fortaleza y sabiduría para afrontar cada uno de los retos atravesados a lo largo de mi vida estudiantil y que me han permitido llegar al lugar en el cual me encuentro.

A mis madre y abuelita por haberme dado la vida, por cada palabra de aliento, por la guía y consejos y sobre todo su cariño.

Al Psc. Luis René Indacochea Mendoza por su acertada dirección y generosa guía durante el proceso de ejecución del presente proyecto de investigación.

A la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación por permitirme formar parte de su prestigiado cuerpo estudiantil a lo largo de estos últimos años, y a cada uno de los docentes que han sido mis mentores en mi formación profesional.

A mis amigos Mauricio, Carol, Andy , Fernanda y Jocelin por ser parte de cada uno de los momentos más felices y tristes de mi vida, por su amistad incondicional y desinteresada.

Maribel Estefania Vallejo Cobo.

INDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR	II
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	III
GESTIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	IV
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII

CAPITULO I

1.1 Antecedentes Investigativo	1
<i>Gamificación</i>	1
<i>Desarrollo de competencias socioemocionales</i>	3
1.2. OBJETIVO GENERAL	4
<i>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</i>	4
Descripción de los objetivos	5
1.3. Fundamentación Teórico-Científica.....	6
<i>Variable Independiente: Gamificación</i>	6
Gamificación y su relación en el aula de clases	6
Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación.....	8
La gamificación como estrategia metodológica.....	8
Categorías o tipos de Gamificación.	9
Claves para gamificación	10
Apps de gamificación para el desarrollo académico.	11
Técnica de gamificación.....	12
<i>Variable Dependiente: competencias socioemocionales</i>	14
Las competencias socioemocionales en el contexto escolar	14
Importancia de las competencias socioemocionales	15
Conciencia social	17

Características del Programa de competencias socioemocionales	17
Beneficios de las competencias socioemocionales	17
Competencias socioemocionales y aprendizaje	18
Aprendizaje socioemocional	19
Las relaciones comienzan en la puerta.....	20
Desarrolla una cultura y un clima de colaboración en el aula.....	20
Incluye conceptos de SEL en el material	20
Habilidades de aprendizaje socioemocional	21
¿Cómo pueden los maestros fomentar (o impedir) el desarrollo de habilidades socioemocionales en sus estudiantes?.....	21
¿Cuál es el rol de los maestros en este proceso?.....	22
¿Qué tipo de prácticas positivas pueden implementar los maestros para desarrollar las habilidades socioemocionales de sus estudiantes?	23
¿Qué tipo de prácticas es mejor evitar?.....	24
Problemas y perspectivas de la orientación socioemocional	24

CAPITULO II METODOLOGÍA

2.1 Materiales.....	26
<i>Enfoque</i>	27
<i>Modalidad Básica de la investigación</i>	28
Investigación Bibliográfica Documental.....	28
Diseño	28
<i>Alcance de la investigación</i>	28
Exploratoria.....	28
Descriptiva	29

Nivel correlacional	29
<i>Población</i>	29
Técnica	30
Instrumento	30
<i>Criterios inclusivos y exclusivos</i>	30
Criterios de inclusión	30
Criterios de exclusión.....	31
<i>Recursos</i>	31

CAPITULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados	33
<i>Interpretación de los resultados de la encuesta abierta con preguntas tipo Likert</i>	33
<i>Interpretación de resultados de la Escala de habilidades Sociales EHS de Gismero</i>	48
3.2. Verificación de la Hipótesis	66
Combinación de frecuencias	36
Planteamiento de hipótesis	37
 <i>REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO</i>	 66

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones.....	70
4.2. Recomendaciones	72
Bibliografías.....	73
Anexos	77
Anexo 1 paralización de variables.....	77

Anexo 2 Cuestionario.....	83
Anexo 3 Escala de habilidades de Sociales (Gismero).....	93
Anexo 4 Carta de compromiso.....	90
Anexo 5 Autorización para aplicar los instrumentos	91

Índice de tablas

Tabla 1: Tipos de Gamificación	1
Tabla 2 Clasificación de sistemas gamificados	2
<i>Tabla 3 Beneficios y desventajas de la gamificación</i>	3
Tabla 4 Tipos de competencias socioemocionales	4
Tabla 5 Recursos utilizados	5
<i>Tabla 6 Población</i>	6
Tabla 7 Recursos	7
Tabla 8 ¿Considera usted que los docentes abordan estrategias lúdicas en sus clases?....	8
Tabla 9 ¿Con que frecuencia utilizan recursos tecnológicos para actividades académicas.	9
Tabla 10 ¿Los docentes usan técnicas de gamificación para el desarrollo académico de los estudiantes?.....	10
Tabla 11 ¿El uso de plataformas didácticas es necesario para aprendizaje?.....	11
Tabla 12 ¿Las estrategias lúdicas motivan en la participación en clases?	12
Tabla 13 ¿Los docentes dedican el tiempo necesario para planificar actividades lúdicas de acuerdo con cada temática?.....	13
Tabla 14 ¿Considera usted que las estrategias aplicadas durante las clases brindadas por los docentes promueven el aprendizaje autorregulado?.....	14
<i>Tabla 15 ¿Considera usted que las estrategias aplicadas durante las clases brindadas por los docentes implementan la gamificación como una herramienta?</i>	15
Tabla 16 ¿Durante clases los docentes despejan las dudas de sus estudiantes?.....	16
Tabla 17 ¿Conoce plataformas online para aprender jugando?.....	17
<i>Tabla 18 A veces evito hacer preguntas por miedo a parecer tonto ante los demás</i>	18
Tabla 19 Me cuesta telefonar a tiendas, oficinas, etc.....	19
Tabla 20 Muchas veces cuando tengo que hacer un halago no sé qué decir	20

<i>Tabla 21 Muchas veces cuando tengo que hacer un halago no sé qué decir.....</i>	<i>21</i>
Tabla 22 Tiendo a guardar mis opiniones a mí mismo	22
Tabla 23 Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero sime las piden, no sé cómo negarme.	23
<i>Tabla 24 Nunca se cómo “cortar “a un amigo que habla mucho</i>	<i>24</i>
Tabla 25 Cuando decido que no me apetece volver a salir con unapersonas, me cuesta mucho comunicarle mi decisión	25
Tabla 26 Muchas veces prefiero ceder, callarme o “quitarme de en medio” para evitar problemas con otras personas.	26
<i>Tabla 27 HABILIDADES SOCIALES</i>	<i>27</i>
<i>Tabla de correlación del Rho de Spearman.....</i>	<i>30</i>
ÍNDICE DE GRAFICO	
Figura 1	1
Figura 2.....	2
<i>Figura 3.....</i>	<i>3</i>
Figura	4
Figura 6	5
<i>Figura 7.....</i>	<i>6</i>
Figura 8.....	7
Figura 9	8
Figura	
10.....	9
Figura 11.....	10
Figura 12	11
Figura 13	12
Figura 14.....	13
Figura 15	14

<i>Figura 16</i>	15
Figura 17	16
Ilustración 18	17
<i>Figura 19</i>	18
Figura 20	19
Figura 21	20
<i>Figura 22</i>	21
Figura 23	22

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

**TEMA: “GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS
SOCIOEMOCIONALES EN ESTUDIANTES DE LA EGB SUPERIOR EN LA UNIDAD
EDUCATIVA BAUTISTA”**

Autora: Maribel Estefania Vallejo Cobo

Tutor: Psc. Edu. Luis René Indacochea Mendoza, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tiene como objetivo primordial determinar la influencia de la gamificación en el desarrollo de competencias socioemocionales en los estudiantes de EGB superior de la Unidad Educativa Particular “Bautista”, al ser considerado un tema de alto impacto, fue necesario realizar un análisis minucioso sobre los factores que influyen en la gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales, por lo tanto, se utilizó un método de investigación correlacional y de campo que permitieron identificar la relación entre la variable independiente y la dependiente. A través de la investigación bibliográfica documental se obtuvo información relevante para establecer la base científica respectiva. La técnica aplicada para la recolección de datos fue el Cuestionario de escala de Likert para conocer el uso de la gamificación por parte del docente y, además, de Escala de Habilidades Sociales (EHS) ya que se evaluará la conducta asertiva y habilidades sociales. El estudio consideró una población de 49 personas, mismas que evidenciaron un alto nivel de congruencia entre sus aptitudes y habilidades sociales al mismo tiempo conocer el uso y la aplicación de la gamificación para el desarrollo académico de los estudiantes. Para la comprobación del proyecto se aplicó el estadígrafo Chi-Cuadrado y se aceptó la hipótesis alternativa para el desarrollo posterior de las conclusiones y recomendaciones en contraste con los resultados obtenidos.

Palabras Clave: Gamificación, competencias socio emocionales, Escala de Habilidades Sociales (EHS), Cuestionario de escala de likert.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN AND EDUCATION
PSYCHOPEDAGOGY CAREER

THEME: "GAMIFICACIÓN AND THE DEVELOPMENT OF SOCIO-EMOTIONAL
COMPETENCES IN STUDENTS OF THE EGB SUPERIOR IN THE BAUTISTA
EDUCATIONAL UNIT"

Author: Maribel Estefania Vallejo Cobo

Tutor: Psc. Ed. Luis René Indacochea Mendoza, Mg.

ABSTRACT

The main objective of this research is to determine the incidence of Vocational Aptitudes in the choice of career in high school students. Since it is considered a high impact topic, it was necessary to carry out a thorough analysis of the factors that influence the decision-making process; therefore, a correlational and field research method was used to identify the relationship between the independent and dependent variables. Relevant information was obtained through documentary bibliographic research to establish the respective scientific basis. The technique applied for data collection was the Vocational Aptitude Questionnaire to know the aptitudes of the students and, in addition, a structured survey related to the process of career choice. The study considered a population of 64 people, who showed a high level of congruence between their aptitudes and their choice of university career. For the verification of the project, the Chi-Square statistic was applied and the alternative hypothesis was accepted for the subsequent development of conclusions and recommendations in contrast with the results obtained.

Keywords: Gamification, socio-emotional competencies, Social Skills Scale (EHS), Likert scale questionnaire.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativo

Gamificación

En la investigación Titulada: “Gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa Bautista”.; bajo la autoría de: (Vallejo, 2022).

En el artículo mencionado por Fuchsy (2018) nos habla en su obra titulada “*Experiencias de gamificación en aulas*” plante, una dinámica puede tener, al menos, dos significados. Por un lado, pudo ser vista como parte central de un proceso de ludificación de la sociedad. En este caso, sería el transcurso general por el que los juegos y las experiencias son entendidas de componentes esenciales y culturales.

Sin embargo, existe otra perspectiva al respecto; el uso y valor de la gamificación. Uno de los enfoques más laudatorios sobre la gamificación puede encontrarse en las obras de Gabe y Linder (2018,2020). Ellos definen la gamificación como el proceso de implementar elementos de diseño de juegos, programas de fidelidad y conductismo económico y lógicas esto quiere decir que mejoran la posición de atraer a sus audiencias, evitar el ruido de fondo, innovar esto llevaría en última instancia, incrementar sus beneficios del uso de diversas actividades para el desarrollo del aprendizaje por medio de la gamificación.

Por lo general, las estrategias gamificada utilizan puntos, narrativa, insignias, magnitud, barras de pasos y tablas de clasificación. En el contexto educativo los componentes más utilizados son los estados visuales – sitios, niveles, de progreso, como competición y cooperación con la idea de recurrir a un compromiso social la libertad de elección y retroalimentación en un tiempo breve. La razón podría ser que todos estos elementos son fundamentales en cualquier proceso de instrucción y/o aprendizaje. (Eguia, 2020)

Según Borjas (2018) en su obra titulada “*Fundamentos de la gamificación*” Flow o flujo es una teoría de comportamiento de Mihaly Csikszentmihalyi, muy asociada a los juegos y a la gamificación, entendiéndola como aquel estado mental en el que los participantes están totalmente inmersos en la acción que ejecutan, estará muy relacionada con la dificultad de la actividad y las habilidades de las personas para ejecutar dicha actividad. La gamificación no es una moda si bien es cierto se va a instalar en nuestro vocabulario y en nuestras vidas, de la misma forma que Internet lo ha hecho ya. Esta persistencia viene dada por el cambio de ritmo en la sociedad digital, pero no quedará relegada a la figura del consumidor final, pues ya ha empezado su camino hacia el mundo empresarial. El impacto que tendrá sobre muchos de los procesos y actividades de personas y organizaciones será muy semejante a la que se consiguió en su día con la aplicación de los estándares de calidad.

Gracias al curso brindado por Espinosa (2019) relaciona la gamificación con la educación y su entorno corporativo, puede ser la clave para aumentar la competitividad de las organizaciones españolas, dado que representa una nueva forma de organizar procesos de trabajo más eficientes y productivos mediante las técnicas utilizadas en el mundo de los videojuegos. En este sentido, la capacidad de las agrupaciones para ser productivas y competitivas, rentables aumentará de forma proporcional a su implantación.

De tal forma el impacto de la gamificación también llega al mundo educativo, pues las mismas técnicas se aplican al proceso formativo y, en este caso, su implantación deberá ir todavía más rápida, dado que el sistema pedagógico ya lleva algún tiempo evaluando los videojuegos como elementos activos de formación, reemplazando muchos materiales de estudio de manera ágil, ligera y divertida son capaces de transmitir el conocimiento (Espinosa, 2019).

Desarrollo de competencias socioemocionales

En la investigación de Berger (2019) se incluye lo siguiente:

La noción de habilidad profesional pretende mejorar la relación del sistema educativo con el productivo, con el objetivo de impulsar una adecuada formación de los profesionales. Sin embargo, no existe un acuerdo unánime entre los expertos sobre el constructor de autoridad. El primer punto de discrepancia aparece en la propia denominación. En tal sentido mientras que algunos autores se refieren a la competencia emocional, otros prefieren utilizar la designación capacidad socioemocional. No obstante, utilizan el plural: competencias emocionales o socio-emocionales (Berger, 2019, pág. 8).

En efecto del impacto de la inteligencia emocional para el desarrollo de la actividad profesional del docente son escasos los programas dirigidos a la enseñanza del profesorado. En nuestro ámbito son varios los investigadores que han señalado la necesidad de desarrollar el razonamiento desde la formación inicial, como parte de las contiendas genéricas establecidas. Sin embargo, falta por establecer propuestas concretas acerca de cómo incluir en el curricular del profesorado, a pesar de que en algunos casos se ha puesto claramente en evidencia que el entrenamiento en competencias emocionales de los profesores noveles ha mostrado su efectividad no sólo en el aumento de su propia competencia (Valenzuela, 2018).

Así mismo en el estudio de Day (2018) en su investigación titulada “*Bienestar socio-emocional en contextos escolares*” sustenta que algunos estudios clásicos descubrieron que los profesores que tenían mejor autoconcepto y un mayor sentido del liderazgo docente general superaban a sus compañeros en la enseñanza de las materias, al tiempo que un buen rendimiento de los alumnos también estaba relacionado con que los maestros tuvieran una elevada eficacia personal en las aulas aumentando las relaciones sociales.

Gracias a los aportes brindados por Fouz (2019), menciona que cuyo principal objetivo fue determinar los tipos de competencias socioemocionales por lo cual su clasificación de las competencias socioemocionales se refiere, es preciso señalar que ésta varía según los

diversos autores y las diferentes aproximaciones teóricas. Desde mediados de los años 90, el progresivo interés en el estudio de la Inteligencia Emocional (IE) ha colaborado también al redescubrimiento de las competencias emocionales, en especial en la parte emocional.

Presentado sucintamente donde los principales modelos teóricos sobre competencias socioemocionales y literatura especializada.

En cuanto a la tipología de competencias emocionales, la psicóloga evolutiva Tamara Díaz (2019) habla de un total de su obra denominada “*Autoconciencia de las propias emociones y capacidad*” se establece como capacidad para usar el vocabulario de afección y el termino, para la implicación empática que colabora a diferenciar la palabra subjetiva interna de la expresión emocional externa, capacidad para afrontar progresivamente con las afecciones negativas y circunstancias estresantes, conciencia de la interacción en relación, y capacidad para la autoeficacia emocional.

Mediante la investigación brindada por Mora (2019) busca identificar el reto principal de educadores es abordar los espacios de formación en competencias socioemocionales la comprensión el ser humano en un sistema desde la complejidad, para que el educador puede lograr una mayor pertinencia a las acciones de aprendizaje en relación con el entorno y ampliando. Para comprender los vínculos y mutuos entre las partes integrantes de un conjunto natural, que le permite a él mismo entenderse como parte y agente divergentes para el sistema humano y ambientales.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de la gamificación en el desarrollo de competencias socioemocionales en los estudiantes de EGB superior en la Unidad Educativa Bautista.

1.2.1.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Fundamentar en forma científica y teórica la Gamificación analizando e investigando bibliografía actualizada.

Identificar el tipo de competencias socioemocionales de los estudiantes de EGB superior por medio de la Escala de Habilidades Sociales EHS de Gismero

Establecer la relación entre la gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales.

Descripción de los objetivos

Objetivo específico 1: Fundamentar en forma científica y teórica la Gamificación analizando e investigando bibliografía actualizada.

Para fundamentar de forma científica y teórica la gamificación se tomará en cuenta el uso de información bibliográfica actualizada con el fin de obtener datos de los diferentes tics de enseñanza mediante juegos para el reforzamiento intelectual de los estudiantes teniendo en cuenta la denotación y los resultados en la sociedad donde se pueda abundar referencias de las tecnologías. Que contribuyen en el mundo y permiten enterarse de los sucesos en el cual se mantenga la sincronización de académica junto con distintas participaciones es por ello que se investigara de manera minuciosa las habilidades que puede desarrollar el docente dentro del aula. Se realizaron importantes aportes actualizados donde se mencionarán estrategias que serán de beneficio metodológico con los fines didácticos y asociados a las recompensas que pueden actuar como motivación.

Objetivo específico 2: Identificar el tipo de competencias socioemocionales de los estudiantes de EGB superior por medio de la Escala de Habilidades Sociales EHS de Gismero.

Mediante el análisis de las competencias socioemocionales en los estudiantes de EGB superior se aplicará dicha prueba con el fin de obtener resultados que se tomarán en cuenta. El nivel de habilidades sociales o aserción de los sujetos analizados y además detectar, de forma individualizada, cuáles son sus áreas más problemáticas a la hora de tener que comportarse de manera asertiva.

Objetivo específico3: Establecer la relación entre la gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales.

Se tomará en cuenta su relación haciendo relevancia la influencia de la gamificación en el ámbito educativo utiliza los elementos del juego como incentivo que proporcionan a los adolescentes la regulación de habilidades y actitudes en ambientes controlados por el docente para incluir positivamente en el comportamiento del estudiante de secundaria al incrementar su motivación y favorecer la participación colaborativa.

1.3. Fundamentación Teórico-Científica.

1.3.1 Variable Independiente: Gamificación

Mediante la investigación brindada por Melchor (2017) se determina que la gamificación se podría incluir como un método de estrategias y mecanismos de juegos en contextos no lúdicos para incitar el desarrollo de ciertas habilidades. Este concepto tuvo validez en el año 2013 en el sector de los medios virtuales, pero fue en la segunda mitad de 2019 cuando se planteó de forma generalizada, por lo tanto, es una definición discutida, sobre el dominio de juego con el crecimiento académico induciendo en adquirir una serie de comportamientos, ingenios para el estudiante. A través de la gamificación tiene significado de llevar el juego a ámbitos donde no es común que su formación de recursos humanos o el propio desempeño del trabajo con el fin de incrementar el aprendizaje con la intervención de distintos juegos lúdicos por lo cual los principales protagonistas sean la institución educativa conjunta con los docentes y el alumnado. La lúdica, también se le denomina un comparativo didáctico para mejorar el rendimiento y los resultados académicos entre otros aspectos que pueden extenderse a diferentes sectores son la participación, la competencia, los desafíos, el esfuerzo en equipo.

Gamificación y su relación en el aula de clases

Gracias al curso brindado por Espinosa y Eguía (2019) quienes buscan comprender qué relación se presenta entre los alumnos en el aula de clases y la implementación de la gamificación como estrategia para el desarrollo y bienestar de los estudiantes e

interaccionar con el docente de distintas asignaturas durante su clase es por ello que al momento de ejecutar las diferentes pruebas o lecciones utilizan el mecanismo de los video juegos, ya sea por almacenamiento de rondas ganadas, mediante desafíos, estrategias en equipo y aspectos que se involucren en la conexión de aprendizaje de tal estilo que se presente una tabla de puntuación para verificar la acumulación de puntaje; Anudando a esto fue el trabajo colectivo que se presentó de forma tradicional donde se obtendrá resultados de puntos ya que se ayudan los distintos discípulos en su participación.

Gracias a los aportes de Ruffino (2018) en su libro titulado “*Gamificando la participación social*” plantea que la gamificación es el proceso de ludificación de la sociedad es por ellos que se presenta como experiencias por medio de juegos académicos son entendidos que se implican para la colectividad y el progreso del estudiante. Por otro lado, la gamificación puede ser establecida en un sentido más limitado la noción de gamificación, es posible encontrar dos líneas de pensamiento principales. Asimismo, la gamificación es vista como una herramienta de aprendizaje para la dominación de individuos para su desarrollo intelectual y mejorar sus habilidades y bienestar fomentando la dinámica participativa.

La gamificación es vista por los docentes como una estrategia de aprendizaje que traslada los conocimientos de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

La gamificación, en entornos corporativos, es considerada como la clave para aumentar la conectividad de las organizaciones españolas, dado que figura una nueva estructura de organizar un trabajo eficiente y productivos mediante las pautas utilizadas en el mundo de los videojuegos. En este sentido, la capacidad de interactuar con plataformas online puede ser más competitivas y favorables para el aprendizaje de tal manera que aumentará de forma proporcional de aprender por medio de la gamificación (Espinosa,2020).

El impacto de la gamificación también llega al mundo educativo, pues las mismas técnicas se aplican al proceso formativo y en este caso, su implantación deberá ir todavía más rápida, dado que el sistema pedagógico.

En proceso cognitivo de aprendizaje, diversión, inmersión, por lo cuanto nos lleva directamente al campo de la neuropsicología y de cómo podemos entender el funcionamiento del cerebro humano en muchos y variados modos que contribuyen a la comprensión y su medio ambiente donde se adapta por el cual pueda sobrevivir y perpetuar al conocimiento.

Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación

Si bien es cierto que la gamificación tiene un componente lúdico, se trata de algo más que un juego. Concretamente, el término gamificación es un anglicismo que deriva de la raíz “game”, que significa juego, y el sufijo “eficacito”, que alude a un proceso productivo.

Centrándonos en el terreno educativo, la gamificación se concibe como el diseño de escenarios de aprendizaje, constituidos por actividades dinámicas e ingeniosas que incitan a la resolución de tareas de forma innovadora y colaborativa, impulsando a los estudiantes a la superación de retos y a la consecución de más y mejores niveles de competencia (Gallardo,2020).

La gamificación como estrategia metodológica

Debemos tener claro que la educación de calidad hacia el interior de las aulas pasa por convertir el proceso de enseñanza y aprendizaje en un valor social y de calidad, en el que los programas educativos sean desarrollados por el docente de conformidad con la pertinencia de los conocimientos que se construyen y las competencias que se desarrollan, así como de la eficacia y eficiencia de la metodología (Oliva, 2017).

La teoría académica que sostiene la base epistemológica de la gamificación como estrategia de innovación docente en el aula educativa, una clase gamificada debe contar con el ideal de desarrollar el potencial humano de la calidad educativa, para lo que se busca en la dinámica del aprendizaje.

Durante él estudia mostrara interés por aprender; mediante dinámicas interactivas, por lo tanto, el docente va buscando la apertura didáctica de establecer un sistema de enseñanza que promueva la formación, selección, actualización y evaluación del contenido curricular que se desarrolla.

La gamificación como pilar de eficiencia y eficacia en el rendimiento educativo.

El uso de estrategia metodológica docente ante una diversidad de estilos de aprendizaje por parte de los estudiantes no es tarea fácil; no obstante, y en apego a los parámetros didácticos de la gamificación, tiene como firme propósito del contexto educativo, recalcar el esfuerzo del estudiante que busca con esmero y dedicación el fiel cumplimiento de los indicadores de logros. La gamificación es un recurso de apoyo al profesor sobre el cual se orienta un enlace de enseñanza y aprendizaje es fácil reconocer ya que los avances se demostraran en el aula clases utilizando herramientas de construcción didáctica que busca atender las necesidades académicas, logrando además relacionar a los educandos a que encuentren en dicha estrategia y procedimientos que facilite la comprensión de los contenidos académicos abordados durante su proceso de catedra (Oliva, 2017)

Categorías o tipos de Gamificación.

- Interna: Para restablecer la motivación dentro de una organización.
- Externa: Cuando se investiga se relaciona a los clientes mejorando el trato entre éstos y la empresa

Tabla 1

Tipos de Gamificación

Mecanismos de gamificación	de	Gamificación designa Framework	Gamificación y proceso de juegos sociales.
Se otorgan cuando se realiza algún tipo de		1. Definir objetivos: con fin que nuestro sistema alcance.	Por medio de la gamificación como juegos

<p>acción. Crean una sensación de progreso para el usuario y le devuelven inmediatamente información sobre las acciones que realiza, correctas o incorrectas. Además, ofrecen datos de gran valor para los diseñadores. (Cordova Mario, 2019).</p>	<p>Pasos para listar y ordenar posibles objetivos</p> <p>b. Eliminar medios para el fin.</p> <p>c. Justificar objetivos.</p> <p>2.Delinear.</p>	<p>sociales ayudara a los estudiantes en su desarrollo intelectual por el cual los alumnos tendrán un campo donde les permita comprender los conocimientos que se obtendrán por medio de la interacción social.</p>
--	---	---

Nota: Vallejo (2023)

Claves para gamificación

- Exista una progresión
- Sea social: competir, colaborar, compartir en el aula de clases
- Crear hábitos educativos
- Crear una lealtad y compañerismo por medio de los juegos
- Crear expectación y ejecución de las tareas.
- Los juegos en el cual implica la motricidad pueden ser divertidos
- Lo importante es que haya una progresión hacia un dominio de la materia en el cual pueda dominar el contexto académico.

Tabla 2

Clasificación de sistemas gamificados.

Tipo de industria	Mecánicas de juegos		Sistema de puntos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consumo ▪ Educación ▪ Empresa ▪ Gobierno ▪ Saludo ▪ Bienes especiales ▪ Deportes ▪ Investigación 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avatares ▪ Puntos ▪ Badges ▪ Tablones de clasificación ▪ Niveles / estatus ▪ Progreso ▪ Retos ▪ Competición ▪ Colaboración ▪ Narrativa ▪ Límite de tiempo ▪ Recompensas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Clases / especialización: ▪ progreso del usuario hacia áreas concretas de especialización ▪ Niveles de dificultad ▪ Luchas contra malos del final ▪ Suerte / oportunidades: element de oportunidad o aleatorios apar sistema 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sin puntos ▪ Puntos de experiencia ▪ Puntos reembolsables ▪ Puntos de habilidad ▪ Puntos de karma ▪ Puntos de reputación
Resultados deseados	Coste a los usuarios	Componentes gamificados	Objetivo
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gamificación interna ▪ Gamif. Externa ▪ Cambio de comportamiento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gratuito ▪ Pago (una sola vez) ▪ Pago (basado en suscripción) ▪ Pago de la empresa ▪ Suscripciones Premium disponibles ▪ Microtransacciones disponibles, pagar por elementos concretos dentro del sistema. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sitio web ▪ Aplicación móvil ▪ Aplicación de escritorio ▪ Procesos: algunos tipos de procesamientos de gamificación añadidos. ▪ Rutinas de usuario: una parte de gamificación asociada a una rutina concreta del usuario. ▪ Componentes hardware: necesari alguna pieza concreta 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gamificación del empleado ▪ Gamificación del cliente ▪ Gamificación de la comunidad ▪ Gamificación personal
Componentes de hardware			

Nota. Vallejo(2022)

Apps de gamificación para el desarrollo académico.

- Basada en badges: o Open Badges Factory o Credly o Badges OS
 - ClassDojo
- Gamificadas
- Duolingo
 - Codeacademy

- Socrative
- Classdojo
- RibbonHero

Técnica de gamificación

La gamificación actualmente tiene un papel fundamental dentro de la educación donde se implica elementos propios del juego la motivación en los estudiantes y su incrementación que se puede influir en el comportamiento de los jóvenes y mejorar así el proceso educativo (Teixes, 2017).

Las expectativas en torno a esta técnica se basan en la transformación de los esquemas tradicionales académicos, es decir que busca el proceso sea más activo y atrayente. La interactividad de los juegos con la finalidad acrecentar la participación de los estudiantes y favorecer la experiencia, así como el aprendizaje basado en problemas (Pacheco, 2019).

Una actividad que realmente funciona y está guiada hacia el conocimiento, se utiliza técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos, las cuales se explican a continuación:

Técnica dinámica: Es el elemento abstracto, esta pone en práctica las mecánicas del juego y hace referencia a la motivación y los objetivos del jugador se encuentra relacionado con los deseos básicos de la persona emociones, restricciones y relacionessociales (Zepeda, 2019).

Entre sus elementos se considera:

Recompensas: Esta se refiere a la bonificación que recibirá el jugador al esforzarse con la actividad, generalmente está basado en un sistema de puntos y se diseña de acuerdo con el

grado de dificultad y resolución que el estudiante haya ejecutado. La finalidad es que el participante repita esta conducta en repetidas ocasiones (Álvarez y Polanco, 2018).

Técnica de recompensas:

-Recompensa fija: Se refuerza el interés por el juego y el participante sabrá de antemano el premio que va a recibir.

-Recompensas aleatorias: Lo que se busca es motivar al jugador, no tienen conocimiento del tipo de premio que va a recibir.

-Recompensas inesperadas: El participante mientras está jugando recibirá un premio clase o actividad y la segunda que es la estructural, la cual se implementa en toda la estructura de un curso (Acosta y Álvarez, 2020).

esperarlo, esto motivará a que continúe hasta el final.

-Recompensas sociales: Son recompensas que se puede compartir entre todos los sujetos.

Tabla 3

Beneficios y desventajas de la Gamificación

BENEFICIOS	DESVENTAJAS
Fomenta el trabajo en equipo.	Pueden resultar costosas las suscripciones para los juegos con las opciones más avanzadas.
Genera interés por resolver la evaluación.	No permite desarrollar la habilidad oral
Fácil manejo de las diferentes aplicaciones de gamificación	Tiempo del docente buscando los juegos

adecuados para lograr los objetivos de aprendizaje requeridos.

Evita estrés y frustración al ser evaluados.

Puede realizar su formación desde cualquier parte del mundo

Los juegos son interactivos y atractivos a la vista

Incentiva a lograr cada meta y aprobar cada nivel

Las recompensas que brinda las evaluaciones gamificadas genera satisfacción en lugar de decepción (Maldonado, 2018).

Fomenta la superación

Genera compromiso y sentimiento de Pertenencia

Nota. Vallejo (2022)

1.3.1 Variable Dependiente: competencias socioemocionales

Las competencias socioemocionales en el contexto escolar

Según Rivera (2019) El entorno ha cambiado; el mundo laboral demanda profesionales con nuevas competencias que deben ser adquiridas y trabajadas dentro del contexto educativo. Esta realidad exige, por un lado, que las instituciones educativas pongan en marcha experiencias formativas integrales que desarrollen en los alumnos otras competencias, más allá de las tradicionales académicas y cognitivas; al tiempo que

evidencia también la necesidad de contar con un profesorado capaz de responder a estos nuevos desafíos.

Importancia de las competencias socioemocionales

Antes de pasar a describir el "SER" de la competencia, vale la pena mirar a varios historiadores del concepto de competencia, entre ellos: Aristóteles explicó y descubrió a las personas en su libro *Metafísica*. Una discusión sobre el conocimiento y cómo ocurre el cambio. de poder, se entiende como el principio de movimiento y cambio, que reside en otro ser o en el mismo ser. Un ser tiene poder porque tiene la capacidad de cambiarse a sí mismo y porque tiene la capacidad de cambiar a otro ser. Es interesante entender qué explicará la competencia en esta visión. En opinión de Aristóteles, el conocimiento trasciende el deseo, el placer y la utilidad; tres fuentes complementarias. Esta idea se centra en el componente puramente motivacional de las personas. (MEJÍA, 2016).

Las competencias socioemocionales incluyen no solo el desarrollo de procesos cognitivos o mentales, sino también áreas afectivas como la conciencia y gestión emocional, las relaciones con los demás y la proyección en la sociedad. Permiten que las personas se comprendan mejor a sí mismas, manejen sus emociones, establezcan metas y avancen hacia ellas, construyan mejores relaciones con los demás, tomen decisiones responsables en la vida, reduzcan la agresión y aumenten el compromiso con la satisfacción con la vida.

El desarrollo de estas habilidades es esencial para lograr la salud mental positiva, según lo define la Organización Mundial de la Salud: "las personas son conscientes de su capacidad para hacer frente a las tensiones normales de la vida para que puedan trabajar en un estado feliz, productivo y puede contribuir a su comunidad. También las competencias socioemocionales pueden incrementar un mejor rendimiento académico y disuadir a las personas de involucrarse en comportamientos de riesgo tanto individualmente como en grupo. Esto es importante durante la

adolescencia, cuando planificar el futuro es una tarea fundamental que puede verse afectada por decisiones precipitadas o desacertadas. (Rodríguez, 2017).

Tabla 4.

Tipos de competencias socioemocionales

Autoconciencia emocional	Regulación emocional.	Autoestima.
Es la capacidad para reconocer qué se siente en cada momento, por qué se siente eso y poder pensar en una respuesta a ese sentir, que sea congruente con las emociones, valores y el raciocinio de la persona. Es fundamental para la adquisición de otras competencias socioemocionales (Pérez, 2019).	Refiere la capacidad de modificar la intensidad y duración de las emociones a fin de poder tener un autocontrol de la impulsividad. Se trata de una habilidad para afrontar emociones negativas mediante el uso de la respiración, la relajación y la autogeneración de emociones positivas, entre otras técnicas (Pérez, 2019).	Es la valoración que cada individuo tiene de sí mismo de acuerdo con la influencia de su entorno, su historia familiar, su autoconcepto, la opinión de los demás y sus experiencias de éxito o fracaso (Pérez, 2019).
Empatía	Asertividad.	Resolución de conflictos
capacidad para sintonizar, participar y comprender las emociones, pensamientos y formas de actuar de otra persona, al ser vivenciadas como recuerdos o expectativas propias o ajenas (Pérez, 2019).	Expresar lo que se piensa y siente de forma clara, respetuosa y directa, sin agredir a nadie, pero sin reprimir los sentimientos propios.	Hace referencia a la capacidad para afrontar de forma y beneficios de manera equitativa y superar las diferencias (Pérez, 2019).

Nota. Vallejo(2022)

Conciencia social

La conciencia social es la comprensión de que los demás están también sintiendo cosas y ser capaz de adoptar perspectivas diferentes cuando se interactúa con ellos. Ser consciente socialmente hablando es comprender que no estamos solos en el mundo y que, de la misma manera que tienen obligaciones y derechos (Martínez, 2021).

La investigación presentada por Castejo (2018), aluce que la mayor parte del profesorado coincide en que el profesor académico consigue un adecuado conocimiento individual, una alta autoestima, de control emocional destacado, así como un proyecto personal y docente motivador. Conseguir el éxito de los estudiantes, que voluntariamente desarrollen sus competencias científicas, profesionales e investigadoras a través de sus propias actitudes socioemocionales, determinará sin duda un alto nivel de liderazgos (Camacho y Soto, 2019).

Características del Programa de competencias socioemocionales

Uno de los programas más actuales en el ámbito de la Orientación Educativa es el Programa de Orientación en las Competencias Socioemocionales (POCOSE), que se inserta en el Proyecto I+D, “Orientación y desarrollo de competencias socioemocionales a través de las prácticas en empresa”, financiado por el Ministerio de Educación.

El aprendizaje de estas competencias sigue una estructura básica de entrenamiento en competencias formada por las siguientes fases (García, 2017): Introducción del componente que se va a trabajar, Modelado, Ensayo por parte del alumno, Retroalimentación y refuerzo.

Beneficios de las competencias socioemocionales

Gracias a los aportes de Martínez (2020) cuyo principal objetivo es mencionar los beneficios que aporta las competencias socioemocionales en los estudiantes generalmente hacemos hincapié en la importancia del entorno ¿A qué se debe esto? A que el ser humano es por naturaleza biopsicosocial, es decir que sus condiciones fisiológicas, mentales/espirituales y ambientales se desarrollan en conjunto, por lo que cualquier influjo

que impacte en estos ámbitos se verá reflejado en distintos aspectos en el entorno social, manifiesta una época llena de retos que nos hacen cuestionar cómo apoyar a los niños para que vivan una niñez sana y en bienestar dentro de este modelo de desarrollo.

La clave se encuentra en la educación y en el papel de los maestros quienes guían a los alumnos a procesos reflexivos que les permitan entender su realidad, crear consciencia de la misma y encontrar cómo transformarla. El objetivo principal de esta formación es lograr que cada alumno, al crecer, sea capaz de transformar el entorno de sus acciones.

Mediante la investigación brindada por Mejía (2021) se determina que es importante reconocer que el trabajo con las competencias socioemocionales no es suficiente para eliminar la violencia que se origina en las condiciones de pobreza y de discriminación sufrida por distintos grupos de población, cuyas condiciones sociales, étnicas, de género o situaciones familiares los colocan en una situación de vulnerabilidad. Ante esto, la escuela también tiene que trabajar en otros aspectos que contrarresten en alguna medida las desigualdades preexistentes.

Competencias socioemocionales y aprendizaje

Como indica García (2019), más allá de la inteligencia académica, el desarrollo de las competencias socio-emocionales permite abordar el problema del fracaso escolar como condición socio-personal que se manifiesta en la incapacidad del individuo para alcanzar los objetivos educativos propuestos por un sistema o centro escolar para un determinado nivel curricular.

Por otra parte, Fernández Berrocal, Extremera y Ramos (2018) se centran en estudiar el efecto mediador que una buena salud mental ejerce sobre el rendimiento medio escolar de los estudiantes. En general, los resultados de este estudio permiten vislumbrar que aquellos alumnos con más competencias socio-emocionales presentan mayor equilibrio, y que éstas pueden actuar como moderadora de los efectos de las habilidades cognitivas sobre el rendimiento académico. No obstante, el peso de los aprendizajes socio-emocionales en el logro académico.

Aprendizaje socioemocional

El aprendizaje socioemocional (SEL, por sus siglas en inglés) es el proceso de desarrollar y utilizar habilidades sociales y emocionales. (También podría escuchar que lo llaman alfabetización socioemocional).

Las personas con habilidades socioemocionales desarrolladas están mejor equipadas para manejar los retos cotidianos, establecer relaciones personales positivas y tomar decisiones informadas. El aprendizaje socioemocional ayuda a los estudiantes y a los adultos a prosperar en la escuela y en la vida. Y las habilidades pueden ser enseñadas y aprendidas desde preescolar hasta la vida adulta. (Clark, 2018)

Esto es importante porque las personas no nacen sabiendo cómo manejar las emociones, resolver problemas y llevarse bien con los demás. Este tipo de habilidades deben ser desarrolladas, y las escuelas pueden ayudar a los estudiantes a aprenderlas. También es importante saber que algunos estudiantes puede que necesiten apoyos específicos para beneficiarse plenamente del aprendizaje socioemocional. (Clark, 2018)

Preescolar: Muestre a los estudiantes cómo trabajar en parejas, como leer un libro juntos. Indique cómo centrar el libro entre dos estudiantes y cómo tomar turnos para pasar las páginas. Esto ayuda a los niños a aprender a compartir y pensar en las necesidades de los otros.

Primaria: Pida a los estudiantes que identifiquen sus fortalezas y limitaciones como parte de la enseñanza de las matemáticas. Anímelos a completar una parte de una cuadrícula o gráfico circular para mostrar cuán seguros se sienten en una habilidad particular.

Escuela media: Muestre a los estudiantes cómo hacer del salón de clases un lugar seguro donde todos puedan expresarse, como decir si su fin de semana fue bueno o malo. Por ejemplo, la clase puede acordar que no están permitidas las burlas.

¿Cómo involucrar a los estudiantes con técnicas de aprendizaje socioemocional?

Las relaciones comienzan en la puerta

Un estudio realizado en 2018 y citado en el libro *El aprendizaje socioemocional y el cerebro: Estrategias para ayudar a tus estudiantes a prosperar*, afirmó que el simple hecho de saludar a los estudiantes en la puerta del aula (o al entrar al aula virtual si hablamos de educación online) reduce el mal comportamiento de los alumnos y mejora su rendimiento académico.

De este modo, asumimos que gestos tan sencillos como aprenderte el nombre de tu alumnado, mantener el contacto visual al hablar, preguntarles cómo están o qué tal el día, pueden ayudar a marcar una gran diferencia dentro de tu aula, haciendo que tus alumnos se sientan más cómodos y se aborden emociones importantes como la estima, el respeto y la pertenencia.

Desarrolla una cultura y un clima de colaboración en el aula

El aprendizaje socioemocional no solo tiene que venir dado por el profesor: también es necesaria la participación de los estudiantes e incluso la de las familias.

Al inicio de cada curso los docentes deben reservar un espacio para hablar con los alumnos sobre sus expectativas y objetivos. Crear desde el principio con tu grupo de clase una serie de reglas y normas sociales ayuda a mantener un clima más estable dentro del aula, favoreciendo el trabajo en equipo y garantizando que las relaciones entre compañeros sean más fuertes y positivas.

Además, resulta imprescindible la creación de espíritu colaborativo dentro de clase. Para ello, los profesores pueden hacer que los estudiantes completen autoevaluaciones dentro de trabajos grupales y así asegurarse de que aprendan a ser responsables de ellos mismos y de su grupo.

Incluye conceptos de SEL en el material

Algo para tener en cuenta es que el aprendizaje socioemocional no tiene por qué enseñarse de forma separada del temario, sino que también se puede incluir en la misma área de conocimiento.

Por ejemplo, imaginemos que eres un profesor universitario, que tratas a tus alumnos con empatía y, además, has creado el clima ideal para que entre ellos también se desarrolle esta habilidad. ¿Cómo acabar de culminar la faena? Una idea podría ser la de asignar un proyecto donde los alumnos se tengan que identificar con un personaje (real o ficticio) y tratar de entender sus sentimientos o sus emociones relacionándolo con algún aspecto de la asignatura. Otra idea, sería crear foros de debate, donde los alumnos expresen diferentes puntos de vista y deban intentar entender y respetar las opiniones ajenas.

Habilidades de aprendizaje socioemocional

La investigación de Mora (2017) afirma que las habilidades socioemocionales se pueden enseñar a los estudiantes de todas las edades. Mientras más jóvenes sean los niños cuando comienzan a desarrollar estas destrezas, mejor. Pero la investigación muestra que también puede ayudar trabajar en ellas durante la adolescencia. La clave es ayudar a los estudiantes según sus necesidades.

Autoconciencia: Identificar emociones, reconocer fortalezas y necesidades, y desarrollar una mentalidad de crecimiento.

Autocontrol: Manejar las emociones, controlar los impulsos y establecer metas.

Conciencia social: Ver las cosas desde la perspectiva de los demás, mostrar empatía y apreciar la diversidad.

Habilidades para relacionarse: Comunicación, cooperación y resolución de conflictos.

Toma de decisiones responsables: Incluye pensar en las consecuencias de nuestros actos.

¿Cómo pueden los maestros fomentar (o impedir) el desarrollo de habilidades socioemocionales en sus estudiantes?

Los efectos que tienen estas habilidades en las trayectorias académicas y de vida de los estudiantes han cautivado la atención de gobiernos, ministros de educación, legisladores, expertos en educación, psicólogos, economistas, organismos internacionales, entre otros. El objetivo es claro, pero la manera de alcanzarlo no tanto. Gran parte de la

literatura se enfoca en el impacto de las habilidades socioemocionales en diversos resultados, mientras que sólo una fracción aborda los mecanismos específicos a través de los cuales los maestros pueden estimular el desarrollo socioemocional de sus estudiantes (Cachay, 2022).

Las habilidades socioemocionales, también conocidas como habilidades no cognitivas, representan el conjunto de conductas, actitudes y rasgos de personalidad que ayudan a los individuos a “entender y manejar las emociones, establecer y alcanzar metas positivas, sentir y mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas y tomar decisiones responsables”. En otras palabras, “determinan la manera en que las personas hacen las cosas”. Algunos ejemplos de estas habilidades son la determinación, el auto control, el auto manejo, la comunicación efectiva, el comportamiento pro-social, entre otras (Cachay, 2022). Dado que las emociones son un componente intrínseco del aprendizaje y la vida, adquirir y desarrollar habilidades socioemocionales, particularmente a temprana edad, se asocia con mejores niveles de logro académico, escolaridad, empleo, ingreso y menores probabilidades de incurrir en conductas de riesgo. Así, desarrollar habilidades socioemocionales no sólo es un resultado de aprendizaje.

¿Cuál es el rol de los maestros en este proceso?

Todos hemos tenido maestros que han marcado nuestra vida, ya sea para bien o para mal. Si reflexionamos cautelosamente, la razón por la que estos maestros influyeron tanto es por la manera en que interactuaron con nosotros, nos hicieron sentir con respecto al aprendizaje.

En la escuela, los estudiantes observan, identifican, aprenden, experimentan y replican comportamientos, normas sociales, actitudes y habilidades socioemocionales. Los maestros constituyen una referencia para los estudiantes en el salón de clase e influyen en su desarrollo socioemocional a través de la manera en que modelan las habilidades socioemocionales, fomentan la interacción maestro-estudiante, dirigen y organizan el salón de clase, entre otras prácticas –ya sea de forma intencional o no (Cachay, 2022). Los maestros que son competentes socioemocionalmente suelen manejar mejor sus

emociones, gestionar el salón de clase de forma más efectiva, establecer códigos de conducta, desarrollar interacciones más comprensivas y alentadoras con sus estudiantes y, por ende, estimular el desarrollo socioemocional de sus estudiantes.

¿Qué tipo de prácticas positivas pueden implementar los maestros para desarrollar las habilidades socioemocionales de sus estudiantes?

Les presento seis prácticas que se basan en las investigaciones (¡aunque no son las únicas!).

Enseñar habilidades socioemocionales de forma explícita: algunas intervenciones consisten en implementar una secuencia del tipo “planear, hacer, revisar” (es decir, planear, ejecutar y revisar una tarea con los maestros y demás estudiantes), como se llevó a cabo en el programa Perry Preschool, o utilizar materiales específicos.

Utilizar lenguaje socioemocional: los maestros pueden motivar a sus estudiantes utilizando lenguaje que alienta el esfuerzo y trabajo, promueve la afirmación positiva, o los ayuda a comparar su realidad presente con el futuro que desean (contrastar mentalmente).

Mejorar la interacción maestro-estudiante: es fundamental que los maestros demuestren que les importan sus estudiantes, que traten de ser justos y que aporten calidez y apoyo.

Promover el aprendizaje basado en la cooperación: más que poner a sus estudiantes a trabajar en grupo, los maestros pueden alentarlos a trabajar juntos de forma activa y significativa.

Establecer expectativas y etiquetas positivas: etiquetar el desempeño de los estudiantes más positivamente puede ayudar a incrementar su autoestima y moldear sus decisiones educativas. En Estados Unidos, otorgar la etiqueta “avanzado” en vez de “competente” en un examen estatal de matemáticas incrementó la asistencia a la universidad de manera significativa.

Mejorar la gestión del salón de clase: una gestión del salón de clase más efectiva contribuye a mejorar la auto eficacia en la enseñanza y la organización del aula, aumentar la participación de los estudiantes, disminuir las conductas que perturban el aprendizaje, crear ambientes más alegres y seguros, y reconocer que la manera en que los estudiantes aprenden es tan importante como lo que aprenden.

¿Qué tipo de prácticas es mejor evitar?

Según Cárdenas (2018) menciona en su artículo titulado “*Contradictorio de los maestros también pueden tener una influencia negativa en el desarrollo socioemocional*”. La enseñanza es, sin duda, una de las ocupaciones más estresantes considerando los múltiples retos emocionales, pedagógicos, administrativos y multifuncionales que conlleva. El estrés y el agotamiento docente se asocia negativamente con la calidad del ambiente del salón de clase y el aprendizaje y, por ende, con el desempeño académico, pero también con la calidad de la relación maestro-niño y el involucramiento en la escuela. El comportamiento de los maestros también puede tener una influencia negativa en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Por ejemplo, si los estudiantes perciben que sus mentores siempre los rescatan de sus problemas, las tutorías pueden disminuir el costo de incurrir en conductas riesgosas que los estudiantes perciben aun cuando tengan buenas intenciones— y consecuentemente incrementar la incidencia de estas conductas. Las (bajas) expectativas de los maestros sobre el desempeño de sus estudiantes también pueden modificar la percepción de los estudiantes sobre ellos mismos y sus conductas, según las etiquetas o expectativas que se les impongan. Otro comportamiento docente perjudicial que puede afectar negativamente las habilidades socioemocionales de los estudiantes es el ausentismo o la impuntualidad de los maestros, aunque la evidencia es mucho más limitada.

Problemas y perspectivas de la orientación socioemocional

El principal reto que se presenta la orientación socioemocional consiste en el papel fundamental de criterio emitido por los docentes, es por ello que existen pocas evidencias empíricas en torno a la posibilidad de enseñar o incrementar las competencias con el

intelectual emocional (Mignonac, Herrbach, y Gond, 2003), ya que estas se definen a partir de los planteamientos teóricos de la personalidad en vez de hacerlo desde la teoría de la inteligencia, lo que menciona tener en cuenta componentes que van más allá de lo que generalmente se muestra por emoción o comprensión.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1. Materiales

Para este trabajo de investigación se abordaron diferentes instrumentos entre ellos las técnicas y la recolección de información por medio de una encuesta de escala de likert y la Escala de Habilidades Sociales EHS de Gismero que permitan explorar la conducta habitual del sujeto en situaciones concretas y valora hasta qué punto las habilidades sociales modulan estas actitudes. el cumplimiento de los objetivos planteados con los instrumentos sin intervenir en el grupo de estudiantes solo nos limitamos a recoger información real que contribuya al desarrollo de la investigación.

Tabla5

RECURSOS	DETALLES
Equipo Tecnológico	Computadora Conexión a internet
Equipo de oficina	Resmas de hojas Lápiz Esfero Sacapuntas Borrador Grapadora
Movilización	Bus taxi

Nota. Vallejo(2023)

En relación con la variable independiente “Gamificación” se aplicará dos instrumentos de recolección de información a través de una encuesta que fue desarrollada mediante la operacionalización de variables donde se ha contextualizado el término gamificación para así poder desarrollar 15 preguntas abiertas de tipo likert. Dicho cuestionario va a ser dirigido directamente para los estudiantes cuya finalidad primordial es conocer si los docentes utilizan la gamificación durante el desarrollo de competencias socioemocionales, su aplicación se realizará de forma presencial.

Para el estudio de la segunda variable dependiente “Desarrollo de competencias socioemocionales” se administrará el instrumento de Escala de Habilidades Sociales (EHS) (Gismero, 2000). El EHS es una escala que evalúa la conducta asertiva y habilidades sociales. Está compuesto por 33 ítems, 28 de los cuales están redactados en el sentido de falta de aserción o déficit en habilidades sociales y 5 de ellos en el sentido positivo. ya que es de alta fiabilidad y validez para identificar específicamente el nivel de comportamiento a través de características sobresalientes en situaciones cotidianas creado por la autora Elena Gismero Gonzalez cuya versión en castellano fue adaptada en 2000.

2.1.1 Enfoque

Para el presente estudio tiene un enfoque mixto, Según Alan Cervantes (2018) afirma que la investigación cuantitativa establece relaciones causales pueden darse para abordar problemas educativos. Debido que la indagación es un método estructurado para copilar información que se obtendrá por medio de la Escala de Habilidades Sociales de tal manera se analizará referencias de diferentes fuentes, de tal forma que el tipo de inquisición se basa en conocimientos compartidos que nos permiten correlacionar las variables. Es por este motivo se realizará utilizando herramientas estadísticas para determinar el alcance del problema. La investigación por otro lado se fundamenta en métodos cualitativos porque implica recopilar y analizar datos no numéricos para comprender conceptos y opiniones tal como los antecedentes sobre experiencias vividas, emociones y comportamientos. El enfoque de la presente investigación de tipo mixta, lo que nos permite apreciar la realidad del entorno.

2.2. Modalidad Básica de la investigación

Para la recolección de información o datos necesarios se trabajará con la investigación bibliográfica y de campo.

2.3. Investigación Bibliográfica Documental

La investigación bibliográfica o también denominada documental como la revisión de material bibliográfico existente con relación a la gamificación es uno de los principales pasos para cualquier análisis.

El proyecto se sustentará en sitios web, artículos, revistas, bibliotecas virtuales y trabajos de investigación previos, los mismos que dieron aportes muy valiosos para el desarrollo de la información bibliográfica.

Por lo tanto, el uso de diferentes fuentes bibliográficas o documentales en esta modalidad de la investigación debe predominar el análisis la interpretación.

2.4. Diseño

En cuanto al diseño a utilizar en dicha investigación es no experimental – transversal

Ya que se basa en categorías, conceptos por lo cual posee un tipo de investigación de tal forma que se focaliza en observar y estudiar los datos de las variables correspondientes a un tiempo. No obstante, el presente trabajo se centra en analizar el nivel o estado de las variables (Mosquera, 2019).

Alcance de la investigación

2.5. Exploratoria

El nivel exploratorio el mismo que nos permitirá estudiar el problema sobre la temática del uso de la gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales ya que es poco conocida o estudiada y obtener más información del tema de la investigación que no estuvo claramente definido.

2.6. Descriptiva

El propósito del nivel descriptiva por que permitirá observar el uso de la gamificación y describir sin necesidad de presionar, a la vez nos ayuda a adquirir conceptos claros sobre la población que se trabajará y obtener información de acuerdo con el problema a tratar. Es así como la metodología se centra en el análisis de la investigación de campo que permitieron el desarrollo de la propuesta.

La investigación es propositiva. Ya que permitirá establecer alternativas de solución al problema investigado.

2.7. Nivel correlacional

Esta investigación es correlacional porque mide dos variables que son la gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales por lo tanto utilizaremos nuestro instrumento de evaluación según los determinados procesos evaluaremos la utilización de la gamificación y detalle el nivel general y las características esenciales del comportamiento y rendimiento de los individuos a través del carácter.

2.8. Población

Se va a trabajar con una población de 49 estudiantes del paralelo Octavo, Noveno y Décimo año de la jornada Matutina de los cuales 28 estudiantes son de género femenino y 21 estudiantes son de género masculino de Educación General Básica Superior pertenecientes a la Unidad Educativa “Bautista”.

Tabla 6

población

Actores	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes Octavo “A”	de 17	27%

Estudiantes de 14 Noveno "A"	3%
Estudiantes de 18 Decimo "A"	70%
Total	49 100%

Nota: Unidad Educativa "Bautista"

2.9. Técnica

La investigación de Tapia (2017) hace referencia a la encuesta como una técnica que permite obtener y elaborar datos de modo eficaz con la finalidad de recabar información necesaria para la investigación por medio de un cuestionario centrado en el interés fundamental. Por lo tanto, en el presente trabajo se utilizará la encuesta con el propósito de adquirir información de la gamificación empleada por los docentes.

2.10. Instrumento

Según la Real Academia Española (RAE), el test es una prueba destinada a evaluar conocimientos o aptitudes, en la cual hay que elegir la respuesta correcta entre varias opciones previamente fijadas. También se dice que es una evaluación psicológica para estudiar alguna función. Es necesario resaltar que el presente estudio el instrumento a utilizar será el test de habilidades sociales que se plateo en los objetivos.

2.11. Criterios inclusivos y exclusivos

Criterios de inclusión

Estudiantes legalmente matriculados en Octavo, Noveno y Décimo año de educación general básica superior

Firma de representante legal en el consentimiento informado

Estudiantes presentes el día de la aplicación de la Escala de Habilidades Sociales

Criterios de exclusión

Estudiantes no matriculados en Octavo, Noveno y Décimo años de educación general básica superior

El representante legal no firma el consentimiento

Estudiantes que no asisten a clases por diferentes factores el día de la aplicación del test

Docentes que no pertenecen a la Educación General Básica Superior.

2.12.Recursos

Hace referencia al conjunto y equipos que se va a utilizar durante el proceso de la investigación.

Tabla N°7

RECURSOS	CANTIDAD	VALOR
Institucionales		
Bibliotecas (virtual y presencial) de la Universidad Técnica de Ambato.	-	
Aulas de la Universidad Técnica de Ambato.	-	
Oficina del tutor/a de la Universidad Técnica de Ambato.	-	
Aulas de la Unidad Educativa Bautista	-	
Humanos		
Personal docente de la Unidad Educativa Bautista	-	
Psicólogos designados de la Unidad Educativa Bautista	-	
Tutor/a de la Universidad Técnica de Ambato	1	
Revisores de la Universidad Técnica de Ambato	2	
Estudiante Investigadora	1	
Padres de familia o representantes legales.	48	

Coordinación de la carrera de Psicopedagogía de la Universidad Técnica de Ambato.	-	
Materiales		
Escala de Habilidades Sociales (EHS)	1	\$0,00
Fotocopias	96	\$30,00
Computadora	1	\$0,00
Conexión a Internet	1	\$0,00
Material de oficina	-	\$18,00
Resmas de hojas	3	\$15,00
Microsoft Word	1	\$0,00
Microsoft Excel	1	\$0,00
Empastado de trabajo final	2	\$70,00
Lápiz	48	\$10
Borrador	2	\$0,50
sacapuntas	2	\$0,50
grapadora	1	\$2
Financiero		
Transporte	-	30,00
Especie de título universitario	1	\$89
Entrega de una especie de grado	1	\$9,00
Derecho de certificación actas de grado	1	\$26,95
Imprevistos	-	\$50,00
Total		\$337

Nota. Vallejo (2023)

CAPÍTULO III.

3 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados

Una vez aplicados los instrumentos de recolección de información, se procede a la representación de los resultados obtenidos, con su respectiva interpretación y análisis. En correspondencia a la metodología utilizada en el proyecto de investigación.

3.1.1 Interpretación de los resultados de la encuesta abierta con preguntas tipo Likert

La encuesta de escala de Likert fue aplicada a 48 estudiantes de Básica General Superior de la Unidad Educativa Bautista para indagar si los docentes utilizan la gamificación como un instrumento para el desarrollo académico de sus alumnos la encuesta está compuesta por 12 preguntas por lo cual las alternativas presentadas fueron.

- totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Pregunta 1: ¿Considera usted que los docentes abordan estrategias lúdicas en sus clases?

Tabla 8

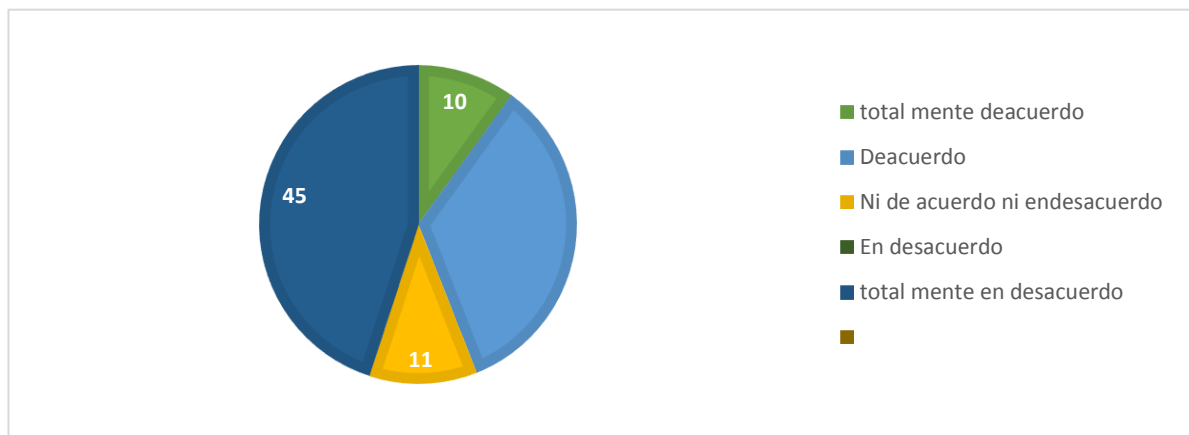
¿Considera usted que los docentes abordan estrategias lúdicas en sus clases?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	7	10%
De acuerdo	10	34%

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	11%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	29	45%
Total	48	100%

Nota. Vallejo (2022)

Figura 1



Análisis:

Esta pregunta evidencia que el 0% de la población está en desacuerdo que los docentes aborden estrategias lúdicas para sus clases; el 10% están total mente de acuerdo que los docentes si abordan las estrategias lúdicas; el 11% ni de acuerdo ni en desacuerdo mientras que el 34% están de acuerdo en que los docentes si manejan estrategias lúdicas y el 45% de estudiantes señalaron que están total mente en desacuerdo

Interpretación:

Los resultados reflejaron que la población mayoritaria consideró que los docentes no manejan estrategias lúdicas para sus clases.

Pregunta 2: ¿Con que frecuencia utilizan recursos tecnológicos para actividades académicas?

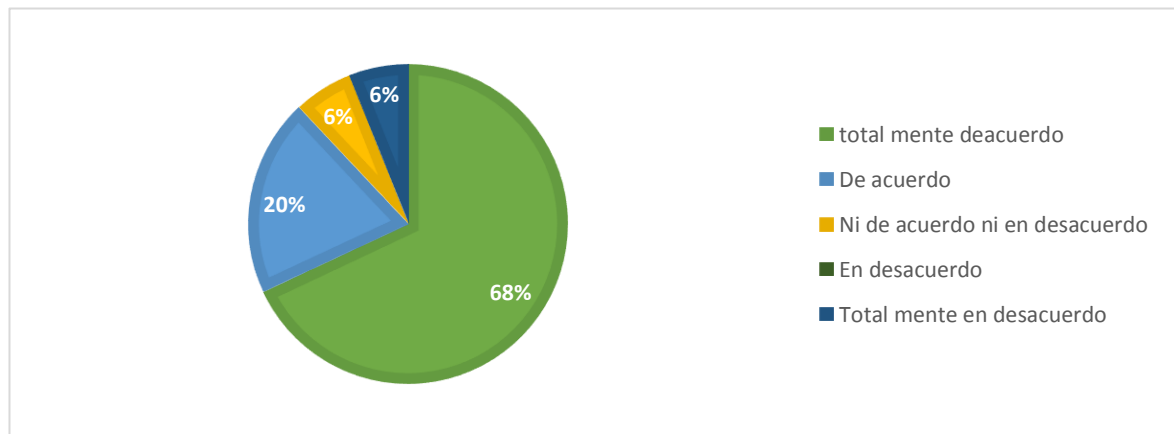
Tabla 9.

¿Con que frecuencia utilizan recursos tecnológicos para actividades académicas??

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	32	68%
De acuerdo	12	20%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	6%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	2	6%
Total	48	100%

Nota. Vallejo (2023). arreglar.....

Figura 2



En base a la presente pregunta se puede observar que el 0% de los estudiantes están en desacuerdo en la utilizar recursos tecnológicos para las actividades de clases; el 6% están ni de acuerdo ni en desacuerdo por otra parte el 20% de acuerdo por otra parte la población mostro un 68% en total mente de acuerdo con el uso de recursos tecnológicos para las actividades.

Interpretación:

En relación a esta pregunta se puede evidenciar que los estudiantes optan por el uso de recursos tecnológicos para las actividades académicas en clases.

Pregunta 3: ¿Los docentes usan técnicas de gamificación para el desarrollo académico de los estudiantes?

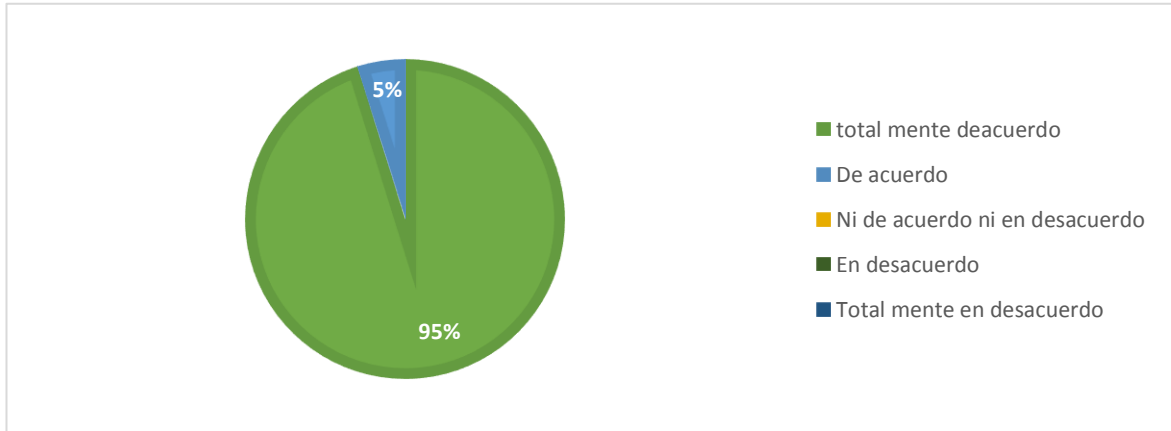
Tabla 10

¿Los docentes usan técnicas de gamificación para el desarrollo académico de los estudiantes?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	40	95%
De acuerdo	8	5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	48	100%

Nota. Vallejo (2023)

Figura 3



Análisis:

De los resultados obtenidos se pudo evidenciar que el 0% de la población optaron en estar ni de acuerdo ni en desacuerdo; el 8% de la población están de acuerdo en que los docentes usan técnicas de gamificación para el desarrollo académico; el 40 % de los estudiantes están total mente de acuerdo.

Interpretación:

Es evidenciado que se muestra una aceptación mayorista de los alumnos en el uso de técnicas de gamificación implementadas por los docentes para el desarrollo académico de sus estudiantes y así poder alcanzar el nivel académico en la materia.

Pregunta 4: ¿El uso de plataformas didácticas es necesario para aprendizaje?

Tabla 11

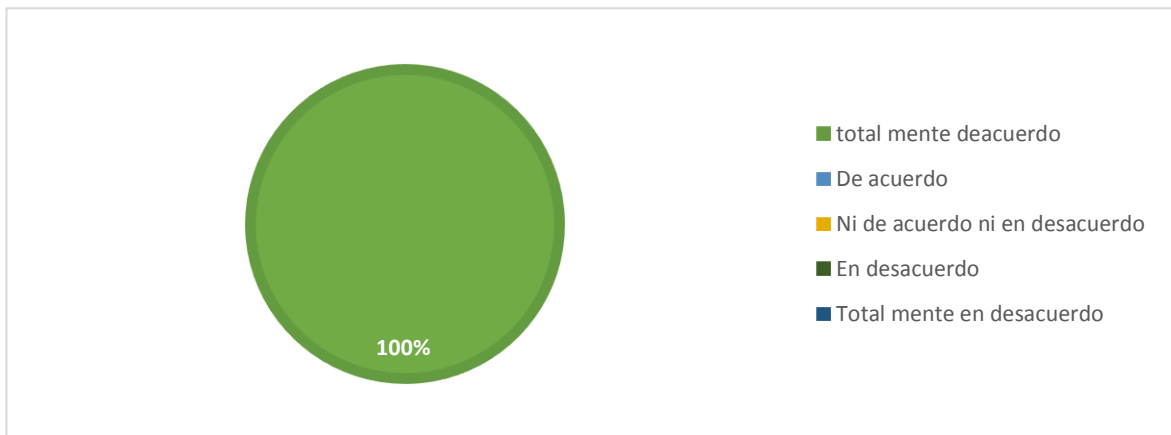
¿El uso de plataformas didácticas es necesario para aprendizaje?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	48	100%
De acuerdo	0	0%

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	48	100%

Nota. Vallejo (2023)

Figura 4



Análisis:

Del total de la población se evidencia que el 100% de estudiantes optaron por la opción de total mente de acuerdo en el uso de plataformas didácticas es necesario para el aprendizaje.

Interpretación:

Los resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes optan por aprender por medio de plataformas didácticas ya sea porque de esta forma su desempeño académico sea de la mejor manera.

Pregunta 5: ¿Las estrategias lúdicas motivan en la participación en clases?

Tabla 12

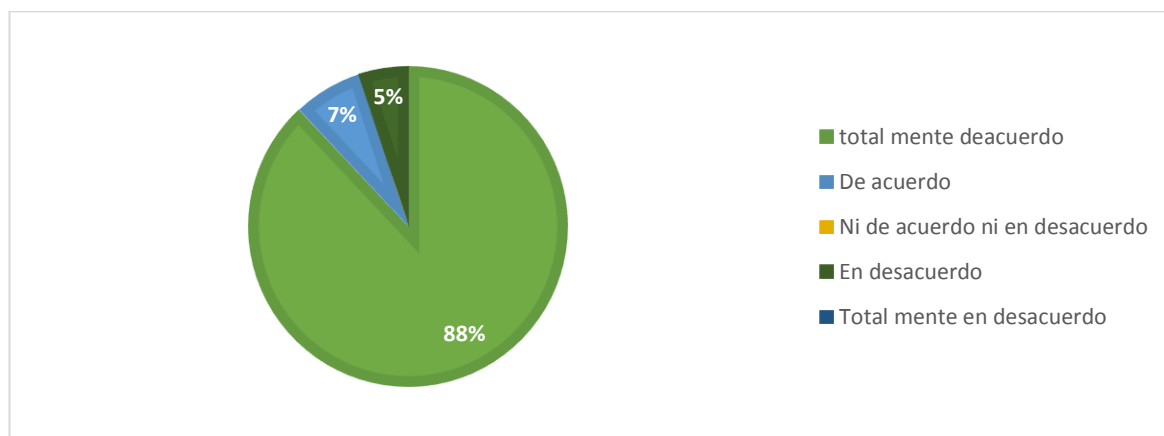
¿Las estrategias lúdicas motivan en la participación en clases?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	39	85%
De acuerdo	8	8%

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	7%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	48	100%

Nota. Vallejo (2023)

Figura 6



Análisis:

Por el porcentaje total del encuestado refleja que un 5% de estudiantes están en desacuerdo; 7% están de acuerdo sin embargo el 88% de la población están total mente de acuerdo.

Interpretación:

En referencia a esta pregunta se puede analizar que los estudiantes muestran un interés mayor en que las estrategias lúdicas que se apliquen en clases es motivación para participar de esta manera las clases serán mostradas de forma lúdica.

Pregunta 6: ¿Los docentes dedican el tiempo necesario para planificar actividades lúdicas de acuerdo con cada temática?

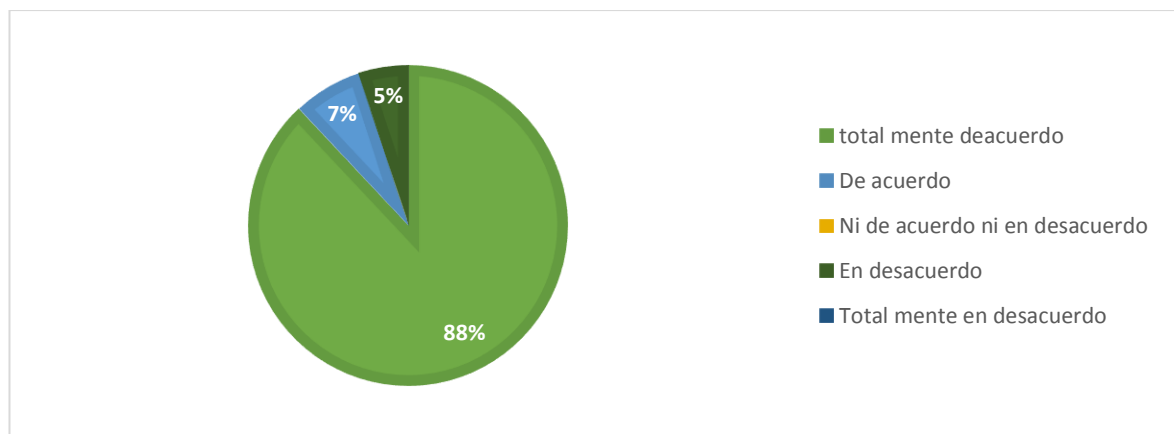
Tabla 13

¿Los docentes dedican el tiempo necesario para planificar actividades lúdicas de acuerdo con cada temática?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	30	85%
De acuerdo	12	7%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	0%
En desacuerdo	1	5%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	48	100%

Nota. Vallejo (2023)

Figura 7



Análisis:

Del porcentaje total de encuestados se puede obtener que el 5% de la población está en desacuerdo que los docentes dedican tiempo a la planificación de actividades lúdicas; 7% de la población si están de acuerdo es por ello que el 85% del alumnado seleccionaron la opción de totalmente de acuerdo en que se planifique las actividades lúdicas.

Interpretación:

Por medio de los resultados se reflejó que los docentes si dedican su tiempo en la planeación de actividades lúdicas para la implementación en sus clases de acuerdo a cada módulo que le toque.

Pregunta 7: ¿Considera usted que las estrategias aplicadas durante las clases brindadas por los docentes promueven el aprendizaje autorregulado?

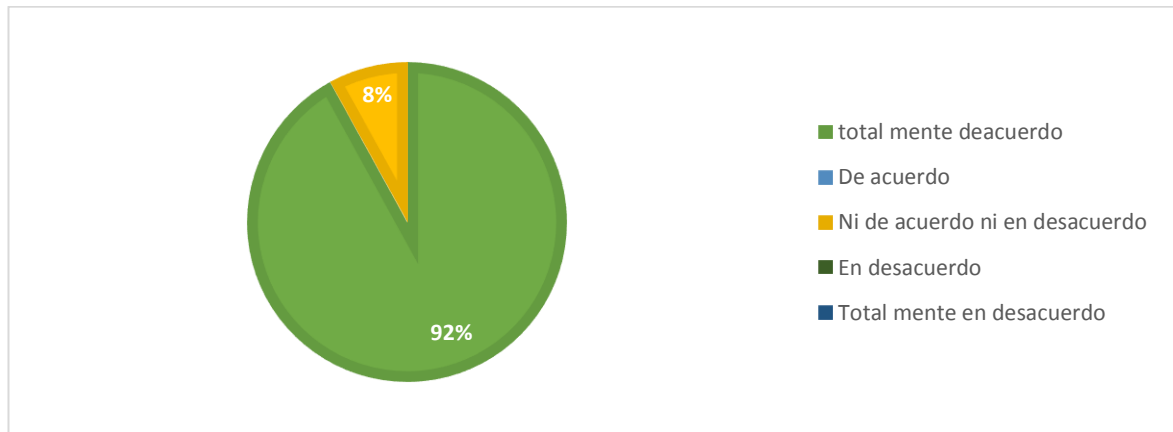
Tabla 13

¿Considera usted que las estrategias aplicadas durante las clases brindadas por los docentes promueven el aprendizaje autorregulado?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	41	92%
De acuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	8%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	48	100%

Nota. Vallejo (2023)

Figura 8.



Análisis:

De acuerdo con la encuesta aplicada se reflejó que el 8% de la población está ni de acuerdo ni en desacuerdo; el 92% de la población muestran una alta señalización de acuerdo con la pregunta.

Interpretación:

A través de los resultados obtenidos se puede mostrar de los estudiantes señalan que las estrategias aplicadas por los docentes si promueven el aprendizaje auto regular.

Pregunta 8: ¿Considera usted que las estrategias aplicadas durante las clases brindadas por los docentes implementan la gamificación como una herramienta?

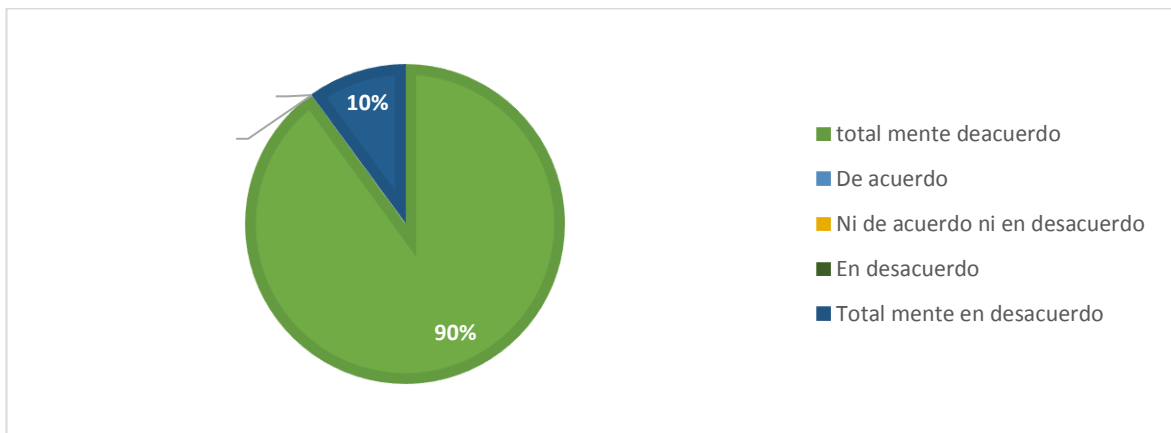
Tabla 14

¿Considera usted que las estrategias aplicadas durante las clases brindadas por los docentes implementan la gamificación como una herramienta?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	46	90%
De acuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo		0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	2	10%
Total	48	100%

Nota. Vallejo (2023)

Figura 9



Análisis:

Para el análisis de la pregunta 8 el 10% de los estudiantes están total mente en desacuerdo que durante las clases brindadas por los docentes no implementan la gamificación como una herramienta; el 90% de la población opto por la opción de total mente de acuerdo que las estrategias aplicadas durante las clases brindadas por los docentes implementan la gamificación como una herramienta.

Interpretación:

Considerando a la pregunta es importante recalcar que los estudiantes hacen relevancia que los docentes implementan la gamificación como una herramienta durante sus clases de esta manera es notorio el uso de la gamificación.

Pregunta 9: ¿Durante clases los docentes despejan las dudas de sus estudiantes?

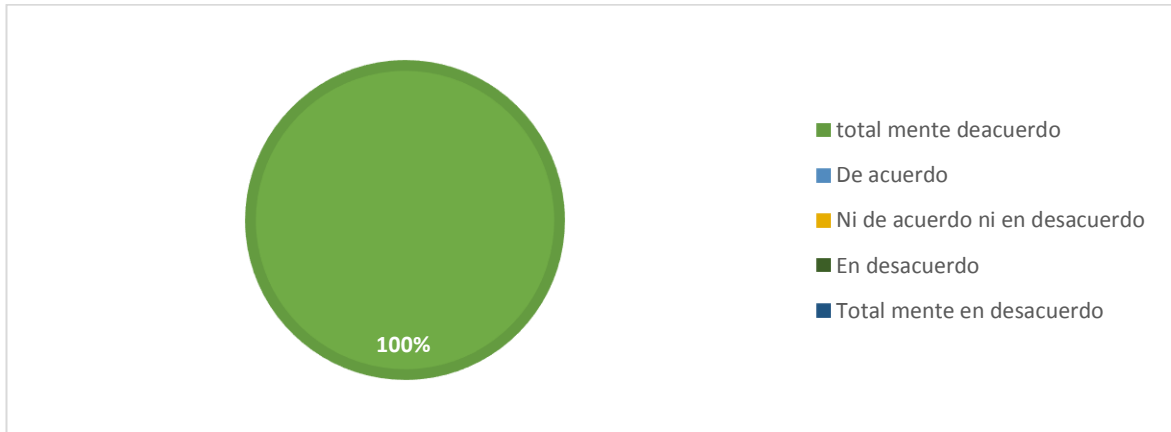
Tabla 15

¿Durante clases los docentes despejan las dudas de sus estudiantes?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	48	100%
De acuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	48	100%

Nota. Vallejo (2023)

Figura 10



Análisis:

De acuerdo con la pregunta se obtuvo que el 100% de los estudiantes optaron por la opción de total mente de acuerdo.

Interpretación:

Tomando en cuenta la respuesta asertiva de los alumnos se muestra que los docentes durante las horas clases impartidas despejan dudas de sus estudiantes sobre algún tema inconcluso.

Pregunta 10: ¿Conoce plataformas online para aprender jugando?

Tabla 16

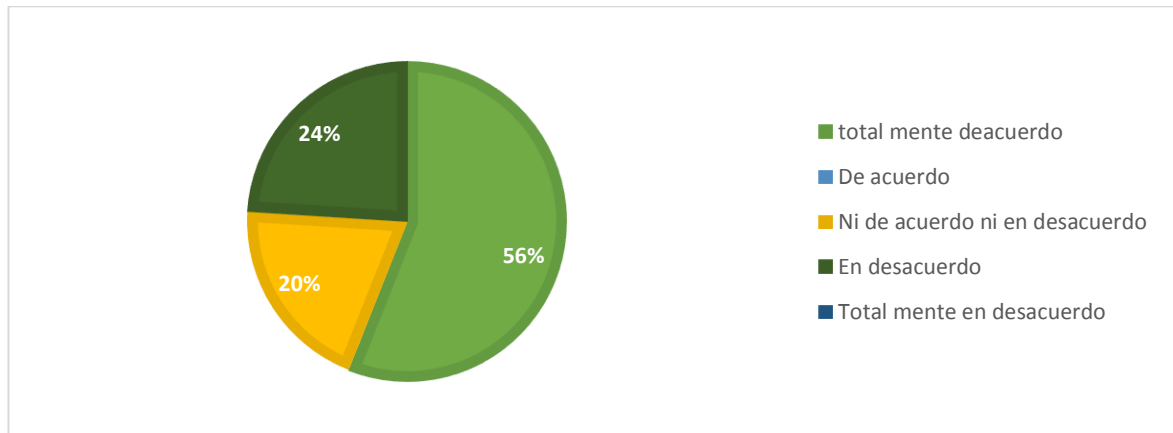
¿Conoce plataformas online para aprender jugando?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	20	56%
De acuerdo	0	0%

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	20%
En desacuerdo	16	24%
Totalmente en desacuerdo		0%
Total	48	100%

Nota. Vallejo (2023)

Figura 11



Análisis:

Esta pregunta evidencia que el 20% de la población está ni de acuerdo ni en desacuerdo; el 24% está en desacuerdo por otra parte tenemos el 56% esta total mente de acuerdo.

Interpretación:

A través de los resultados obtenidos la población muestra que si conocen aplicaciones online para aprender jugando por lo tanto es evidente que la institución está relacionada con la enseñanza por medio de la gamificación y así el aprendizaje sea de una forma más tradicional.

3.1.2. Interpretación de resultados de la Escala de habilidades Sociales EHS de Gismero

La Escala de habilidades Sociales EHS de Gismero fue aplicado a 48 estudiantes de Básica General Superior de la Unidad Educativa Bautista para indagar sobre el desarrollo de las habilidades de sociales del sujeto a partir de seis factores: Que evalúa la aserción y

A No me identifico en absoluto; la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.

B Más bien no tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra.

C Me describe aproximadamente, aunque no siempre actué o me sienta así.

D Muy de acuerdo y me sentiría así en la mayoría de los casos.

las habilidades sociales por medio de 33 ítems.

Tabla 17

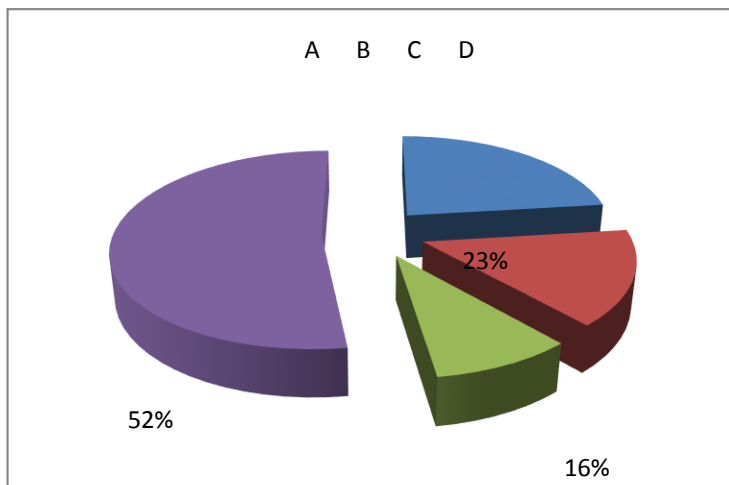
Habilidades Sociales		
A veces evito hacer preguntas por miedo a parecer tonto ante los demás		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
A	10	23,1
B	10	15,4
C	6 3	9,2
D	25	52,3
TOTAL	48	100
Fuente: EHS Gismero		

Nota. Vallejo (2023)

Análisis:

Luego de haber aplicado el instrumento de evaluación se puede determinar que en su mayoría la frecuencia que se llegó a obtener fue 25 alumnos, es decir el 52.30% de estudiantes está muy de acuerdo en evitar hacer preguntas por miedo a parecer imprudentes ante los demás ya que, con una frecuencia de 10 estudiantes, es decir el 6% casi nunca realizan preguntas ante los demás.

Figura 17



Interpretación:

Según el instrumento aplicado a los estudiantes de Básica General Superior se puede interpretar que más de la mitad de la población siente la necesidad de no realizar preguntas ante los demás por miedo de parecer imprudentes, esta situación se debe a que los alumnos no tienen las habilidades sociales adecuadas como para poder afrontar de manera asertiva los distintos puntos de vista de sus compañeros por lo que es recomendable fomentar el desarrollo de estas manera se puede mencionar que existe un déficit de competencias interpersonales en este caso de comunicación.

Tabla 18

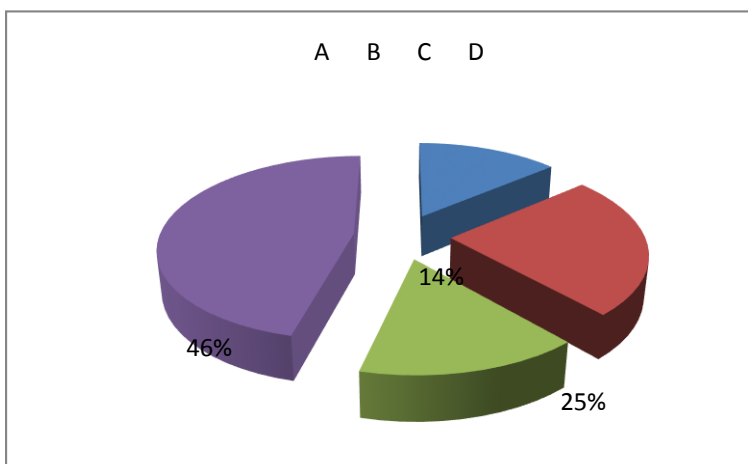
Habilidades Sociales		
Me cuesta telefonar a tiendas, oficinas, etc.		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
A	9	13,8
B	16	24,6
C	10	15,4
D	13	46,2
TOTAL	48	100
Fuente: EHS Gismero		

Nota. Vallejo (2023)

Análisis:

Después de haber aplicado la batería de Escala de habilidades EHS (Gismero) se puede concluir que el 46.20% de alumnos está muy de acuerdo que le cuesta telefonar a tiendas u oficinas, mientras que el 13.80% indica que no se identifica con la acción planteada.

Figura 18



Interpretación:

Luego de haber aplicado la escala se puede establecer que menos de la mitad de los evaluados no tienden a tener dificultades para telefonar a tiendas u oficinas, esto se debe a que los adolescentes no tienen contacto directo con la persona que está al otro lado de la línea y puede expresarse de manera espontánea sin inhibiciones, según el resultado obtenido se recomienda trabajar en mejorar la habilidad para comunicarse del estudiante para que de esta manera tenga las herramientas necesarias para expresar lo que siente y escuchar, ya que se puede evidenciar que no hay un buen desarrollo de habilidades sociales que permitan ejecutar las tareas de manera adecuada.

Tabla 19

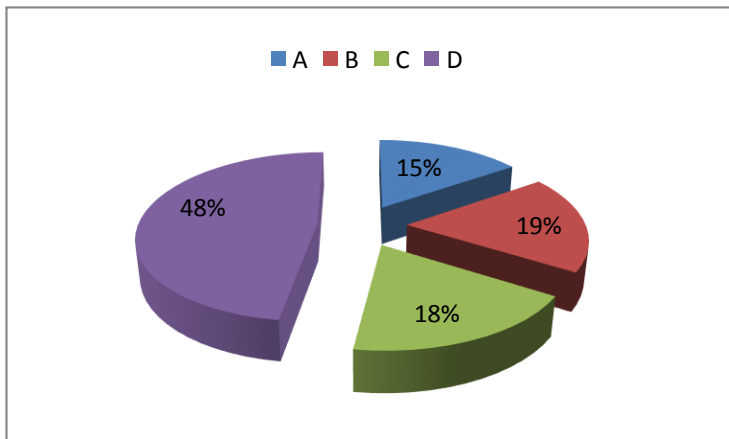
Habilidades Sociales		
Muchas veces cuando tengo que hacer un halago no sé qué decir.		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
A	10	15,4
B	12	18,5
C	12	18,5
D	14	47,7
TOTAL	48	100
Fuente: EHS Gismero		

Nota: Vallejo (2023).

Análisis:

Con está de acuerdo que muchas la aplicación se pudo obtener que el 47.7% de adolescentes veces cuando tiene que hacer un halago no sabe que decir, mientras que un 15.40% de puede hacer halagos sin ningún tipo de dificultad.

Figura 19



Interpretación:

Después de la aplicación de la batería se puede evidenciar que un alto porcentaje de estudiantes tiene dificultades para mostrar lo que siente, en este caso para realizar halagos, lo que refleja que un nivel reducido de evaluados tienen la capacidad de expresar sus pensamientos sin dificultades y de manera fácil en cualquier situación de índole social por lo que es recomendable estimular este factor de las habilidades sociales para que el adolescente tenga la capacidad de responder de manera adecuada en cualquier situación social.

Tabla 20

Habilidades Sociales		
Muchas veces cuando tengo que hacer un halago no sé qué decir.		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
A	9	15,4
B	12	18,5
C	12	18,5
D	15	47,7
TOTAL	48	100

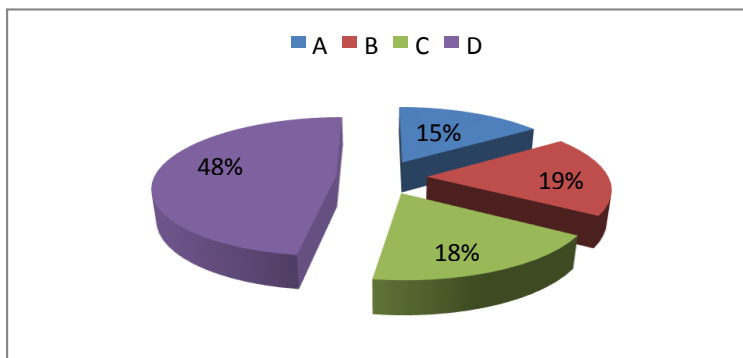
Fuente: EHS Gismero

Nota. Vallejo (2023)

Análisis:

Con la aplicación se pudo obtener que el 47.7% de adolescentes está de acuerdo que muchas veces cuando tiene que hacer un halago no saben cómo expresarse, mientras que el 15.40% que es un porcentaje reducido puede hacer halagos sin ningún tipo de dificultad.

Figura 20



Interpretación:

Después de la aplicación de la Escala de Habilidades Sociales se puede evidenciar que un alto porcentaje de estudiantes tiene dificultades para expresar lo que siente, en este caso para realizar halagos, lo que refleja que un nivel reducido de evaluados tienen la capacidad de expresar sus pensamientos sin dificultades y de manera espontánea en cualquier situación de índole social por lo que es recomendable estimular este factor de las habilidades sociales para que el adolescente tenga la capacidad de responder de manera adecuada en cualquier situación social.

Tabla 21

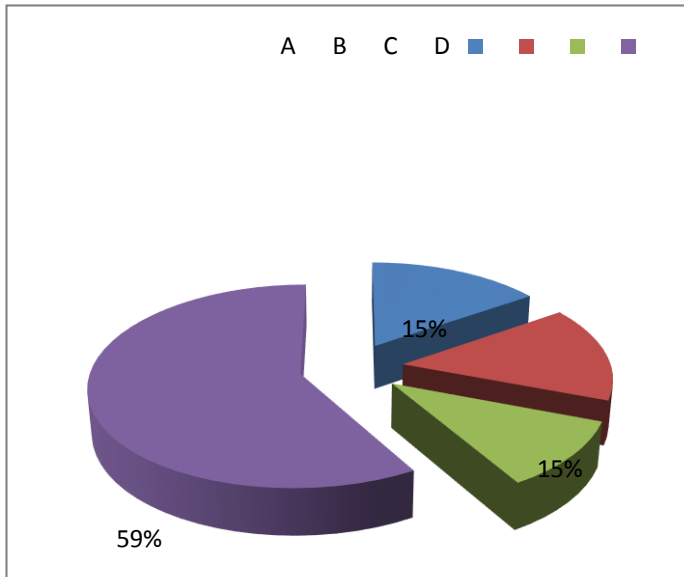
Habilidades Sociales		
Tiendo a guardar mis opiniones a mí mismo		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
A	10	15,4
B	10	15,4
C	8	10,8
D	20	58,5
TOTAL	48	100
Fuente: EHS Gismero		

Nota. Vallejo (2023)

Análisis:

Una vez aplicado el test en los estudiantes se puede determinar que el 58.50% de los encuestados tiende a guardar sus opiniones para sí mismo, mientras que el 10.80% no siempre actúa de esta manera.

Figura 21



Interpretación:

Luego de realizar el análisis de los resultados se puede determinar que más de la mitad de las adolescentes están muy de acuerdo en que mantener las opiniones para sí mismo, es muy reducido el porcentaje que tiene la capacidad de exteriorizar sus opiniones y compartirlas, por lo que es recomendable que se estimule a este factor de las habilidades sociales para que el nivel de comunicación y empatía fluya al momento de tener que expresar sus sentimientos y mantener una comprensión mutua.

Tabla 22

Habilidades Sociales		
Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme.		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
A	10	23,1

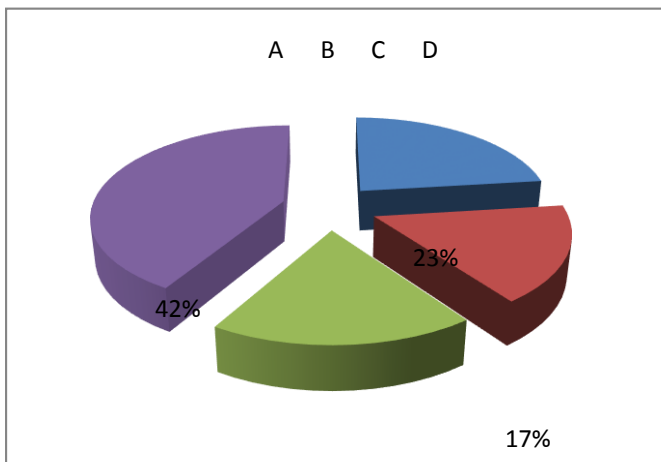
B	11	16,9
C	12	18,5
D	15	41,5
TOTAL	65	100
Fuente: EHS Gismero		

Nota. Vallejo(2023)

Análisis:

Una vez aplicado se estableció que el 41.50% de adolescentes manifiestan que están muy de acuerdo que hay determinadas cosas que les disgusta prestar, pero cuando les piden no saben cómo negarse y apenas el 16.90% de estudiantes refiere que la situación mencionada no tiene nada que ver con ellas.

Figura22



Interpretación:

Luego de haber aplicado la batería se puede concluir que los adolescentes casi la mitad de la población tiene problemas para expresar lo que les disgusta, esto se debe a que tienen un nivel bajo de asertividad esto no permite que la persona pueda expresarse de manera

espontánea y ser segura de sí misma provocando dificultades para poder cortar interacciones, esta habilidad debe ser potenciada para que el estudiante tiene los recursos necesarios para que se pueda defender en la vida cotidiana.

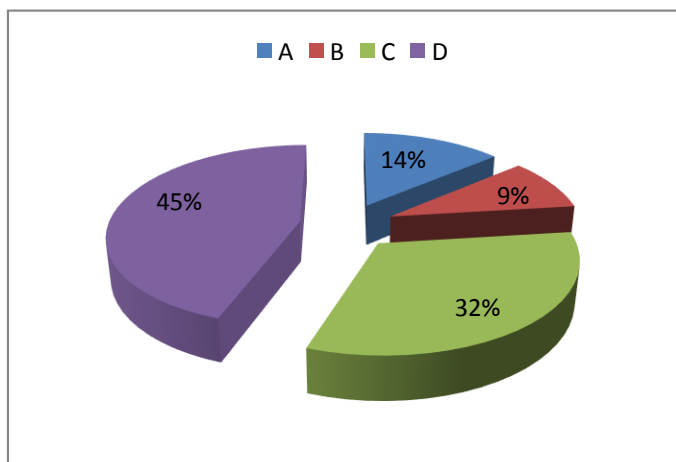
Tabla 23

Habilidades Sociales		
No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta.		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
A	9	13,8
B	6	9,2
C	10	32,3
D	23	44,6
TOTAL	48	100

Fuente: EHS Gismero

Nota. Vallejo (2023)

Figura 23



Análisis:

Después de haber evaluado a los estudiantes de Básica General Superior se puede determinar que el 44.60% y el 9.20% opina que esta situación no tiene nada que ver con ellos.

Interpretación:

Una vez aplicada la Escala los resultados obtenidos de muestran que un gran número de estudiantes tiene problemas al momento de expresar un cumplido a la persona que les gusta, esta dificultad se puede presentar ya que el alumno tiene dificultades para tener una interacción adecuada con el sexo opuesto, esto se debe a que el estudiante no es seguro de sí mismo por lo que pierde la capacidad de expresar los sentimientos a las personas del sexo opuesto, por lo que es recomendable potencializar esta área para que la interacción con el sexo opuesto pueda ser fluido sin dificultades.

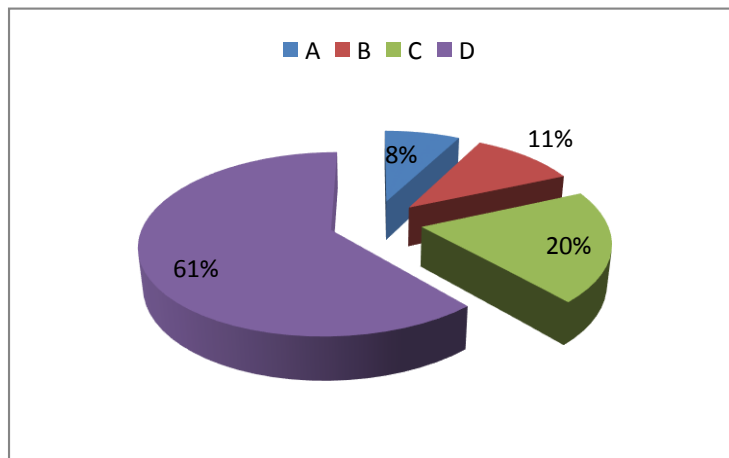
Tabla 24

Habilidades Sociales		
Nunca se cómo “cortar “ a un amigo que habla mucho		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
A	5	7,7
B	7	10,8
C	13	20,0
D	23	61,5
TOTAL	48	100
Fuente: EHS Gismero		

Análisis:

Luego de haber evaluado a los alumnos se puede concluir que el 61.50% de alumnos está muy de acuerdo con que nunca saben cómo cortar a un a migo que habla mucho, y el 7.70% restante no se identifica con el literal planteados.

Figura 24



Interpretación:

Una vez obtenidos los resultados se puede determinar que un gran porcentaje de adolescentes está muy de acuerdo con que nunca saben cómo detener a un amigo que habla mucho, una parte reducida de estudiantes sabe cómo manejar estas situaciones incómodas, este fenómeno se presenta por la incapacidad del adolescente que tiene para cortar las interacciones con las personas que sienten incomodidad, ya que no tiene las herramientas necesarias para poder comunicarse con sus pares de manera adecuada.

Tabla 25

Habilidades Sociales

Cuando decido que no me apetece volver a salir con una personas, me cuesta mucho comunicarle mi decisión

Opción	Frecuencia	Respuesta
A	12	20,0
B	8	15,4
C	13	30,8
D	15	33,8
TOTAL	65	100

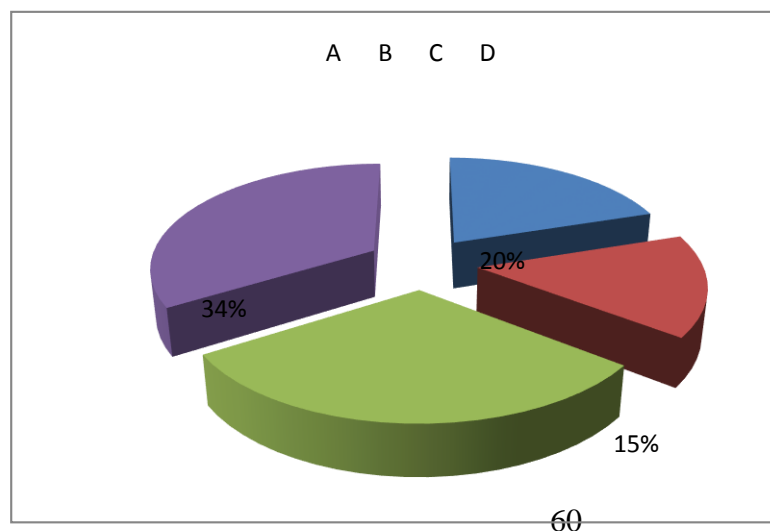
Fuente: EHS Gismero

Nota. Vallejo (2023)

Análisis:

Una vez obtenidos los resultados de los evaluados se puede concluir que el 33.80% siente que, en la mayoría de los casos, cuando decide que no le apetece volver a salir con unas personas, le cuesta mucho comunicarle su decisión, y el 15.40% de alumnos revelan que el literal planteado no tiene nada que ver con la realidad que viven a diario.

Gráfico 25



Interpretación:

Luego de haber obtenido los resultados se puede concluir que un porcentaje considerable de alumnos tiene dificultades para tomar decisiones para salir con una determinada persona y cortar interacciones, esto se debe a que presenta un déficit en el manejo de las relaciones con sus pares por lo que pierde la capacidad de tomar sus propias decisiones y decir no a lo que le causa disgusto, hay un porcentaje reducido que manifiesta que no tiene dificultad para poder realizar la acción planteada, lo recomendable sería que todos los alumnos tengan la autonomía para decidir lo que quieran hacer.

Tabla 26

Habilidades Sociales		
Me cuesta mucho expresar mi agresividad o enfado hacia el otro sexo aunque tenga motivos justificados		
Opción	Frecuencia	Porcentaje
A	5	7,7
B	8	12,3
C	14	29,2
D	21	50,8
TOTAL	48	100
Fuente: EHS Gismero		

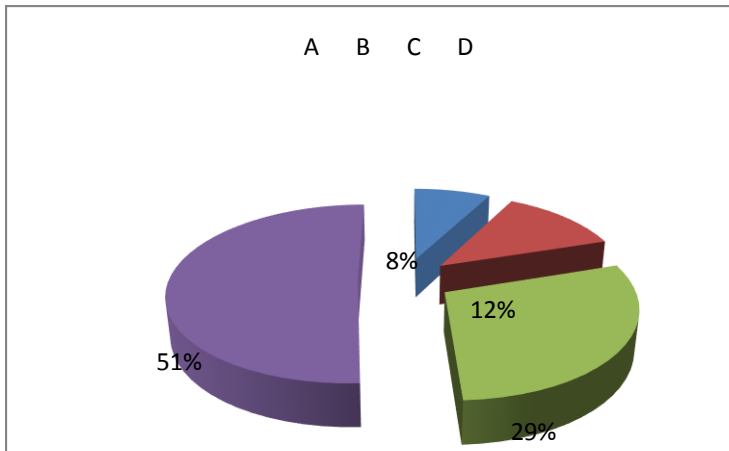
Nota. Vallejo (2023)

Análisis:

Según el instrumento aplicado se pudo determinar la mayor frecuencia que representa el 50.80% de evaluados está muy de acuerdo que le cuesta expresar la agresividad o enfado

hacia el otro sexo, aunque tenga motivos justificados, y el 7.70% que equivale a la menor frecuencia de estudiantes menciona que no se siente identificado con esta realidad.

Gráfico26



Interpretación:

Una vez aplicado el instrumento de evaluación se puede determinar que más de la mitad de encuestados tiene problemas para expresar su agresividad con el sexo opuesto, un número reducido de adolescentes tiene la capacidad de expresar su descontento con las personas del sexo opuesto de manera espontánea, además que tienen la capacidad de manejar la agresividad y canalizarla de manera adecuada. Se puede evidenciar la dificultad para el manejo de conflictos que existe, y un déficit de conductas asertivas que impide la violación de los derechos.

Tabla 27

Habilidades Sociales		
Muchas veces prefiero ceder, callarme o “quitarme de en medio” para evitar problemas con otras personas.		
Opción	Frecuencia	Respuesta
A	9	13,8
B	10	15,4
C	12	18,5
D	15	52,3
TOTAL	48	100

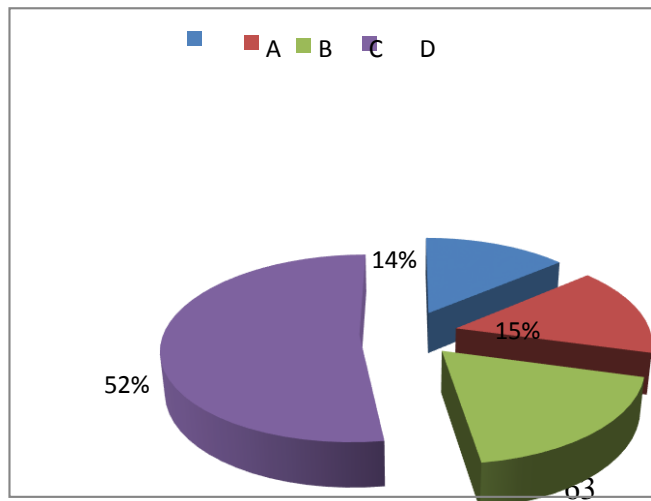
Fuente: EHS Gismero

Nota. Vallejo (2023)

Análisis:

El resultado obtenido luego de la aplicación del test es que el 52.30% de evaluados está muy de acuerdo en que muchas veces prefiere ceder o quedarse en silencio para evitar problemas con los demás, mientras que el 13.80% manifiesta que no se identifica y no ha tenido que pasar por alguna situación similar.

Figura 27



Interpretación:

Luego de haber obtenido los resultados mediante la evaluación de los test se puede establecer que un alto porcentaje de adolescentes prefiere quedarse callados para evitar problemas con los demás además de ceder ante las peticiones, esta situación se presenta ya que los adolescentes no saben comunicarse de manera adecuada, la inseguridad que tienen de sí mismo fomenta que se cohiba y sus expresiones sean limitadas. Goleman (1998), lo más recomendable según los resultados obtenidos son que se potencie las habilidades sociales para que el estudiante sea asertivo y espontáneo mejorando el ambiente en que se desarrolla.

TABULACIÓN GENERAL

Tabla 28

HABILIDADES SOCIALES		
NIVEL	FRECUENCIA	RESPUESTA
ALTO	10	23
MEDIO	14	28
BAJO	24	49
TOTAL	48	100

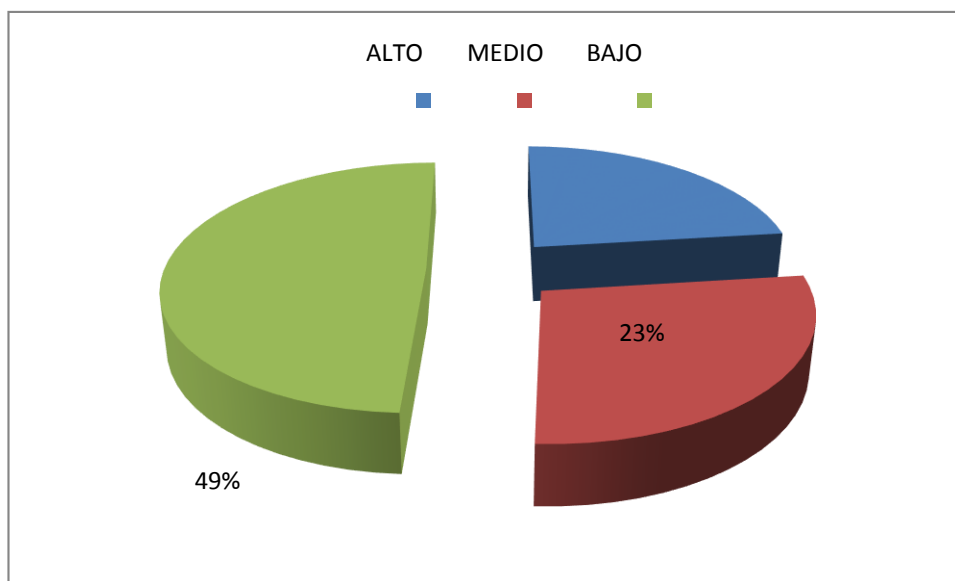
Fuente: EHS Gismero

Nota. Vallejo (2023)

Análisis:

Una vez aplicado la escala seleccionada para la presente investigación se puede determinar que el 49% de adolescentes tiene un nivel bajo de habilidades sociales desarrolladas, mientras que el 28% de estudiantes tiene un nivel medio de sus habilidades y el 23% tiene un alto desarrollo de habilidades sociales.

Figura 28



Interpretación:

Una vez aplicado el instrumento seleccionado para la presente investigación los resultados que se obtiene de manera general y según los niveles son que un gran número de estudiantes tiene un nivel bajo y medio de las habilidades sociales las mismas que son indispensables para relacionarse de manera adecuada con el medio mejorando la relación con el entorno, y generan vínculos satisfactorios con las personas con las que se tiene contacto de manera diaria, aquí nace la importancia de potencial las habilidades sociales en los adolescentes para que puedan canalizar las inhibiciones y las conductas agresivas

que pueden presentar a diario con respuestas mucho más asertivas que sirvan para afianzar los vínculos que tienen con sus pares.

3.2 Verificación de la Hipótesis

3.2.1.- Cálculo de la correlación de Spearman para rangos

3.2.2. Planteo de hipótesis

a.1. Dinámica de juego

H0: No existe una directa relación entre la **Estrategias lúdicas** y las **habilidades sociales** de los estudiantes de la población de estudio.

H1: Existe una directa relación entre la **Estrategias lúdicas** y las **habilidades sociales** de los estudiantes de la población de estudio.

a.2. Desarrollo académico

H0: No existe una directa relación entre el **Desarrollo académico** y las **habilidades sociales** de los estudiantes de la población de estudio.

H1: Existe una directa relación entre el **Desarrollo académico** y las **habilidades sociales** de los estudiantes de la población de estudio.

a.3. Aprendizaje auto correlacional

H0: No existe una directa relación entre el **Aprendizaje auto correlacional** y las **habilidades sociales** de los estudiantes de la población de estudio.

H1: Existe una directa relación entre el **Aprendizaje auto correlacional** y las **habilidades sociales** de los estudiantes de la población de estudio.

a.4. Gamificación como una herramienta

H0: No existe una directa relación entre la **Gamificación como una herramienta** y las **habilidades sociales** de los estudiantes de la población de estudio.

H1: Existe una directa relación entre la **Gamificación como una herramienta** y las **habilidades sociales** de los estudiantes de la población de estudio.

a.5. Uso de plataformas online para la gamificación

H0: No existe una directa relación entre el **Uso de plataformas online para la gamificación** y las **habilidades sociales** de los estudiantes de la población de estudio.

H1: Existe una directa relación entre el **Uso de plataformas online para la gamificación** y las **habilidades sociales** de los estudiantes de la población de estudio.

Modelo estadístico

$$r_s = 1 - \frac{6\sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

r_s = Coeficiente de correlación por rangos de Spearman

d = Diferencia entre los rangos (X menos Y)

n = Número de datos

2.- Regla de decisión

a. Nivel de confianza: 95% $\alpha=0.05$

b. Región de rechazo: si α Sig. (bilateral) > 0.05

c. Región de aceptación: si α Sig. (bilateral) < 0.05

d. Tabla de interpretación de r_s

Tabla29

1:

Valores

Valores	Interpretación
De 0 a 0.05	Nula
De 0.06 a 0.25	Baja
De 0.26 a 0.50	Media
De 0.51 a 0.75	Moderada
De 0.76 a 1.00	Alta

Nota. Vallejo (2023)

Tabla de correlación del Rho de Spearman

3.- Tabla de correlación del Rho de Spearman

Tabla30

	1	2	3	4	
	Estrategias_ludicas	Desarrollo_cademico	Aprendizaje_Autocorrecional	Gamificación_como_una_herramienta	Uso_de_Plataformas_o
1 Correlación de Habilidades sociales de los adolescentes.	1,000	,234**	,460**	,209**	
2 Correlación de Habilidades sociales de los adolescentes.	,601**	1,000	,297**	,323**	
3 Correlación de Habilidades sociales de los adolescentes.	,312**	,291**	1,000	,513**	
4 Correlación de Habilidades sociales de los adolescentes.	,314**	,150**	,809**	1,000	
5 Correlación de Habilidades sociales de los adolescentes.	,419**	,254**	,637**	,513**	
resultado	0,002	0,000	0,166	0,003	

Nota. Vallejo (2023)

3.2.3. Conclusiones de la correlación del Rho de Spearman.

a.1 Estrategias lúdicas

Puesto que, el valor de la significación asintótica bilateral (**0.002**) es menor al valor de α (0.05), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir que existe una directa relación entre las estrategias lúdicas y las habilidades sociales.

a.2. Desarrollo académico

Puesto que, el valor de la significación asintótica bilateral (**0,000**) es menor al valor de α (0.05), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Demostrando que existe una directa relación entre el desarrollo académico y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación General Básica.

a.3. Aprendizaje auto correlacional.

Puesto que, el valor de la significación asintótica bilateral (**0,166**) es mayor al valor de α (0.05), se acepta la hipótesis nula. Se deduce que no existe una directa relación entre el aprendizaje auto correlacional y las habilidades sociales de los estudiantes.

a.4. Gamificación como una herramienta

Puesto que, el valor de la significación asintótica bilateral (**0,003**) es menor al valor de α (0.05), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Demostrado que si existe una directa relación entre el uso de la gamificación como una herramienta y las habilidades sociales de los estudiantes de la población de estudio.

a.5. Uso de plataformas online para la gamificación.

Puesto que, el valor de la significación asintótica bilateral (**0.000**) es menor al valor de α (0.05), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Determindado que Existe una directa relación media entre el de plataformas online para la gamificación y las habilidades sociales de los estudiantes con un 99% de confianza.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

A través de la presente investigación se determinó un cuestionario para conocer el uso de la gamificación de los docentes dentro durante las clases brindadas por los docentes lo cual se obtuvo resultados donde la gamificación si influye en las habilidades sociales del adolescente los estudiantes sujetos de la investigación debido a un bajo autoconocimiento de sus propias habilidades, destrezas y un deficiente proceso de un conjunto de factores que se relacionan con el nivel de inmadurez propio de la edad.

Mediante la sustentación teórica científica sobre la relación entre la Gamificación y competencias socio-emocionales con la aplicación de la Encuesta se vieron reflejadas las cualidades, destrezas e intereses con las cuales se identifican los estudiantes representantes del estudio donde se observó que en su mayoría mostraron que los docente manejan sus clases manera lúdica y facilidad para tratar temas nuevos durante las clases y también en un cierto porcentaje presentan afinidad por interactuar de forma asertiva mostrando su desarrollo de habilidades sociales.

En cuanto a los niveles de habilidades sociales de los adolescentes, se observa que en los casos en los que predominan conductas hostiles y agresivas, se reduce considerablemente, se puede determinar que las mismas no se encuentran desarrolladas ya que desde la infancia no habido la motivación de los padres para que los estudiantes tengan comportamientos asertivos y una buena comunicación, se podría determinar que el nivel de instrucción de los padres influye en el desarrollo de las mismas ya que la mayor parte han concluido la instrucción primaria, por lo que es difícil cambiar las normas y costumbres dentro de la familia en la que generalmente los padres imponen sinllegar a un consenso y puedan opinar los demás integrantes de la familia.

Por medio de la encuesta aplicada se pudo evidenciar un grado significativo de satisfacción manifestada por los estudiantes con respecto al uso de la gamificación, pues

afirman que la mayor parte del tiempo se sienten conformes con la misma, dentro de este apartado se refleja la importancia que posee la indagación previa como implementar la gamificación dentro del aula de clases.

A través de la prueba estadística de la correlación del Rho de Spearman se pudo identificar que si existe una correlación entre la Gamificación y Competencias socio-emocionales en los estudiantes de Básica General Superior los resultados del Cuestionario evidencian altas puntuaciones tanto el área social como en actividades en el aula.

4.2. Recomendaciones

Fortalecer el proceso de uso de la gamificación para las distintas clases de esta manera se logrará de los estudiantes desarrollen su área social y así poder identificar los posibles problemas que se presenten en el aula.

Se recomienda que los docentes sigan manejando sus clases de manera lúdica ya que se mostró que los estudiantes de Básica General Superior dominan las materias cuando el docente planifica de forma minuciosa sus actividades para desarrollar en clases es por ello que se debe optar abordar distinto material para los alumnos.

Se recomienda trabajar con las habilidades sociales en el aula de manera individuales teniendo en cuenta las necesidades actuales del estudiante y a la vez tratar con las conductas hostiles y agresivas ya que cada adolescente es un ser diferente que necesita atención personalizada, de esta manera se puede obtener resultados favorables.

Evaluar con estrategia lúdicas el aprendizaje de los estudiantes y su relación entre las aptitudes y habilidades sociales para valorar y contrastar en qué medida influyen las habilidades y aptitudes de los estudiantes.

Bibliografías

Referencias.

- Berger, C. (2019). *Bienestar socio-emocional en contextos escolares: la percepción de estudiantes chilenos*. <https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/22422/18651>.
- Borrás, O. (2018). *Fundamentos de la gamificación*. file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Documents/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1_2.pdf.
- Clark, A. (2018). *Aprendizaje socio-emocional*. <https://www.understood.org/es-mx/articles/social-emotional-learning-what-you-need-to-know>. doi:23
- Cordova Mario. (2019). *Fundamentos de la gamificación*. file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Documents/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1_3.pdf.
- Eguía, R. S. (2020). *Experiencias de gamificación en aulas*. file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Documents/eBook_incomuab_15.pdf.
- Espinosa, R. S. (2019). *Gamificación en aulas universitarias*. https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2016/166455/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf.
- Espinosa, R. S. (2020). *Gamificación y la Educación*. Ecuador : https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf#page=11.
- Ferrer, E. M. (2017). *GAMIFICACIÓN Y E-LEARNING: UN EJEMPLO CON EL JUEGO DEL PASAPALABRA*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31208445/EFQUEL-Innovation-Forum-2012-Proceedings_FINAL-web-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1667249683&Signature=O6mzdZcYE8fZN20erJE1VsRF6FJm

WrCZcp8tNcFplUdiLGz5k9myx9e9Je7PJwfnft77hal0bkyF5ftBfcL7ejbqAruAo
7AlupUFnATH1.

Fiorella, Y. (2016). *EL USO DE LOS PICTOGRAMAS EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “JUAN VELASCO ALVARADO” PILLCOMARCA, HUÁNUCO, 2015. PERU:*
file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Documents/YACOLCA%20GALARZA,%20Yolanda%20Fiorella.pdf.

Fouz, T. D. (2019). *EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES Y SU EVALUACIÓN COMO ELEMENTOS CLAVE EN LOS PLANES DE FORMACIÓN DOCENTE. ALGUNAS CONCLUSIONES DERIVADAS DE LA EVALUACIÓN SIMCE.*
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/178924/v.64%20p%2073-98.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Gallardo, E. P. (2015-2020). *VENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN EN EL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN FORMAL EN ESPAÑA. UNA REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA EN EL PERÍODO .* Universidad de Castilla La Mancha:
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/217217/P%c3%a9rez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Juan Luis Castejón, M. P. (2018). *Diferencias en el perfil de competencias socio-emocionales en estudiantes universitarios de diferentes ámbitos científicos .*
<https://www.redalyc.org/pdf/2931/293121924005.pdf>. doi:5.

Maldonado, J. E. (2018). *BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN ANDRAGÓGICA EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE E-LEARNING.*
file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Documents/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2021-023.pdf.

- Martínez, I. D. (2021). *Características de las habilidades socioemocionales*.
<https://institutolastorressigloxxi.edu.mx/blog/caracteristicas-de-las-habilidades-socioemocionales/>.
- MEJÍA, S. E. (2016). *UNA MIRADA A “SER COMPETENTE”*.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=84921327019>.
- Mora, L. A. (2019-2020). Investigación formativa y cultura científica en las facultades de afectación socioemocional . *UNIMAR*, 4(9), 67.
- Mosquera, J. (2019). *Tipos de investigación para tesis*.
https://www.intep.edu.co/Es/Usuarios/Institucional/CIPS/2018_1/Documentos/INVESTIGACION_NO_EXPERIMENTAL.pdf.
- Muriel, D. (2018). *Nuevas formas (no intencionadas) de participación social y activismo político a través del ocio digital: de Pokémon, tuits y gamificaciones*.
 file:///C:/Users/Mary/Downloads/Dialnet-NuevasFormasNoIntencionadasDeParticipacionSocialYA-6817377.pdf.
- Oliva, H. A. (2017). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo*. San Salvador:
 file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Documents/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf.
- Peréz, C. (2019). *Desarrollo de competencias socioemocionales*.
https://www.septlaxcala.gob.mx/convivencia_escolar/materiales_educativos_pnce_2019/fichero_pnce_socioemocionales/02_competencias_socioemocionales.pdf.
- Rodríguez, G. I. (2017). *ESTRATEGIA DE FORMACIÓN DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LA EDUCACION MEDIA*.
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-385321_recurso.pdf.

Valenzuela, N. M. (2018). *Impacto en los niños de un programa de desarrollo socio-emocional en dos colegios vulnerables en Chile*.
<https://repositorio.uc.cl/xmlui/bitstream/handle/11534/37975/Impacto%20en%20los%20ni%C3%83os%20de%20un%20programa%20de%20desarrollo%20socio-emocional%20en%20dos%20colegios%20vulnerables%20en%20Chile.pdf?sequence=1>.

Anexos.

Anexo 1 paralización de variables

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS
<p>El término gamificación se le conoce también como un tipo de competencia académica un anglicismo y su raíz proviene de la palabra game. De esta manera, gamificar significa llevar el juego a ámbitos donde no es común, como la formación, los recursos humanos o el propio desempeño del trabajo y enseñanza.</p> <p>La ludificación, como también se le denomina, diversidad de aprender por medio de juegos interactivos consiste expresar distintos recursos y herramientas propias del juego para mejorar el rendimiento y los resultados académicos,</p>	<p>Gamificación</p> <p>Lúdica</p> <p>Competencias académicas</p> <p>Técnica de aprendizaje</p> <p>Comunicación</p> <p>Expresar</p> <p>Recurso</p> <p>Enseñanza</p> <p>Diversidad</p>	<p>Tipos de gamificación</p> <p>Interna</p> <p>Externa</p> <p>Cambio de comportamiento</p> <p>Objetivo de la lúdica</p> <p>Establece las normas del juego</p> <p>Crea recompensas y motivar</p> <p>Técnicas lúdicas</p> <p>juego de función</p> <p>juego de ficción</p> <p>juego de construcción</p> <p>juego de agrupamiento o representación del entorno.</p> <p>Técnicas de aprendizaje</p> <p>Aprender a comprender</p> <p>Aprender a convivir</p>	<p>1. Los docentes usan técnicas de gamificación para el desarrollo académico de los estudiantes.</p> <p>totalmente de acuerdo</p> <p>De acuerdo</p> <p>Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p>En desacuerdo</p> <p>Totalmente en desacuerdo</p> <p>2.Considera usted que los docentes abordan estrategias lúdicas en sus clases</p> <p>totalmente de acuerdo</p> <p>De acuerdo</p> <p>Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p>En desacuerdo</p>	<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento</p> <p>Cuestionario</p>

entre otros aspectos. En este sentido, algunos de los aspectos lúdicos que pueden extenderse a otros sectores son la participación, la competencia, los desafíos, el trabajo en equipo o las recompensas.

(Fiorella, 2016).

Responsabilidad social y familiar	Totalmente en desacuerdo
Habilidades para el uso de tecnologías	3. Los docentes utilizan las plataformas didácticas como una técnica de aprendizaje.
Debate en clases	totalmente de acuerdo
Comunicación	De acuerdo
Lluvia de ideas	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
Técnicas expositivas	En desacuerdo
Mapas conceptuales	Totalmente en desacuerdo
Dibujos proyectivos	4. Con qué frecuencia utilizan recursos tecnológicos para actividades académicas.
Lecturas interactivas	totalmente de acuerdo
Formas de expresión	De acuerdo
Expresión oral	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
Expresión escrita	En desacuerdo
Expresión corporal	Totalmente en desacuerdo
Expresión facial	
Tipos de diversidad	
Diversidad sexual	

	<p>Diversidad funcional</p> <p>Diversidad multicultural</p>	<p>5. Las estrategias lúdicas motivan la comunicación en clases.</p> <p>totalmente de acuerdo</p> <p>De acuerdo</p> <p>Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p>En desacuerdo</p> <p>Totalmente en desacuerdo</p> <p>6.Los docentes dedican el tiempo necesario para planificar actividades lúdicas de acuerdo con cada temática.</p> <p>totalmente de acuerdo</p> <p>De acuerdo</p> <p>Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p>En desacuerdo</p> <p>Totalmente en desacuerdo</p> <p>7.Considera usted que las estrategias aplicadas durante</p>
--	---	--

las clases brindadas por los docentes implementan la gamificación como una herramienta.

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

9. Durante clases los docentes despejan las dudas de sus estudiantes.

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

10. Conoce plataformas online para aprender jugando. de temas nuevos?

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

11. considera usted que las estrategias aplicadas durante las clases brindadas por los docentes promueven el aprendizaje autorregulado para la diversidad.

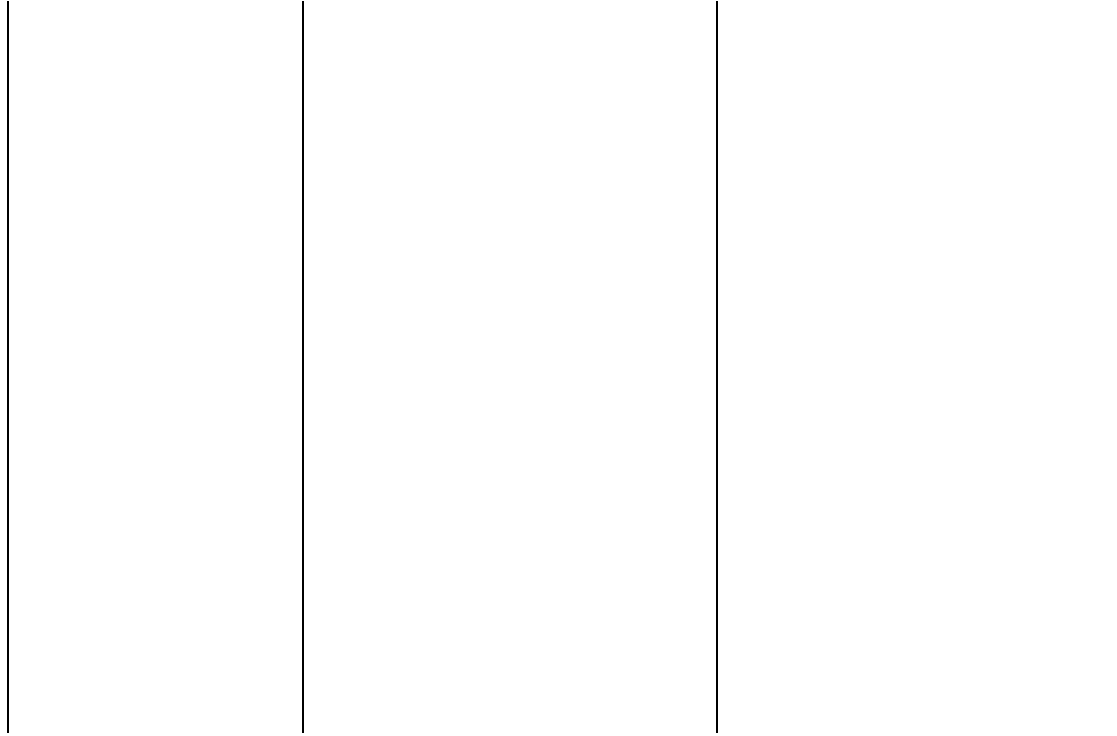
totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo



Anexo 2 Cuestionario



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN



CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

ENCUESTA ABIERTA.

1. Considera usted que los docentes abordan estrategias lúdicas en sus clases

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

2. Con qué frecuencia utilizan recursos tecnológicos para actividades académicas.

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

3. Los docentes usan técnicas de gamificación para el desarrollo académico de los estudiantes.

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

4. El uso de plataformas didácticas es necesario para aprendizaje.

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

5. Las estrategias lúdicas motivan en la participación en clases.

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

6. Los docentes dedican el tiempo necesario para planificar actividades lúdicas de acuerdo con cada temática.

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

7. Considera usted que las estrategias aplicadas durante las clases brindadas por los docentes promueven el aprendizaje autorregulado.

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

8. Considera usted que las estrategias aplicadas durante las clases brindadas por los docentes implementan la gamificación como una herramienta.

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

9. Durante clases los docentes despejan las dudas de sus estudiantes.

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

10. Conoce plataformas online para aprender jugando. de temas nuevos?

totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

Anexo 3

Escala de Habilidades EHS

Nombre y apellidos	Edad	Sexo
Centro	Fecha	
1 A veces evito hacer preguntas por miedo a parecer estúpido.	A B C D	1
2 Me cuesta telefonar a tiendas, oficinas, etc.	A B C D	2
3 Si al llegar a mi casa encuentro un defecto en algo que he comprado, voy a la tienda a devolverlo.	A B C D	3
4 Cuando en una tienda atienden antes a alguien que entró después que yo, me callo.	A B C D	4
5 Si un vendedor insiste en enseñarme un producto que no deseo en absoluto, paso un mal rato para decirle <<No>>.	A B C D	5
6 A veces me resulta difícil pedir que me devuelvan algo que dejé prestado.	A B C D	6
7 Si en un restaurante no me traen la comida como la había pedido, llamo al camarero y pido que me la hagan de nuevo.	A B C D	7
8 A veces no sé qué decir a personas atractivas del sexo opuesto.	A B C D	8
9 Muchas veces cuando tengo que hacer un halago, no sé qué decir.	A B C D	9
10 Tiendo a guardar mis opiniones para mí mismo.	A B C D	10
11 A veces evito ciertas reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería.	A B C D	11
12 Si estoy en el cine y alguien me molesta con su conversación, me da mucho apuro pedirle que se calle.	A B C D	12
13 Cuando algún amigo mío expresa una opinión con la que estoy muy en desacuerdo, prefiero callarme a manifestar abiertamente lo que yo pienso.	A B C D	13
14 Cuando tengo mucha prisa y me llama una amiga por teléfono, me cuesta cortarla.	A B C D	14

A No me identifico en absoluto; la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.

B Más bien no tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra.

C Me describe aproximadamente, aunque no siempre actué o me sienta así.

Sexo

D Muy de acuerdo y me sentiría así en la mayoría de los casos.

- 15 Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme. A B C D 15
- 16 Si salgo de una tienda y me doy cuenta de que me han dado mal la vuelta, regreso a pedir el cambio correcto. A B C D 16
- 17 No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta. A B C D 17
- 18 Si veo en una fiesta a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación con ella. A B C D 18
- 19 Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás. A B C D 19
- 20 Si tuviera que buscar trabajo, preferiría escribir cartas a tener que pasar por entrevistas personales. A B C D 20
- 21 Soy incapaz de regatear o pedir descuento al comprar algo. A B C D 21
- 22 Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado. A B C D 22
- 23 Nunca sé cómo "cortar" a una amigo que hablar mucho. A B C D 23
- 24 Cuando decido que no me apetece volver a salir con una persona, me cuesta mucho comunicarle mi decisión. A B C D 24
- 25 Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo. A B C D 25
- 26 Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor. A B C D 26
- 27 Soy incapaz de pedir a alguien una cita. A B C D 27
- 28 Me siento turbado o violento cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mi físico. A B C D 28

29 Me cuesta expresar mi opinión en grupos (en clase, en reuniones, etc.).

A B C D 29

30 Cuando alguien se me "cuela" en una fila, hago como si no me diera cuenta.

A B C D 30

31 Me cuesta mucho expresar agresividad o enfado hacia el otro sexo aunque tenga motivos justificados.

A B C D 31

32 Muchas veces prefiero ceder, callarme, o "quitarle de en medio" para evitar problemas con otras personas.

A B C D 32

33 Hay veces que no sé negarme a salir con alguien que no me apetece pero que me llama varias veces.

A B C D 33

ANOTE SUS RESPUESTAS RODEANDO LA LETRA QUE MEJOR SE AJUSTE A SU MODO DE SER O ACTUAR.

COMPRUEBE QUE RODEA LA LETRA DE LA MISMA LÍNEA DE LA FRASE QUE HA LEÍDO

COMPRUEBE QUE HA DADO

UNA CONTESTACIÓN

A CADA UNA DE LAS FRASES

Anexo 4 Carta de compromiso

ANEXO 3 FORMATO DE LA CARTA DE COMPROMISO.

CARTA DE COMPROMISO

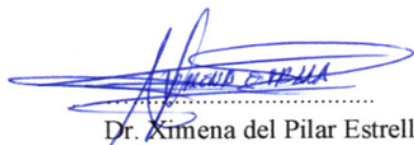
Ambato, 21/09/2022

Dr. Marcelo Núñez
Presidente de la Unidad de Integración Curricular
Carrera de Psicopedagogía
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Presente

Mg. Ximena del Pilar Estrella Cherez en mi calidad de Rectora de la Unidad Educativa "Bautista", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: "Gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa Bautista". propuesto por la estudiante Vallejo Cobo Maribel Estefania, portadora de la Cédula de Ciudadanía 1805214333, estudiante de la Carrera de Psicopedagogía, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.
Atentamente.



Dr. Ximena del Pilar Estrella Cherez
CI: 1802246312
Telf. 2847440/284703
Cel. 0979280531
Correo: ximenamestrella@yahoo.com



Anexo 5 Autorización para aplicar los instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

Latacunga 04-121 y Pichincha Alta, Ambato, Ecuador Teléf. (03) 284-7440

Ambato diciembre 06, 2022

Mg.

Ximena del Pilar Estrella Cherrez

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "BAUTISTA"

Presente

De mi consideración:

Yo, Vallejo Cobo Maribel Estefania, portador de la c.c 1805214333, estudiante de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación y de la carrera de Psicopedagogía, deseándole éxitos en sus delicadas funciones, por medio del presente me permito solicitar comedidamente a usted la apertura del desarrollo de los instrumentos aplicar de acuerdo al tema de la investigación "Gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa Bautista". Se aplicará una encuesta para los docentes de Educación General Básica Superior con el objetivo de conocer el uso de la gamificación en su materia del mismo modo se aplicará para los estudiantes la Escala de Habilidades Sociales EHS de Gismero que permitira explorar la conducta habitual del sujeto y habilidades sociales.

Atentamente,

Vallejo Cobo Maribel Estefania

C.C 1805214333

Correo electrónico: mvallejo4333@uta.edu.ec

Dr. Ximena del Pilar Estrella Cherrez

