

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



---

**HABILIDADES BLANDAS GAMIFICADAS PARA  
FORTALECER EL CONTROL DE EMOCIONES EN  
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

---

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Ciencias de la Educación

**SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Oportunidades y resultados de igual calidad

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TESISTAS:**

AGUIRRE SANTAMARIA, Lizet Marta  
BETETA SALVADOR, Lilia Dalila  
CERVANTES SABRERA, Nataly Milagros

**ASESOR:**

Dr. SOTIL CORTAVARRIA, Wilfredo Antonio

**HUÁNUCO - PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

A Dios por darme la inspiración. A mis padres don Isaías, Aguirre Duran y doña Rosaura, Santamaria Lino, a mi adorada tía Espiritu Lino, Nancy, y a mis hermanos Denilson, Erika y Adilson que son la razón de mi existencia y la fuerza para superarme cada día.

### **Lizet Marta**

A mi madre Luz Nancy, Salvador Vega quien supo formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores. A ella quien es mi mayor motivación para nunca rendirme y dar lo mejor de mí.

### **Lilia Dalila**

A mi madre Yeni Lida, Sabrera Sánchez, por su apoyo incondicional en cada paso que doy y por enseñarme con el ejemplo que todo en la vida es posible. A toda mi familia que son lo más valioso que Dios me ha dado, por su amor, paciencia y por inculcarme valores.

### **Nataly Milagros**

## AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestros más sinceros agradecimientos:

A Dios por habernos guiado y dado las fuerzas para seguir adelante y cumplir una de nuestras metas.

A todos quienes conforman nuestra alma mater la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, en especial a los docentes de la Escuela Profesional de Educación Primaria por sus enseñanzas, comprensión y apoyo a lo largo de nuestra etapa como estudiantes.

Al director de la I. E. N° 32004 - San Pedro, por habernos permitido y facilitado la aplicación de nuestro proyecto. Por el apoyo brindado que hizo que nuestra estadía en las aulas sea más amena y lograr concluir satisfactoriamente con este trabajo.

Por último, queremos expresar nuestra gratitud a los docentes y padres de familia del cuarto grado B y C, por su colaboración en la realización y finalización de este proyecto de investigación. También queremos agradecer a los estudiantes por su participación de manera constante y activa.

Este logro no habría sido posible sin la contribución de todas estas personas e instituciones. Estamos profundamente agradecidos y honrados por su apoyo en la culminación de este proyecto.

**Las tesisistas.**

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo principal determinar en qué medida las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004, Huánuco – 2023. Para ello, se sistematizó quince sesiones experimentales conteniendo habilidades blandas gamificadas. Previamente, se aplicó el instrumento denominado: Escala de Regulación Emocional para niños y adolescentes (ERQ-CA) de Gross y John (2003), con el propósito de evaluar antes y después del experimento a fin de explicar los resultados que tiene las habilidades blandas gamificadas en los estudiantes que conforman la muestra de estudio. Los resultados obtenidos indican que valor de  $t = 3,456$  y comparando con la gráfica, se observa que supera al valor crítico  $t_c = 1,697$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde se afirma que, las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023. El nivel del estudio fue de tipo experimental y se desarrolló bajo un diseño de investigación pre y posttest con grupo de control. El instrumento utilizado fue validado previamente a través de juicio de expertos. Para el procesamiento de datos se utilizaron los softwares Spss V.27 y Excel. Concluyendo que Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en estudiantes de educación primaria.

**Palabras claves:** Habilidades blandas, gamificación, control de emociones.

## ABSTRACT

The main objective of this research is to determine to what extent Gamified Soft Skills strengthen Emotion Control in fourth grade students of the Educational Institution 32004 Huánuco – 2023. To this end, fifteen experimental sessions containing gamified soft skills were systematized. Previously, the instrument called: Emotional Regulation Scale for children and adolescents (ERQ-CA) by Gross and John (2003) was applied, with the purpose of evaluating before and after the experiment in order to explain the results of soft skills. gamified in the students who make up the study sample. The results obtained indicate that the value of  $t = 3.456$  and comparing with the graph, it is observed that it exceeds the critical value  $t_c = 1.697$ , so the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, where it is stated that Soft skills Gamified technologies strengthen Emotion Control in students of Educational Institution No. 32004, Huánuco – 2023. The level of the study was experimental and was developed under a pre- and post-test research design with a control group. The refined instrument was previously validated through expert judgment. Spss V.27 and Excel software were used for data processing. Concluding that Gamified Soft Skills strengthen Emotion Control in primary education students.

**Keywords:** Soft skills, gamification, emotion control.

## INTRODUCCIÓN

Las habilidades blandas gamificadas en los niños comprende la aplicación de elementos de juego (gamificación) para desarrollar y fortalecer habilidades blandas, también conocidas como habilidades sociales, emocionales y de comportamiento. Estas habilidades son fundamentales para el éxito en la vida y en la interacción con los demás. Al gamificar el proceso de aprendizaje, se utiliza el juego como una herramienta educativa para hacer que el desarrollo de estas habilidades sea más atractivo y participativo. Por lo tanto, la gamificación de habilidades blandas en los niños busca hacer que el aprendizaje sea más interactivo, motivador y divertido, al tiempo que se centra en el desarrollo de habilidades esenciales para su crecimiento personal y social. Por ello, en el presente estudio se explica los resultados que se han obtenido después de haber desarrollado quince sesiones experimentales relacionadas con las habilidades blandas gamificadas para fortalecer el control emocional en estudiantes de educación primaria. El estudio está estructurado en cinco capítulos, para su mayor comprensión.

El capítulo I aborda el problema de investigación, la fundamentación, justificación, viabilidad, la formulación del problema, el planteamiento de los objetivos.

En el capítulo II, se presenta el sistema de hipótesis, operacionalización de variables y la definición operacional de las variables.

En el Capítulo III, se estructura el marco teórico, antecedentes que contienen investigaciones similares, bases que fundamentan la teoría, bases conceptuales y epistemológicas.

En el Capítulo IV, se desarrolla la metodología, con el ámbito, población, muestra, nivel y tipo de estudio, el diseño del estudio, métodos, técnicas e instrumentos, validación y

confiabilidad del mismo, procedimiento, tabulación, análisis de datos y las consideraciones éticas.

El Capítulo V, muestra los resultados obtenidos y la discusión. Finalmente, se plantea las conclusiones a las que arribó el estudio, sugerencias, referencias bibliográficas utilizadas a lo largo de la investigación y los anexos.

## ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| DEDICATORIA .....   | ii        |
| AGRADECIMIENTO.....   | iii       |
| RESUMEN .....   | iv        |
| ABSTRACT.....   | v         |
| INTRODUCCIÓN .....  | vi        |
| ÍNDICE.....   | viii      |
| <b>CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....</b>                                | <b>10</b> |
| <b>1.1. Fundamentación del problema de investigación. ....</b>                    | <b>10</b> |
| <b>1.2. Formulación del problema.....</b>   | <b>13</b> |
| <b>1.3. Formulación de Objetivos.....</b>   | <b>13</b> |
| <b>1.4. Justificación de la Investigación .....</b>                               | <b>14</b> |
| <b>1.5. Limitaciones.....</b>   | <b>15</b> |
| <b>1.6. Formulación de Hipótesis .....</b>  | <b>15</b> |
| <b>1.7. Variables .....</b>   | <b>16</b> |
| <b>1.8. Definición teórica y operacionalización de variables .....</b>            | <b>16</b> |
| <b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....</b>  | <b>20</b> |
| <b>2.1 Antecedentes de la investigación .....</b>                                 | <b>20</b> |
| <b>2.2 Bases teóricas.....</b>  | <b>24</b> |
| 2.2.1. Habilidades Blandas Gamificadas .....                                      | 24        |
| 2.2.2. Control de Emociones. ....   | 43        |
| <b>2.3 Bases conceptuales o definición de Términos Básicos.....</b>               | <b>50</b> |
| <b>2.4 Bases Epistemológicas, bases filosóficas y/o bases antropológicas.....</b> | <b>53</b> |
| <b>CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....</b>   | <b>55</b> |
| <b>3.1 Ámbito.....</b>  | <b>55</b> |
| <b>3.2 Población.....</b>   | <b>55</b> |
| <b>3.3 Muestra.....</b>   | <b>55</b> |
| <b>3.4 Nivel, tipo de estudio .....</b>   | <b>56</b> |
| <b>3.5 Diseño de estudio .....</b>  | <b>57</b> |
| <b>3.6 Métodos, técnicas e instrumentos.....</b>                                  | <b>58</b> |
| <b>3.7 Validación y confiabilidad de instrumentos .....</b>                       | <b>59</b> |
| <b>3.8 Procedimientos.....</b>  | <b>60</b> |
| <b>3.9 Tabulación y análisis de datos.....</b>                                    | <b>61</b> |
| <b>3.10 Consideraciones éticas.....</b>   | <b>61</b> |
| <b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS .....</b>  | <b>63</b> |



|            |   |            |
|------------|---|------------|
| <b>4.1</b> | <b>Análisis descriptivo.....</b>                          | <b>63</b>  |
| <b>4.2</b> | <b>Prueba de normalidad.....</b>                          | <b>78</b>  |
| <b>4.3</b> | <b>Análisis inferencial y prueba de hipótesis.....</b>    | <b>79</b>  |
|            | <b>CAPÍTULO V. DISCUSIÓN.....</b>                         | <b>87</b>  |
| <b>5.1</b> | <b>Discusión de resultados.....</b>                       | <b>87</b>  |
| <b>5.2</b> | <b>Aporte científico de la investigación.....</b>         | <b>88</b>  |
|            | <b>CONCLUSIONES.....</b>                                  | <b>90</b>  |
|            | <b>RECOMENDACIONES.....</b>                               | <b>91</b>  |
|            | <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>                    | <b>92</b>  |
|            | <b>ANEXOS.....</b>  | <b>98</b>  |
|            | <b>ANEXO 01. MATRIZ DE CONSISTENCIA.....</b>              | <b>99</b>  |
|            | <b>ANEXO 02. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....</b> | <b>100</b> |
|            | <b>ANEXO 03. VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO.....</b>           | <b>102</b> |
|            | <b>ANEXO 04. CONSENTIMIENTO INFORMADO.....</b>            | <b>105</b> |
|            | <b>ANEXO 05. NOTA BIOGRÁFICA.....</b>                     | <b>106</b> |
|            | <b>ANEXO 06. ACTA DE SUSTENTACIÓN.....</b>                | <b>109</b> |
|            | <b>ANEXO 07. CONSTANCIA DE SIMILITUD.....</b>             | <b>110</b> |
|            | <b>ANEXO 08. REPORTE DE SIMILITUD.....</b>                | <b>111</b> |
|            | <b>ANEXO 09. DESCRIPCIÓN GENERAL DE FUENTES.....</b>      | <b>112</b> |
|            | <b>ANEXO 10. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN.....</b>         | <b>116</b> |

## **CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. Fundamentación del problema de investigación.**

Es de conocimiento general que en la comunidad educativa se manifiesta una falta de control de emociones, el 75% de estudiantes tienen dificultad para poder controlar sus emociones e incluso esto va aumentando a la medida que van creciendo, también se logró identificar que los estudiantes presentan conductas inapropiadas al no saber gestionar de manera positiva sus emociones. Esto se debe a distintos factores como: problemas familiares, falta de autoestima, estilo de vida, relaciones interpersonales y el medio ambiente. Este estudio también enfatizó que el poco control de emociones de los estudiantes conlleva a distintos efectos: baja concentración, agresividad, baja autoestima, sentimientos de culpa, estrés, depresión y con el paso de los años puede tener un efecto marcado que va a repercutir en su rendimiento académico.

Como una alternativa de solución proponemos en nuestro trabajo de investigación la utilización de las habilidades blandas gamificadas para fortalecer el control de emociones de los estudiantes del cuarto “C”, porque consideramos que es una estrategia efectiva y novedosa para que los estudiantes mejoren y gestionen mejor sus emociones, mediante el desarrollo de la inteligencia emocional, el liderazgo, el pensamiento crítico, la gestión de cambio, trabajo en equipo y comunicación asertiva.

El juego es un instrumento que ayuda a los estudiantes de los primeros niveles educativos a generar un aprendizaje dentro de su formación personal, los niños han sentido alguna vez dentro de sus actividades lúdicas mucho disfrute y emociones encontradas, todo ello, centrado en cumplir objetivos dentro del proceso de planificación establecida sistemáticamente por los docentes.

Las habilidades blandas en un primer momento, han mostrado su relevancia en cualquier empresa y, pese a que se las califica de “blandas”, no son para nada

prescindibles. Cada vez más estudios confirman que las habilidades blandas son determinantes en el mercado de diferentes ámbitos laborales incluyendo la educación en el presente y futuro.

Cuando nos adentramos el tema a la educación, nos podemos dar cuenta que, los nuevos avances tecnológicos que vemos a diario, como, por ejemplo, la realidad virtual en los videojuegos hasta los aspiradores robots que realizan la limpieza del hogar independientemente sin necesidad de la presencia permanente de una persona. A través de la historia, hemos presenciado los cambios que se han dado en los diferentes aspectos y ámbitos del Perú. Tal es el caso del desarrollo político, ambiental, socioeconómico, tecnológico y educativo. Teniendo estos dos últimos un avance significativo a nivel mundial. Cada siglo acarrea una generación diferente de estudiantes y un ambiente tecnológico distinto. Asimismo, nuevas necesidades en el aprendizaje de los estudiantes han sido encontrados desde que se dio la revolución tecnológica del internet.

En nuestro país, en la actualidad se habla mucho de la era digital, el MINEDU (2016) ha estado implementando, en las distintas instituciones educativas del sector público, la implementación de nuevas tecnologías, que hoy lo conocemos como las TIC, el propósito es impulsar el uso de habilidades técnicas y tecnológicas en los estudiantes de los diferentes niveles educativos a través de la implementación de la nueva competencia transversal relacionada al correcto desenvolvimiento en entornos virtuales generados por la Tecnología Información y la Comunicación. Sin embargo, en este nuevo proceso de mutación generacional, los estudiantes no están cogiendo el debido asesoramiento ni instrucción al desarrollo a las habilidades blandas que, la realidad actual de hoy en día es la virtualidad que se está y se debe de desarrollar dentro del aula, sobre todo para el desarrollo de su carrera posterior a la culminación de sus estudios escolares.

La culminación de los estudios de la Educación Básica Regular, muchas veces es la meta de numerosos estudiantes, ya que ellos prefieren el trabajo y no la continuación del estudio superior, la realidad es visible y latente que invita a reflexionar, es porque la nueva generación considera la saturación de egresados profesionales en las distintas carreras universitarias, y la competencia por estas, son más intensas cada día, la educación de hoy, tiene que ingresar a nuevas necesidades, y olvidarse el desarrollo de la educación obsoleta del siglo pasado. Por ende, se deben desarrollar habilidades en las cuales su pensamiento crítico, libertad vocacional, estilo de trabajo, ética de trabajo, resiliencia deben ser fortalecidas, dentro de su actuar al bien común de la sociedad peruana, que en la actualidad necesita mucho de estas, ya que la integración, el diálogo, la empatía, entre otras, son necesarias para poder llevar a una sociedad en armonía y convivencia

Hablar de las habilidades blandas, son piezas claves para que los docentes se relacionen adecuadamente con sus estudiantes, especialmente dentro de la escuela y por supuesto dentro del aula. Por eso, es importante que la educación básica de hoy, lo conformen profesionales con un gran perfil para desarrollar cargas académicas efectivas.

La presente investigación fue realizada dentro de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023, estará ubicada el estudio en la gamificación, que, proponiendo las dimensiones de las metodologías activas, los recursos materiales y mediáticos, como la superación personal, podremos utilizar los recursos tecnológicos para acercarse a los estudiantes del cuarto grado “C”, o sea, usar algo que forma parte de sus rutinas para potenciar el aprendizaje. Se trató de establecer la importancia del control de emociones mediante las habilidades blandas gamificadas y así establecer una necesidad latente en la actualidad, puesto que día a día se ve el crecimiento de la desconexión social y

emocional que se va extendiendo en los estudiantes tras el uso realizado por la pandemia del COVID-19, de las TIC. De la misma manera, tratar de conocer la utilización de los medios tecnológicos, y ayudar en el desarrollo de las habilidades blandas, conjuntamente con las habilidades tecnológicas.

## **1.2. Formulación del problema.**

### **1.2.1. Problema general**

¿En qué medida las habilidades blandas gamificadas fortalecen el Control de Emociones en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco - 2023?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- a) ¿En qué medida las habilidades blandas gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: ira y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco - 2023?
- b) ¿En qué medida las habilidades blandas gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: alegría en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco - 2023?
- c) ¿En qué medida las habilidades blandas gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: miedo en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco - 2023?
- d) ¿En qué medida las habilidades blandas gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: tristeza en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco - 2023?

## **1.3. Formulación de Objetivos.**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar en qué medida las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- a) Explicar en qué medida las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el control de emociones en la dimensión: ira y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.
- b) Explicar en qué medida las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el control de emociones en la dimensión: alegría en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.
- c) Explicar en qué medida las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el control de emociones en la dimensión: miedo en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.
- d) Explicar en qué medida las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el control de emociones en la dimensión: tristeza en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.

### **1.4. Justificación de la Investigación**

Justificamos la presente investigación desde el punto de vista legal, de acuerdo al reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. La base legal que sustenta dicho reglamento es: La constitución política del Perú que establece los fines de la educación universitaria (Art. 18°); como la creación intelectual y artística, la investigación científica y tecnológica. La ley universitaria N° 30220. El estatuto de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Justificamos pedagógicamente, porqué impulsaremos a facilitar un conocimiento claro para poder alcanzar a comprender como las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N.º 32004, Huánuco – 2023, vamos a tomar las dimensiones de la variable independiente sobre, metodologías activas, recursos digitales y mediáticos, como también la de superación personal, y poder tener un conocimiento muy claro, sobre el control de emociones en sus dimensiones de ira- agresividad, alegría, miedo y tristeza , para que de esa manera puedan gestionar adecuadamente sus emociones.

Nuestro trabajo de investigación a través del presente proyecto, será de gran importancia fundamental para la Educación Básica Regular, especialmente en el nivel de Educación Primaria, teniendo muy en claro que la gamificación de habilidades blandas, nos facilitará conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos, especialmente tener en claro, como los estudiantes aprenden tanto a sacar provecho a la información aprendida en la Educación Básica Regular, como a desarrollar sus habilidades interpersonales.

### **1.5. Limitaciones**

- No poder tener un acceso libre para realizar la aplicación de nuestros instrumentos, ya que tenemos que estar supeditado al horario y la autorización de parte de la dirección y los docentes de aula.
- No contar con una buena bibliografía actualizado, lo que existen en las bibliotecas ya se encuentran desfasadas y las virtuales se dudan muchas veces de su procedencia.

### **1.6. Formulación de Hipótesis**

### **1.6.1. Hipótesis general**

Las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.

### **1.6.2. Hipótesis específicas**

- a) Las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen Control de Emociones en la dimensión: ira y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.
- b) Las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen Control de Emociones en la dimensión: alegría en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.
- c) Las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen Control de Emociones en la dimensión: miedo en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.
- d) Las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen Control de Emociones en la dimensión: tristeza en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.

## **1.7. Variables**

### **2.2.1. Variable Independiente**

Habilidades Blandas Gamificadas

### **2.2.2. Variable dependiente**

Control de Emociones

## **1.8. Definición teórica y operacionalización de variables**

### **Gamificación**



Es una herramienta educativa que se presenta como un dilema para los docentes de los diferentes niveles educativos en el siglo XXI. En general, los maestros revelan que están aprendiendo a participar en un nuevo proceso de desarrollo pedagógico, la gamificación en la educación aborda temas relacionados a través de la teoría y la práctica mediante la ampliación de la variedad de posibles soluciones para comprender los beneficios de la gamificación en la educación y en la comunicación, esta herramienta lúdica exacerbando sus potencialidades, todo esto dentro del contexto educativo como comunicativo, al gamificar el docente busca una transición entre lo teórico y lo práctico como un modelo, metodología y herramienta lúdicas replicables y extrapolables en cualquier entorno. En la gamificación se trata de una descripción detallada de experiencias particulares previsiblemente exitosas, entre las que destaca algunas tan universalmente conocidas como Pokémon Go y Kahoot. En suma, el recorrido de lo teórico, pasando al híbrido teórico-práctico culminando en lo práctico, permite al lector asimilar de forma ordenada y coherente cada uno de los aspectos que se van desarrollando sobre la gamificación y los juegos en la actualidad.

Operacionalmente nuestro trabajo de investigación en lo referente a la gamificación nos centraremos a metodologías activas, recursos digitales y mediáticos y a la superación personal, consideramos que es llamativa, atractiva y que tiene buenos resultados al aplicarlo al ámbito escolar, técnica que nos permite tener un acercamiento a nuestros estudiantes, con el propósito de ofrecer algo o proyectar en ellos alguna idea en específico, esto permitirá adaptarse en cualquier área y propósito, y si hablamos de la educación primaria el aprendizaje será por medio de los juegos, tenemos conocimiento que las actividades lúdicas aumentan la motivación hacia el aprendizaje de los niños, para ello la gamificación es una herramienta lúdica se convierte en una actividad llamativa y por lo tanto motivadora para el estudiante.

**Control de emociones.**

Consiste en gestionar nuestros sentimientos y comportamientos para controlar tanto las emociones positivas como las negativas y así poder expresarlas de manera adecuada. Consiste en dirigir y manejar las emociones de forma eficaz, y todo centrado a un componente esencial de la regulación emocional, que lleva por propósito interpretar situaciones concretas que condicionan las reacciones emocionales. Operacionalmente trabajaremos las dimensiones basadas exclusivamente en el campo de la inteligencia emocional, lo que nos llevará a aprender a reconocer nuestras emociones y sentimientos para luego comprender de dónde provienen y poder controlarlas, la dimensión ira- agresividad, que busca experimentar de forma objetiva y racional lo que siente el otro con el fin de intentar comprender sentimientos y emociones. De la misma manera se desarrollará la dimensión alegría que es uno de los sentimientos más positivos. Es este sentimiento agradable el que nos hace sentir felices, querer sonreír, estar de buen humor y querer divertirnos, la dimensión miedo una sensación de desconfianza que hace que la gente crea que algo negativo sucederá. Es una alarma sobre el peligro, y la dimensión tristeza que es un sentimiento negativo causado por sucesos que ocasionan melancolía y/o sufrimiento que es una forma de organización del tiempo del que disponemos es responsabilidad de cada uno.

### Operacionalización de variables.

| VARIABLES                                   | DIMENSIONES                     | INDICADORES  |
|---|---------------------------------|--|
| VI<br>Habilidades<br>Blandas<br>Gamificadas | Metodologías activas            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Despierta interés en su aprendizaje de las diferentes áreas.</li> <li>• Participa de manera interactiva en el desarrollo de sus clases.</li> <li>• Dialoga permanentemente sus saberes compartidos.</li> <li>• Protagoniza sus aprendizajes de manera activa.</li> <li>• Motiva en todo momento a la participación activa en sus compañeros de aula.</li> <li>• Genera un aprendizaje cooperativo y colaborativo con sus pares.</li> <li>• Forja un aprendizaje basado en retos personales y de grupo.</li> <li>• Desarrolla las competencias previamente definidas.</li> </ul> |
|   | Recursos digitales y mediáticos | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propuesta juegos basada en la utilización de elementos digitales.</li> <li>• Valoran la utilización de vídeos</li> <li>• Analiza el contenido de las series televisiva.</li> <li>• Utiliza las apps para su aprendizaje.</li> <li>• Valora positivamente las actividades de aprendizaje aprovechadas por sus pares.</li> <li>• Plantea retos dentro de las actividades que desarrollan dentro del aula.</li> <li>• Fomenta su competencia mediática.</li> </ul>   |
|   | Superación personal             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma sus propias decisiones.</li> <li>• Afronta sus desafíos planteados.</li> <li>• Pone el énfasis en el proceso de su aprendizaje.</li> <li>• Acepta sus errores como fuente de aprendizaje.</li> <li>• Descubre opciones de su aprendizaje a través del juego.</li> <li>• Transmiten confianza a sus pares.</li> <li>• Crea un ambiente seguro dentro del aula.</li> <li>• Explora, dialoga, reflexiona y busca soluciones sin miedo a equivocarse.</li> <li>• Aprende de sus errores.</li> </ul>  |
| VD.<br>Control de Emociones                 | Ira y agresividad               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Expresas con palabras tus sentimientos de enojo ante tus compañeros?</li> <li>• ¿Pides disculpas después de haber agredido a un compañero?</li> <li>• ¿Reconoces acciones malas de tu compañero (pegar, insultar)?</li> <li>• ¿Demuestras actitudes ofensivas frente a un problema?</li> <li>• ¿Eres capaz de reconocer tus propias acciones malas (insultar, pegar, empujar, gritar)?</li> </ul>  |
|   | Alegría                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Participas alegremente en juegos, canciones?</li> <li>• ¿Expresas con gestos y movimientos emociones como: alegría y entusiasmo?</li> <li>• ¿Expresas con palabras tus sentimientos de alegría a tus compañeros?</li> <li>• ¿Eres capaz de reconocer las alegrías de tus compañeros?</li> <li>• ¿Sientes alegría cuando te invitan a participar en diferentes actividades?</li> </ul>  |
|   | Miedo                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Expresas con tu cuerpo cuando tienes miedo?</li> <li>• ¿Prefieres estar acompañado de personas mayores?</li> <li>• ¿Sientes miedo, angustia y pánico cuando te para frente a tus compañeros?</li> <li>• ¿Expresas sentimientos de miedo, angustia en las actividades lúdicas?</li> <li>• ¿Sientes miedo al tener contacto con los animales?</li> </ul>   |
|   | Tristeza                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Lloras cuando un compañero te quita algo?</li> <li>• ¿Demuestras tristeza cuando ves a un compañero llorar?</li> <li>• ¿Sientes pena cuando tu mamá o papá te deja en la escuela?</li> <li>• ¿Sientes tristeza cuando se termina las actividades lúdicas?</li> <li>• ¿Lloras y te pones triste cuando no te sale bien alguna actividad?</li> </ul>   |

## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Antecedentes de la investigación**

#### **A nivel internacional**

Beleño, J. (2022). Ambientes de Aprendizaje Mediados por la Gamificación para el Fortalecimiento de Habilidades Socioemocionales. [Tesis de Postgrado]. Universidad de la Costa. Desarrolló una investigación cuyo resumen es el siguiente: Se aplicó en la IED Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla, en el año 2022. El objetivo fue configurar cursos de aprendizaje basados en un entorno de aprendizaje mediado por gamificación para fortalecer las competencias socioemocionales de los estudiantes, donde se utilizó un diseño cualitativo. Las técnicas e instrumentos que hicieron uso fueron la observación directa y las entrevistas. El resultado obtenido fue que cuando se desarrollan las habilidades socioemocionales el estudiante evidencia mejoría en su desempeño académico y convivencial y mejora la relación con los compañeros y con su familia.

Parra, et al (2021). La gamificación y el flipped learning y su influencia en aspectos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje. [Artículo científico]. Universidad de Granada. Desarrollaron una investigación cuyo resumen es el siguiente: Esta investigación se llevó a cabo en la asignatura de Educación Física. Su objetivo fue analizar la diferencia metodológica entre gamificación y flipped learning en la asignatura de Educación Física, la metodología utilizada fue cuantitativa a través de un diseño de investigación cuasi-experimental. Los resultados obtenidos fueron que la gamificación tiene efectos prácticos en los estudiantes de las etapas inferiores. Así mismo, el flipped learning (Aprendizaje invertido), produce efectos positivos en las etapas grupales, estudiantes de preuniversitario.

Sánchez, J. (2022). Desarrollo de habilidades blandas como estrategia para la colocación laboral de los universitarios. [Artículo científico]. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco El objetivo es ofrecer una visión profunda en español de la adquisición de competencias de los nuevos estudiantes universitarios y su importancia en la búsqueda de empleo. Para recopilar información se realizó una revisión de bibliografías publicadas en los últimos 5 años y disponibles en buscadores académicos. Los resultados obtenidos muestran que existe una alta demanda de habilidades blandas en el mercado laboral, pero hay un retraso considerable en la adquisición de habilidades blandas por parte de quienes buscan empleo con un alto nivel educativo.

#### **A nivel nacional**

Cáceres, et al. (2018). Las habilidades blandas y el desempeño laboral: un estudio exploratorio del impacto del aprendizaje formal e informal y la inteligencia emocional en el desempeño laboral de colaboradores de dos empresas prestadoras de servicios en el Perú. [Tesis de Postgrado]. Universidad del Pacífico. Realizaron una investigación cuyo resumen es la siguiente: El objetivo fue identificar y analizar la influencia entre la inteligencia emocional y el aprendizaje formal y cotidiano, influyendo así en el desempeño laboral de un individuo. El estudio realizado fue cuantitativo, de alcance correlacional - exploratorio, no experimental y para la recolección de datos se utilizó el instrumento de cuestionario. Los investigadores han demostrado que el aprendizaje formal afecta directamente el desempeño laboral. Sin embargo, el aprendizaje informal no afecta directamente el desempeño laboral, sino que afecta indirectamente a través del aprendizaje formal sobre el mismo. Por tanto, explica que una mayor inteligencia emocional conduce a un mejor rendimiento.

Chaca, et al. (2022). Habilidades blandas y desempeño laboral de los trabajadores administrativos en el trabajo remoto Escuela de Posgrado Huancayo, 2021. [Tesis de Postgrado]. Universidad Continental. El objetivo de la investigación fue determinar el nivel de relación entre las habilidades blandas y el desempeño laboral de los trabajadores administrativos en el trabajo remoto, el método utilizado fue descriptivo correlacional, para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y su instrumento el cuestionario. Los resultados muestran que las habilidades blandas afectan significativamente el desempeño laboral del personal administrativo, es decir, con un aumento significativo de las habilidades blandas el desempeño laboral mejorará.

Falla, L. (2021). La gamificación que utilizan los profesores para la enseñanza a los estudiantes de edad preescolar en sus clases virtuales de una institución educativa pública del distrito de San Miguel. [Tesis de Pregrado]. Pontificia Universidad Católica del Perú. El objetivo es analizar los juegos utilizados por los docentes para impartir la enseñanza práctica a niños de segundo ciclo en escuelas públicas de primaria del distrito de San Miguel. El método utilizado es cualitativo, con enfoque descriptivo. Para recopilación de datos, métodos de entrevista y análisis de documentos. Logró los siguientes resultados: La gamificación facilita a los docentes orientar a los estudiantes, lo que fortalece no sólo la enseñanza, sino también la conexión entre ambos agentes.

Huallanca (2019). Relación entre los juegos y habilidades blandas en los niños de preescolar de una institución educativa pública del distrito de San Juan de Lurigancho. [Tesis de Pregrado]. Universidad César Vallejo. Su objetivo fue determinar la relación entre el juego y las habilidades blandas en niños de cinco años de edad del área San Juan de Lurigancho I.E.I “San Judas Tadeo de las Violetas 2019”,

donde el tipo de investigación fue aplicada, diseño no experimental y nivel correlacional, por lo que se utilizó un cuestionario para la obtención de los datos. Los resultados muestran que efectivamente existe una relación entre estas variables en el juego y las habilidades blandas de los niños en edad preescolar.

### **A nivel local**

Príncipe, E. (2018). Aplicación del programa "dramatizando mis cuentos" en el desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos del cuarto grado de primaria. [Tesis de Pregrado]. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. El objetivo de la investigación fue determinar en qué medida la aplicación del programa "dramatizando mis cuentos" desarrolla las habilidades sociales de los alumnos del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo – Huánuco en el año 2017. El estudio fue de tipo cuantitativo, adoptó un diseño de investigación cuasi experimental que realizó una prueba previa y posterior al grupo experimental y utilizó métodos de registro, observación y evaluación para recopilar datos. El resultado fue que dramatizar cuentos promueve el desarrollo de habilidades sociales.

Espinoza, S. (2022). Taller de cuentos infantiles para desarrollar las habilidades blandas en niños de 5 años de la I.E.I. 003 "Laurita Vicuña"- Huánuco 2020. [Tesis de Postgrado]. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. El objetivo fue explicar la influencia de los talleres de narración infantil en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años, utilizando un diseño cuasi-experimental, para la obtención de datos se hizo uso la técnica de observación y el instrumento fue la guía de observación. Los resultados muestran que la autoestima, las relaciones sociales, la confianza en sí mismos y el trabajo en equipo de los niños de cinco años se pueden mejorar a través de talleres infantiles de cuentos.

Espinoza, et al. (2022). La práctica de valores y las habilidades blandas en los estudiantes del Programa de Licenciatura de la Facultad de Ciencias de la Educación Unheval Huánuco, 2020. [Tesis de Pregrado]. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Investigación que tuvo como objetivo determinar de qué manera la práctica de valores se relaciona con las habilidades blandas de los alumnos del Programa de Complementación Académica, el tipo de investigación fue Básica de alcance correlacional, el diseño de investigación fue no experimental correlacional, para la obtención de datos se utilizó la técnica de la encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario. Los resultados demostraron que la práctica de valores se relaciona significativamente con las habilidades blandas en los alumnos del Programa Complementación Académica.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1. Habilidades Blandas Gamificadas**

Entre múltiples opciones para mejorar el proceso de las habilidades blandas es la gamificación, lo que significa introducir juegos en aspectos poco habituales como en la formación y el desempeño laboral, utilizando recursos y herramientas específicas del juego para mejorar el rendimiento. En este sentido, algunos aspectos del entretenimiento extensibles a otros ámbitos son la participación, la competición, los retos, el trabajo y los premios.

Cabe recordar que existen actores importantes en el ámbito educativo, como son los educadores y expertos en pedagogía quienes trabajan constantemente en optimizar la enseñanza en un salón de clase. Creemos que mediante esta implementación la educación abre perspectivas de modo que la



enseñanza y el aprendizaje cada vez mejore. Los docentes adaptan sus métodos de acuerdo al contexto y la necesidad en la que se encuentran sus estudiantes.

Hoy en día la educación ha sido copada y lo más importante influenciado por el internet, todo esto es resultado de diversos acontecimientos ocasionados por la aparición del COVID 19 y que trajo con ello la programación de clases desde casa, lo que ha creado la necesidad de transferir conocimientos a los educandos mediante varios medios de comunicación, dejando así huellas en el paradigma educativo aceptado hasta el momento.

Partiendo de las búsquedas basados en la investigación continua de nuevos métodos que sirven como mejora significativa en la enseñanza de los alumnos, trabajamos arduamente para reducir los ideales de la enseñanza antiguo y hacer que el aprendizaje sea más sobre la memoria y el contenido de diversas materias, y sobre todo trabajamos para brindar formas de utilizar la tecnología y los recursos multimedia. Desarrollar competencias y habilidades relacionadas con aprender a aprender y capacitar a profesores y estudiantes para transformar indagación en conocimiento, organizar y compartir conocimiento como nunca antes fue posible en una sociedad de aprendizaje pertinente, directa y flexible.

El nacimiento del término de Habilidades Blandas remonta a los años 1972, cuando el ejército de los Estados Unidos había detectado que las mejores tropas no eran las que mejor sabían utilizar la maquinaria o cualquier dispositivo, sino los grupos con habilidades transversales más desarrolladas: se pudo observar esto en la comunicación, trabajo en equipo, resolución de conflictos, liderazgo, y sobre todo en la responsabilidad. Este conjunto de habilidades se conocía como habilidades blandas para diferenciarlas de las

llamadas habilidades duras, relacionadas con el uso de máquinas y aparatos de todo tipo.

La gamificación en educación es un método para desarrollar actividades de conocimiento que incluyen elementos experienciales y de recreación que aportan diversión y emociones positivas a los estudiantes con el objetivo de optimizar elocuentemente el aprendizaje. Conjunto de estudios y datos científicos demuestran que, aunque la gamificación sólo se utiliza en las aulas desde hace poco tiempo aproximadamente a partir de 2008, esto no es sólo una tendencia educativa, sino que tiene una eficacia demostrada que sigue generando motivación. Diferentes autores y docentes revelan que su avance y su implementación se preservará por mucho tiempo. Por tanto, es importante hacer énfasis en su desarrollo dentro del aprendizaje. Torres (2016) afirmó lo siguiente:

Para un juego exitoso, no hay nada más que adaptar los componentes comunes del juego a las personas y sus circunstancias específicas para motivar la acción, en lugar de que las personas adapten sus necesidades específicas a la visión compartida del juego. (p. 184) Existen diez recomendaciones para la implementación exitosa de la gamificación en la práctica educativa, entre las que tenemos:

- Imprevisto inicial: Iniciar el desarrollo del aprendizaje mediante la aplicación de juegos a su vez también presentaciones permiten a los estudiantes crear emociones, expectativas y curiosidad, esto mediante factores que puedan crear emociones, expectativas y curiosidad en los estudiantes. Puede resultar interesante para el equipo conocer sus agrados, afinidades, preferencias, dudas y de esa manera elaborar y aplicar metodologías pedagógicas creativas que

reflejan los retos que pueden alcanzar, adaptadas a su realidad, así como a las actividades que se intentan emplear. Las instrucciones en los estudiantes, hace que se interesen, motiven e indaguen lo que sucederá en clase con el objetivo de que el aprendizaje sea exitoso.

- Estimulación y enfoques pedagógicos dinámicos: Fomentar la participación activa de los estudiantes mediante estrategias que los involucren directamente y les otorguen un papel central en su proceso de enseñanza contribuirá a incrementar la motivación del grupo. El papel de los educadores ha evolucionado de ser meros transmisores de información a convertirse en facilitadores de aprendizaje y diseñadores de experiencias significativas y desafiantes. Simultáneamente, los estudiantes desempeñan un rol importante en la actividad pedagógica, asumiendo responsabilidades en la búsqueda de conocimiento y en la construcción activa de su propio cuerpo de conocimientos.

- Trascender los contenidos y revitalizar las competencias.: Personalizar la aplicación de juegos de acuerdo con el contenido de aprendizaje planificado representa una de las responsabilidades fundamentales de los docentes. Al crear un producto de gamificación, es esencial tener en cuenta, al menos, los siguientes elementos: los objetivos que se desean alcanzar (metas), la manera de diseñar la experiencia (método), la audiencia a la que se dirige (beneficiarios), el momento y lugar de implementación (timing), así como los materiales adecuados para llevar a cabo la implementación, incluyendo materiales y recursos (recursos).

- Generar movilización emocional y aceptar desafíos: Incentivar emociones positivas en los estudiantes al diseñar lecciones implica

principalmente conseguir un mayor desempeño en el aprendizaje significativo. Por ejemplo, el hecho de que la inclusión de una serie popular en un grupo pueda generar asombro, satisfacción o entusiasmo entre los estudiantes indica una disposición y compromiso con la propuesta educativa. Iniciar con elementos que el grupo ya conoce y valora también puede generar una significativa estimulación y una conexión emocional con lo presentado, lo cual puede contribuir a abordar un problema o desafío de manera más efectiva.

- Sostener el interés y evitar su pérdida: Ajustar el contenido y focalizarse en las preferencias del grupo es esencial para tener el interés de los educandos. Al tener en cuenta los componentes del juego, como niveles, personajes, escenarios, trama, puntuación, recompensas, desafíos, entre otros, resulta crucial desarrollar una estructura apropiada, creativa y consistente para garantizar que la experiencia del juego sea gratificante para los estudiantes. Es esencial que las normas sean precisas, sencillas, directas y de fácil comprensión para los estudiantes desde el inicio, de manera que se puedan establecer límites en la actividad y garantizar el desarrollo óptimo del juego. Además, se sugiere incorporar elementos imprevistos durante la experiencia de juego que generen una sensación de admiración en los educandos como estímulos, con el fin de desarrollar la motivación y conservar su participación activa en el juego. Es fundamental que las reglas sean claras, simples, directas y fácilmente comprensibles para los estudiantes desde el principio, de modo que se puedan establecer límites en la actividad y el buen desarrollo del juego. También se aconseja introducir elementos inesperados en la experiencia del juego que provoquen una sensación de asombro entre los educandos, como premios, con

el propósito de incrementar la motivación y conservar su participación activa en el juego.

- Historia, herramientas digitales y recursos mediáticos: La trama y el entorno del desarrollo de gamificación son elementos cruciales en la evolución de la experiencia, ya que posibilitan la inmersión de los estudiantes en un contexto auténtico donde las actividades y desafíos pueden llevarse a cabo y cobran significado al agregar elementos del juego, personajes o avatares, entornos, mundos o escenarios. La conexión emocional con la trama tendrá un impacto significativo en la cooperación constante de los educandos en la propuesta de experiencia. La incorporación efectiva de recursos pedagógicos no solo enriquece la vivencia, sino que también resulta atractiva al diseñar la propuesta basada en el juego. Es esencial considerar las aplicaciones adecuadas para cada grupo de edad o conjunto de estudiantes y evaluar la idoneidad de usar vídeos, series de televisión, aplicaciones, videojuegos y otros recursos. La utilización de tales recursos suele recibir una respuesta apropiada por parte de los educandos y puede ser muy efectiva al proponer desafíos que les permitan desarrollar sus habilidades en el ámbito mediático.

- Disfrutar está garantizado cuando el aprendizaje es intrínseco y se busca el conocimiento por el simple placer de aprender: Introducir elementos de gamificación en las experiencias educativas implica abordar el proceso de aprendizaje desde una perspectiva lúdica, alejándose de la simple recepción pasiva de información y del modelo tradicional de enseñanza basado en la transmisión de conocimientos, memorización y repetición, que a menudo es percibido por los estudiantes como una tarea obligatoria. Brindar a los estudiantes la opción de ser los actores de su propio proceso de aprendizaje,

construir sus conocimientos y participar en propuestas educativas y lúdicas que se alineen con sus intereses promueve una visión del aprendizaje que fusiona de manera atractiva y motivadora la educación y el juego. En este sentido, se trata de presentar desafíos que les permitan aprender de manera lúdica, experimentar emociones positivas y disfrutar, lo que resulta en un aprendizaje más efectivo y significativo para ellos.

- Trabajo conjunto y mejora personal, extrayendo lecciones de los errores: Proponer desafíos a los estudiantes promueve la colaboración y la labor conjunta para resolver problemas y alcanzar metas compartidas, estimulando así su autonomía, habilidades de toma de decisiones, competencias sociales y comunicativas, así como su desarrollo personal al enfrentar los desafíos planteados. La obtención de conocimientos y habilidades se ve beneficiada mediante el proceso de aprendizaje basado en el descubrimiento y la experimentación, que se desarrolla a través de la práctica educativa. El enfoque recae en el desarrollo del proceso, no exclusivamente en el resultado, y se valora los errores como oportunidades de aprendizaje. Es recomendable alentar a los estudiantes a explorar y descubrir las diversas opciones del juego, haciendo hincapié en la libertad que tienen para cometer errores. Transmitir confianza y permitir una participación activa sin temor al error se convierte en una práctica beneficiosa. Establecer un entorno seguro posibilitará que los estudiantes se aventuran, reflexionen, exploren, dialoguen y busquen soluciones sin temor a las repercusiones de sus acciones, al mismo tiempo que se les hace conscientes de que también se puede aprender de los errores.

- Estimulación de la creatividad y potenciación personal: El uso de juegos en el entorno educativo es fructuoso para el proceso de la creatividad de

los estudiantes. Esto se consigue mediante la participación activa en situaciones de juego como juegos de rol, entornos virtuales o creación de contenidos. De la misma manera, les brinda libertad de elección y la oportunidad de elegir entre opciones que fomenten la exploración y el progreso hacia las metas, respetando la diversidad de ritmos de aprendizaje. Además, este tipo de experiencias puede convertirse en un ejercicio de autoconocimiento, ayudando a los estudiantes a identificar sus fortalezas y habilidades, así como aquellas habilidades que resultan más difíciles o requieren mayor esfuerzo. Teniendo en cuenta los elementos presentados hasta ahora, el juego y la creatividad son un vínculo constante, ofreciendo actividades, recreativas y diseño de juegos; es en este ambiente de aprendizaje educativo y de entretenimiento donde el estudiante se desenvuelve como un ciudadano activo, crítico, que puede mejorar sus capacidades aprovechando los medios de los procesos del aprendizaje, las habilidades creativas, las habilidades de autoaprendizaje, cualquier habilidad. Se valora el aprendizaje cuando se aprende a través del juego y el disfrute.

- Participar o no participar, esa ya no es la interrogante: La gamificación del proceso de aprendizaje se transforma en una buena opción para optimizar la educación de manera abierta e ilimitada. Por supuesto, algunos educadores, estudiantes e incluso familias pueden objetar la incertidumbre de incorporar dinámicas de juego en el marco formal que tradicionalmente ofrecen las escuelas. Sin embargo, la cuestión de la posibilidad de aprender a través del juego ya no es relevante. Trabajando en consecuencia y compartiendo el éxito de nuestras recomendaciones de juegos en el aula, es posible crear un nuevo paradigma educativo que brinda diversión

y, lo más importante, diversión para todos los involucrados (incluidos maestros, familias) pero, siempre priorizando al estudiante como el centro de atención. La introducción de la gamificación en las escuelas es una tendencia constante. Así que seamos activos y disfrutemos.

La gamificación tuvo sus inicios en las décadas de 1970 y 1980, inicialmente con la introducción de videojuegos, dentro del ámbito empresarial, y posteriormente se incorporó en el ámbito educativo. Uno de los pioneros fue el profesor Malone (1980), quien afirmaba que la educación debería ser facilitada a través de juegos virtuales, ya que constituyen una herramienta excelente para el aprendizaje.

La noción y denominación de "gamificación" tienen aproximadamente dos décadas; fue Nick Pelling (2003) quien acuñó este término para describir una especie de revolución que había identificado. Durante los años 2010 y 2011, según Quintas (2020), este concepto adquirió una mayor notoriedad, porque fue tomado por conocidos diseñadores de videojuegos como Cunningham y Zichermann.

Rodríguez y Santiago (2015) señalan que gamificación es “un proceso por el cual se aplica mecánicas y técnicas de diseño de juegos para motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos” (p.7), por tanto, en el ámbito de la educación, es un medio influyente para el aprendizaje de los estudiantes y, en la mayoría de los casos, si se le da un uso adecuado se obtendrá resultados positivos. La gamificación es un resultado influyente, atractivo y positivo que actualmente no solo se utiliza en educación, sino también en ámbitos como la empresa y la sociedad en general. Al utilizar esta tecnología, las empresas pueden construir conexiones más sólidas con sus



audiencias para ofrecer productos o comunicar ideas específicas. La gamificación ha demostrado su capacidad de adaptarse a diferentes ámbitos y finalidades; Incluso se puede utilizar eficazmente con estudiantes de secundaria donde aún el aprendizaje se realiza principalmente a través de actividades recreativas, los juegos tienen una plataforma favorable.

Los educadores reconocen que la inclusión de actividades recreativas en el aula o en el proceso de aprendizaje tiene un efecto positivo en la motivación en el proceso de aprendizaje. Este enfoque mejora y fortalece el deseo de los estudiantes de continuar preparándose. La gamificación funciona como un instrumento divertido que se convierte en un ejercicio motivador y llamativo para los educandos dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje. Asimismo, es importante destacar que la motivación está estrechamente relacionada con la atención. Cuando los estudiantes están motivados en el proceso de aprendizaje, se sienten capacitados para continuar aprendiendo. Como resultado, pueden absorber información significativa de manera más eficiente. Además, si estas experiencias de aprendizaje van acompañadas de juegos que les atraigan, su atención a la actividad aumenta significativamente.

Espinoza y Romero (2016) mencionan que, “crear juegos crea desafíos y requiere concentración para que los niños estén atentos durante las actividades” (p.70). En el mundo virtual, existen varios sitios web y aplicaciones de juegos cuyo propósito original es ayudar a los estudiantes a aprender, o los juegos pueden usarse como herramientas de aprendizaje. Los diferentes juegos disponibles en el entorno virtual tienen la ventaja de que pueden ofrecer diferentes niveles de dificultad, adecuados para alumnos de diferentes edades o adaptados a un ritmo de aprendizaje individual.

La gamificación es una tecnología educativa basada en juegos, Manuel y Martínez (2023) indicaron que, “la gamificación genera básicamente experiencias positivas entorno al aprendizaje; no se trata necesariamente de una herramienta de motivación al alumnado durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, sino que ayuda en su construcción” (p.39-40). Los juegos elegidos para la enseñanza deben ser relevantes para el tema de aprendizaje y tener un propósito claro. La gamificación está diseñada para alentar a los estudiantes a reflexionar, utilizar el pensamiento crítico o lógico y desarrollar habilidades de resolución de problemas. El principal objetivo es que los educandos aprendan utilizando esta tecnología. Los niños, especialmente los que están en la escuela, necesitan un ambiente de aprendizaje positivo y de apoyo, por ello es crucial desarrollar sus habilidades interpersonales como la comunicación, comprensión, trabajo en equipo y la empatía para que estas habilidades fluyan naturalmente en sus vidas y en sus interacciones con otros en su entorno. Estas habilidades blandas facilitan una interacción efectiva y armoniosa entre los estudiantes. La gamificación es una tecnología valiosa que no debe subestimarse y debe ser más reconocida por su potencial para aumentar la creatividad, la motivación y la escucha activa. Además, se observó el desarrollo de habilidades como la comunicación y la amistad durante los juegos grupales virtuales, lo que sugiere que la tecnología contribuye al desarrollo integral de los niños.

### **Metodologías activas**

En la edición de la UCSC Revista de Estudiantes y Noticias del 22 de junio, Thomas Daniel (2021) hace hincapié en que, a diferencia de los métodos convencionales de instrucción donde el aprendizaje es predominantemente pasivo,

las metodologías activas favorecen un enfoque constructivo de la educación. Este enfoque pone al alumno en el centro del proceso educativo, promoviendo el aprendizaje colaborativo y experiencial que estimula tanto el pensamiento crítico como la creatividad, entre otros elementos esenciales.

Daniel describe estas prácticas como un componente clave de su evolución pedagógica, una búsqueda constante por nuevas estrategias de acompañamiento educativo. Desde 2019, el Programa PACE de la UCSC, a través de su división de Preparación en la Enseñanza Media (PEM), ha adoptado la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) dentro de sus comunidades educativas. Paola Arias Isla, experta en Acompañamiento Pedagógico de PEM, subraya la integración de tácticas de enseñanza activas para reforzar habilidades y competencias transversales en los estudiantes del programa PACE de la UCSC.

Las metodologías activas están diseñadas para inducir una transformación en el salón de clases, pasando de una enseñanza basada en la memorización a una más interactiva y comunicativa, que involucra a docentes y estudiantes en una interacción continua. Arias Isla también menciona que la era tecnológica actual y digital presenta desafíos inéditos para los educadores, obligándoles a actualizar y mejorar los métodos de enseñanza para construir un intercambio colaborativo de conocimientos. Además, resalta la importancia de fomentar la implicación directa de los estudiantes en su educación, animándolos a tomar decisiones sobre qué temas estudiar y qué enfoque metodológico seguir. Así, el papel del profesorado se define en orientar, monitorear y facilitar este proceso educativo.

Dentro del ámbito escolar existen numerosas estrategias didácticas activas, tales como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Modelo de Aula Invertida (Flipped Classroom), la Gamificación, el Aprendizaje Cooperativo y el

Aprendizaje Basado en Problemas, entre otros métodos. La elección de una metodología en particular debe ser guiada por el contexto específico donde se aplicará. Según Paola Arias, la aceptación de estos enfoques por parte del profesorado ha sido favorable, y los estudiantes han demostrado su interés; para algunos son abordajes ya conocidos y utilizados, mientras que para otros representan técnicas innovadoras y atractivas. La preferencia de los educadores y las instituciones educativas por una metodología específica es diversa, destacando principalmente el ABP, seguido por el Aprendizaje Basado en Problemas y más recientemente, el Modelo de Aula Invertida, que ha generado gran expectativa y entusiasmo para su adopción.

Las metodologías educativas constituyen un pilar fundamental de la enseñanza y el aprendizaje. Facilitan una interacción más efectiva con los estudiantes y consolidan su comprensión conceptual, además de transmitir valores fundamentales que les servirán como referencia en la vida. La educación a distancia, por otro lado, se ha establecido recientemente como una herramienta de gran influencia, capaz de contribuir de manera significativa a la sociedad y proporcionar oportunidades económicas mediante la distribución del conocimiento.

### **Recursos digitales y mediáticos**

Consideramos esta área de suma relevancia; los medios de comunicación, importantes para nuestra investigación, combinan elementos verbales y mediáticos. Esto implica la exploración didáctica de textos mediáticos (Vereshchinskaya, 2013: 30) que pueden ser tanto escritos como orales. Estos medios ofrecen diversas rutas de acceso, incluyendo prensa escrita, televisión,

radio e internet, abarcando una amplia gama de temas como negocios, política, deportes, cultura, climatología y otros aspectos que reflejan las singularidades nacionales, las variaciones dialectales y socioculturales de los discursos entre diferentes comunidades lingüísticas son fundamentales, y esto se refleja en la instrucción de idiomas como E/LE en la MGIMO, donde la enseñanza se adapta a los objetivos y al nivel de habilidad de cada estudiante.

Educadores de diversos grados académicos incorporan en sus clases medios digitales y mediáticos, recurriendo a recursos visuales y auditivos que no solo simplifican el proceso de aprendizaje y entendimiento de diversas disciplinas educativas, sino que también son esenciales para el desarrollo del conocimiento lingüístico y cultural. Es esencial reconocer que la eficacia de los recursos ilustrativos depende considerablemente de cómo se complementen con las explicaciones verbales y la habilidad del educador para utilizar material visual y sonoro de manera efectiva.

En cuanto a los recursos digitales y mediáticos, los materiales audiovisuales son extremadamente prevalentes. Estos permiten a los estudiantes familiarizarse con nuevo vocabulario y comprender más intuitivamente las habilidades asociadas con distintos campos del saber. A través de ellos se facilita la transmisión directa de contenidos culturales, favoreciendo un aprendizaje que apoya eficazmente la comunicación espontánea en clase. Las imágenes sirven como poderosos estímulos que evocan emociones y recuerdos, y proporcionan información o instrucciones. La integración de las habilidades auditivas, visuales y comunicativas enriquece el proceso de aprendizaje.

La selección de recursos visuales o audiovisuales debe estar alineada con el objetivo pedagógico, ya sea para presentar un tema nuevo, introducir un campo semántico específico o explorar un aspecto cultural. Además, el uso de material audiovisual coloca a los estudiantes en el centro de su proceso educativo. Emplear una diversidad de materiales en el aula eleva la motivación y promueve la participación activa, transformando el papel tradicional del docente en uno más interactivo. Esto plantea nuevos retos para los estudiantes, quienes deben sincronizar habilidades auditivas y visuales para procesar y discutir nueva información. La interacción entre educadores y estudiantes se vuelve más dinámica y directa, mejorando la colaboración en trabajos de equipo, en grupos pequeños o individualmente.

Procederemos a enumerar los recursos audiovisuales utilizados en la actualidad en los distintos estratos educativos: Filmes breves, Libros hablados, Películas documentales, Programas televisivos y noticieros, y en la Red: sitios de noticias, publicaciones digitales especializadas, bitácoras en línea, y conversaciones con expertos, ya sean transmisiones en vivo o grabadas, además de cualquier variedad de videos o datos de referencia que emergen en el contexto educativo.

### **Desarrollo personal**

Poner en duda la relevancia del desarrollo personal es subestimar la capacidad inherente de una persona para evolucionar hacia su versión óptima. Poseemos un potencial mucho mayor al que hemos explotado hasta ahora y tenemos la capacidad de mejorarnos a nosotros mismos progresivamente. El desarrollo personal, entendido como el camino hacia el avance y la transformación individual, se logra mediante la

adopción de nuevos patrones de comportamiento, pensamiento y atributos que facilitan la consecución de objetivos y el aprovechamiento máximo de las capacidades individuales en todas las facetas de la vida.

Este crecimiento personal opera como un impulso interno que incita a aprender de fallos y a iniciar la búsqueda personal para el cumplimiento de sueños y objetivos, transformando al individuo en su mejor versión. En esta línea, el crecimiento individual fomenta la autoactualización y mejora la calidad de vida de la persona, llevándola a una existencia más plena y satisfactoria.

El desarrollo personal presenta atributos universales independientemente del individuo: Es atemporal, se puede experimentar en cualquier momento de la vida. Se caracteriza por ser un proceso progresivo y constante. Requiere compromiso, autocontrol y esfuerzo. Implica desafiar lo habitual, abandonar prácticas nocivas y superar viejas creencias. Demanda un cambio significativo en la perspectiva y actitud de uno. Se nutre del aprendizaje derivado de los fracasos. No tiene fronteras; una persona puede seguir avanzando indefinidamente. Incluye el establecimiento y la visualización reiterada de objetivos para mantener una perspectiva clara del porvenir.

### **Competencias Interpersonales**

Las competencias interpersonales, también referidas como habilidades blandas o "soft skills", son facetas de la inteligencia emocional. Estas incluyen aspectos de la personalidad como las habilidades de interacción social, la capacidad de comunicarse eficazmente, el uso adecuado del lenguaje, y la construcción de hábitos personales positivos que fomentan la amistad y un optimismo saludable en las interacciones con los demás, así como el juicio práctico y una postura adaptable ante los cambios. Estas

habilidades, especialmente el liderazgo, el asertividad, la iniciativa, el estímulo, el análisis crítico, la sencillez, el aprendizaje continuo, el espíritu de equipo y la fidelidad, son altamente valoradas por los empleadores durante los procesos de selección laboral.

El concepto de "habilidades blandas" surgió en Estados Unidos en 1972, un descubrimiento que señalaba que los soldados más eficaces eran aquellos con competencias interpersonales avanzadas, no necesariamente los más habilidosos con el armamento o la tecnología. Murnane y Levy en 1996 sugirieron que estas habilidades en el ámbito educativo se conocen también como habilidades no cognitivas o socioemocionales.

David Fishman en su libro titulado "Habilidades Blandas a la Vena" da a conocer estudios realizados sobre este tema, donde concluye que el éxito depende en un 80% del buen manejo de las habilidades blandas y un 20% de las habilidades duras. Fishman (2022) sostiene que, el manejo de la inteligencia emocional y el desarrollo de habilidades blandas son fundamentales para nuestras interacciones profesionales y en la vida personal. Dentro del ámbito escolar es importante estimular las habilidades blandas desde la etapa preescolar y darle mayor enfoque en los años posteriores, ya que la interacción con la sociedad es mayor.

Actualmente, estas competencias son esenciales en todos los niveles de la educación formal, desde la básica hasta la superior, con el objetivo de formar individuos íntegros y capacitados. La meta no se centra únicamente en impartir sabiduría, sino en promover el desarrollo integral de los jóvenes para que sus habilidades personales avancen en paralelo con su progreso profesional.



De acuerdo con investigaciones como la realizada por Lee Hecht Harrison- Dmb y presentada en el CADE Universitario en 2014, se ha identificado que los recién graduados carecen frecuentemente de competencias interpersonales claves como la integridad ética y la versatilidad. El estudio también destaca la importancia que las empresas le dan a la orientación proporcionada por mentores o asesores, en contraste con la preferencia de los estudiantes por obtener grados avanzados o ganar experiencia internacional.

En la actualidad, con la creciente competencia en el mercado de trabajo, la meritocracia se ha convertido en un factor decisivo. Por ejemplo, cuando una empresa debe elegir entre dos candidatos con igual nivel de conocimiento y experiencia, son las competencias interpersonales las que a menudo inclinan la balanza. A continuación, se presentan algunas razones clave por las que estas competencias son esenciales en la formación universitaria:

1. Son fundamentales para que los profesionales interactúen eficazmente en el entorno laboral, lo que resalta la necesidad de su integración en la educación actual para cultivar profesionales bien redondeados.
2. Aunque las competencias interpersonales perduran a lo largo de la vida, no son innatas y requieren esfuerzo para ser desarrolladas, lo cual debe comenzar temprano en la educación profesional.
3. Mientras que las habilidades técnicas pueden abrir puertas laborales, las competencias interpersonales son las que podrían determinar el progreso o el estancamiento en la carrera profesional.

4. Ya no basta con tener un conocimiento actualizado en un campo de estudio; el mercado laboral busca individuos que también tengan habilidades como liderazgo, empatía, confianza y capacidad de trabajo en equipo.

Dada la competitividad actual, surge la pregunta: ¿Es crucial fomentar las competencias interpersonales en la educación? La respuesta es afirmativa, ya que estas habilidades son un requisito del mundo laboral contemporáneo. El objetivo de la educación debe ser preparar a los estudiantes para que, al ingresar al mercado laboral, posean un sólido conjunto de competencias interpersonales que los distingan y resalten como individuos y profesionales. Mejorar en este aspecto es fundamental en el proceso educativo, por lo que se insta a estudiantes, graduados y docentes a comprometerse con desafíos que beneficien a la sociedad. Desde este espacio, te animamos a unirte al desafío en [asumeelreto.pe](http://asumeelreto.pe) y alcanzar estos objetivos juntos.

Arribas en 2017 enfatizó que las habilidades blandas son cruciales para fomentar la inteligencia emocional y fortalecer cualidades como la comunicación efectiva, el trabajo colaborativo, la flexibilidad, la comprensión empática y la iniciativa. Estas habilidades son esenciales, ya que facilitan la interacción armoniosa y contribuyen al crecimiento personal. Integrar estas habilidades en la educación es crucial para el desarrollo integral de los estudiantes. En la educación contemporánea, el objetivo trasciende la mera transmisión de conocimientos; se busca nutrir el crecimiento personal y social del estudiante. Ortega en 2017 argumentó que es imperativo que los estudiantes

adquieran conocimientos actualizados y, simultáneamente, desarrollen habilidades blandas como la empatía, el trabajo en equipo y la creatividad.

Ibarra en 2021 señaló la importancia de que los niños aprendan habilidades blandas desde una edad temprana, incluyendo la escucha activa y la resolución de conflictos en equipo, lo cual los prepara para enfrentar diversas situaciones de la vida. La práctica del trabajo en equipo debería comenzar en la educación preescolar, un periodo clave para promover la comunicación asertiva y la colaboración. Esta competencia construye confianza tanto en uno mismo como en el equipo.

Los hallazgos de estos autores indican que las habilidades blandas son complementarias con métodos como la gamificación en la enseñanza. Ambos enfoques son efectivos para estimular un aprendizaje significativo en los niños, alentándolos a trabajar en equipo y a abordar los temas de estudio de manera entusiasta y comprometida. Estas estrategias pedagógicas se entrelazan al ofrecer oportunidades para que los niños colaboren y desarrollen conjuntamente sus habilidades sociales.

### **2.2.2. Control de Emociones.**

Las emociones son manifestaciones psicofisiológicas que responden a estímulos externos o internos y que afectan tanto a nuestro organismo como a nuestra psique. Generalmente se acepta la clasificación de ciertas emociones fundamentales tales como la alegría, la pena, la ira, el rechazo y la sorpresa. Estas emociones cumplen funciones vitales en el proceso de aprendizaje, en la interacción social y en la toma de decisiones, aunque también pueden llevarnos a actuar de maneras contraproducentes.

Por ejemplo, un claxon estridente mientras cruzamos una calle nos hace saltar de miedo, un estímulo externo claro y directo. De igual forma, un recuerdo repentino mientras nos relajamos puede sumirnos en la melancolía, demostrando la influencia de estímulos internos. Vivimos las emociones a través de alteraciones en nuestro estado físico, en nuestra cognición y en nuestro comportamiento.

Las emociones son esenciales en la formación de nuestros recuerdos y en cómo aprendemos de experiencias pasadas. Nuestro cerebro no sólo archiva datos, sino que también vincula emociones a esas memorias, lo que refuerza el aprendizaje. Por ejemplo, un niño que toca una estufa caliente y se quema recordará la sensación dolorosa y, en el futuro, la sola idea de tocar una estufa evocará ese recuerdo y el asociado deseo de evitar el dolor.

Las emociones también nos permiten comprender y anticipar las acciones de otros, facilitando así la interacción social. Al observar a alguien enfadado, podemos intuir su estado emocional por sus gestos o tono de voz y actuar en consecuencia, lo que nos permite prever comportamientos potenciales, como un acto de agresión inminente.

La regulación emocional es un proceso clave para comprender y manejar las emociones que surgen en nuestra vida diaria, provocando distintas reacciones fisiológicas. Esta habilidad es fundamental para abordar los desafíos de manera eficiente, reducir el estrés cotidiano, afrontar los obstáculos con mayor serenidad, y manejar de manera adecuada nuestros sentimientos. A su vez, fortalece la autovaloración y el sentido de realización personal, otorgando una profunda sensación de autonomía y control sobre nuestras circunstancias. Además, enriquece nuestras interacciones con los demás y contribuye

positivamente a nuestro desempeño en diversos aspectos de la vida, ya sea en el trabajo, en el estudio, en lo personal o en el deporte.

Al encontrarnos con un estímulo, experimentamos emociones que desencadenan respuestas corporales variables, dependiendo de nuestra sensibilidad y reactividad individual.

Si permitimos que las emociones nos controlen, es posible que actuemos de manera impulsiva, sin considerar las consecuencias de nuestros actos o palabras. Emociones intensas como la ira, el temor, los celos o la frustración pueden generar turbulencia mental y distorsionar nuestro comportamiento de maneras no deseadas.

La facultad de experimentar emociones es inherente al ser humano, pero la manera en que respondemos ante ellas está influenciada por los modelos aprendidos durante la infancia. Sin embargo, esta respuesta es maleable; a lo largo de nuestra vida, tenemos la capacidad de alterar nuestra respuesta emocional, aprendiendo y adoptando nuevas formas de gestionar nuestras reacciones.

El dominio efectivo de nuestras emociones requiere primero que seamos capaces de discernir y comprender tanto nuestros propios estados afectivos como los de los demás. Este proceso implica el uso de habilidades pertenecientes a la inteligencia emocional, que nos permite un reconocimiento auténtico y transparente de nuestras capacidades tanto personales como sociales. Dentro de este espectro, se incluyen habilidades cruciales como el autocontrol, la empatía, la autopercepción, las competencias sociales y la motivación.

La gestión de nuestras emociones no consiste en suprimirlas; al contrario, se trata de identificarlas y aceptarlas. Debemos ser capaces de comprender su significado y manejarlas de una manera que sea constructiva benéfica para nuestro bienestar y adaptación a diferentes contextos y situaciones.

- **Ira y agresividad**

**Ira:**

La ira es una emoción básica que todos experimentamos en algún momento de nuestras vidas. En los niños, la ira puede manifestarse como una respuesta a la frustración, el miedo, la tristeza o la incapacidad para comunicar sus necesidades de manera efectiva.

Esto significa, que se considera a la ira como una frustración, cuando algo interfiere en lo que tenemos pensado y el resultado no es el esperado. (Bericat, 2012, p. 1-13)

Es importante reconocer que la ira no es internamente negativa; de hecho, puede ser una señal de que un niño está experimentando dificultades emocionales o enfrentando desafíos. Ayudar a los niños a comprender y gestionar su ira de manera saludable es fundamental para su desarrollo emocional.

**Agresividad:**

La agresividad, por otro lado, se refiere a comportamientos que buscan dañar o controlar a los demás. Puede manifestarse de diversas maneras, como golpear, morder, empujar o usar palabras hirientes. Es importante distinguir entre la expresión saludable de la ira y la agresividad destructiva.

Barrera (2023) menciona, la agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto.

La agresividad en los niños a menudo surge cuando no han desarrollado aún las habilidades necesarias para manejar sus emociones de manera constructiva. Puede ser una señal de que el niño necesita ayuda para aprender estrategias adecuadas para expresar sus sentimientos y resolver conflictos.

### **Causas de la ira y agresividad en niños:**

**Frustración:** Los niños pueden sentirse frustrados cuando se enfrentan a obstáculos o no logran lo que desean. **Imitación:** Los niños pueden imitar comportamientos agresivos que observan en su entorno.

**Falta de habilidades de comunicación:** Los niños pequeños pueden recurrir a la agresividad si tienen dificultades para expresar sus necesidades verbalmente.

**Problemas emocionales o familiares:** Factores como tensiones familiares, cambios en la vida del niño o problemas emocionales pueden contribuir a la ira y agresividad.

**Cómo manejar la ira y la agresividad en niños:**

Fomentar la expresión emocional saludable.

Enseñar habilidades de comunicación.

Establecer límites claros y consecuencias consistentes.

Modelar comportamientos positivos.

Proporcionar estrategias de manejo del estrés.

Es fundamental abordar la ira y la agresividad de manera comprensiva, brindando apoyo y enseñando a los niños a expresar y manejar sus emociones

de manera constructiva. Si los problemas persisten o son severos, buscar la orientación de profesionales de la salud mental puede ser beneficiosa.

- **Alegría**

La alegría es una emoción positiva y vital que se manifiesta a través de la expresión facial, el comportamiento y la actitud general. Es una sensación de felicidad, satisfacción y bienestar que surge de diversas fuentes. Los niños experimentan alegría en situaciones y actividades que les resultan placenteras, estimulantes o gratificantes.

Según Díaz (2010) la alegría, es la sensación de bienestar y de seguridad que sentimos cuando conseguimos algún deseo o vemos cumplida alguna ilusión.

La alegría en los niños puede ser causada por una variedad de razones, como el juego, la exploración, la interacción social, los logros personales, el afecto de los seres queridos y el descubrimiento de nuevas cosas. También puede manifestarse de manera espontánea, ya que los niños a menudo tienen una capacidad natural para encontrar alegría en las pequeñas cosas de la vida.

Es importante tener en cuenta que la alegría en los niños es una parte integral de su desarrollo emocional y social. Jugar y disfrutar de actividades placenteras no solo son experiencias divertidas, sino que también contribuyen al desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Además, la expresión de la alegría en la infancia ayuda a establecer una base sólida para el bienestar emocional a lo largo de la vida.



- **Miedo**

El miedo es una respuesta emocional y fisiológica ante una percepción de amenaza o peligro. Es una reacción natural que se ha desarrollado a lo largo de la evolución como un mecanismo de supervivencia. Cuando una persona experimenta miedo, el cuerpo libera hormonas del estrés, como la adrenalina, que preparan al organismo para hacer frente a la situación amenazante.

Según la Facultad de Psicología- DGDH (2022), el miedo es una emoción natural que se caracteriza por experimentar una sensación desagradable e intensa ante la percepción de un peligro real o imaginario. Es una de las pocas emociones básicas que compartimos con muchos animales.

El miedo puede manifestarse de diversas maneras, tanto a nivel emocional como físico. Puede desencadenar respuestas como la ansiedad, el nerviosismo, la sudoración, el aumento del ritmo cardíaco y la agudización de los sentidos. Además, el miedo puede variar en intensidad y duración, y las cosas que generan miedo son subjetivas, ya que dependen de las experiencias, creencias y contextos individuales de cada persona.

- **Tristeza**

La tristeza es una emoción humana compleja que generalmente se experimenta como una sensación de pesar, melancolía o desánimo. Es una respuesta emocional normal a situaciones difíciles, pérdidas, decepciones o eventos dolorosos en la vida. La tristeza puede variar en intensidad y duración, y es una parte común de la experiencia humana.

La tristeza, según Bisquerra (2001) se desencadena por una pérdida significativa, además es una respuesta a un suceso pasado y en ésta nadie es

culpable, la tristeza se asocia con el llanto; esta emoción puede producir pérdida del placer e interés, por lo que la reducción de actividades es característica de ésta, además hay desmotivación y pérdida de esperanza.

A nivel físico, la tristeza puede manifestarse con síntomas como la sensación de opresión en el pecho, la falta de energía, el llanto y cambios en el apetito. A nivel emocional, la tristeza puede influir en el estado de ánimo, la motivación y la perspectiva de una persona.

Es importante señalar que la tristeza no siempre es negativa; puede tener funciones adaptativas, como ayudar a procesar y superar situaciones difíciles, facilitar la conexión emocional con los demás y promover la reflexión sobre la propia vida. Sin embargo, cuando la tristeza persiste o se vuelve abrumadora, puede ser indicativo de problemas emocionales más profundos y puede ser útil buscar apoyo emocional.

### **2.3 Bases conceptuales o definición de Términos Básicos**

**Educación.** Se refiere a la instrucción práctica y metódica brindada a una persona en el proceso de desarrollo y crecimiento humano. Constituye un proceso que proporciona a los individuos las herramientas y conocimientos necesarios para implementarlo en su vida diaria.

**Empatía.** Hace referencia a la intención para comprender sentimientos y emociones, intentar experimentar objetiva y racionalmente los sentimientos de otra persona y permitir que las personas se ayuden entre sí. Está estrechamente relacionado con el altruismo: el amor y la preocupación por los demás y la capacidad de ayudar a los demás.

**Gamificación.** Se trata de una técnica de aprendizaje que traslada las mecánicas de juego al ámbito de la educación profesional para conseguir mejores resultados: ayuda a adquirir conocimientos y mejorar determinadas habilidades para premiar acciones concretas. El término se ha vuelto extremadamente popular en los últimos años, especialmente en contextos digitales y educativos.

**Gamificación Educativa.** Es un método de enseñanza que pretende permitir que los estudiantes aprendan a través de juegos con el objetivo de conseguir mejores resultados, ya sea adquirir mejor determinados conocimientos, mejorar determinadas habilidades o ser recompensados por acciones concretas, entre muchos otros objetivos.

**Habilidades.** Son las destrezas o cualidades que una persona posee o adquiere con el fin de alcanzar un determinado objetivo, es decir, la capacidad de realizar adecuadamente una actividad específica. Cabe señalar que la mayoría de las personas pueden disfrutar de ciertas habilidades que las hacen destacar entre los demás.

**Habilidades blandas.** Proviene del inglés soft skills, que son un conjunto de habilidades sociales que facilitan que las personas se conecten con sus pares. Aunque están estrechamente relacionados con la personalidad de una persona, pueden ser refinados y, a pesar de su naturaleza intangible, siguen siendo muy valorados por las empresas en la actualidad. Entre ellas se incluyen la inteligencia emocional, la gestión del cambio o el pensamiento crítico.

**Inteligencia.** Es la capacidad que nos permite adaptarnos a nuevas situaciones y resolver problemas con éxito. Se considera una característica individual; diferentes personas reaccionan de manera diferente ante la misma situación. El resultado de los procesos psicológicos humanos depende del momento evolutivo de cada individuo.

**Inteligencia emocional.** Se considera uno de los conceptos clave para comprender la dirección en la que se ha desarrollado la psicología en las últimas décadas. Este

concepto nos ayuda a conectarnos con los demás, construir relaciones empáticas, comunicarnos de manera efectiva, resolver conflictos y expresar nuestros sentimientos.

**Metodología.** Se llama así a un conjunto de métodos y técnicas científicamente rigurosos que se utilizan sistemáticamente en el proceso de investigación para producir resultados teóricamente sólidos. En este sentido, la metodología sirve como soporte conceptual que orienta la forma en que utilizamos los procedimientos en nuestras investigaciones.

**Metodologías activas.** Es un proceso interactivo basado en la comunicación entre profesores y estudiantes, estudiantes y estudiantes, estudiantes y materiales de aprendizaje, y estudiantes y medios, que fortalece la participación responsable de estos últimos y trae así satisfacción y enriquecimiento a profesores y estudiantes. Sin embargo, el uso y utilidad del enfoque activo no se limita al ámbito de la educación formal, sino que también es aplicable, especialmente en la educación no formal, donde la metodología es un modelo de intervención sociocultural y educación del ocio.

**Recursos.** Son medios utilizados para un fin, que en términos económicos es la satisfacción de necesidades.

**Recursos digitales y mediáticos.** Se trata de recursos digitales que incluyen vídeos, podcasts de audio, PDF, presentaciones, libros digitales, sistemas de respuesta remota, animaciones de procesos y modelos, simulaciones, juegos, información web, redes sociales, etc. Hoy en día, estos procesos de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo sin herramientas mediadas por las TIC, especialmente durante el aislamiento físico.

**Superación personal.** También conocido como crecimiento personal o desarrollo personal, es un proceso de evolución y transformación por el que pasa una persona a medida que adopta nuevos hábitos, mentalidades y características que le permiten

alcanzar sus metas y prosperar en la vida. Utiliza todo tu potencial en todo. ámbitos (personal, profesional, emocional, etc.).

**Emociones.** Las emociones son respuestas psicofisiológicas complejas a estímulos que incluyen respuestas subjetivas, cognitivas y fisiológicas. Estas son experiencias subjetivas que ocurren en respuesta a ciertos estímulos y están asociadas con patrones de pensamiento, cambios fisiológicos, expresiones faciales y comportamientos específicos. Las emociones pueden abarcar diferentes estados como la felicidad, la tristeza, el miedo, la ira, el asco y la sorpresa.

**Control de emociones.** El control emocional se refiere a la capacidad de gestionar y regular consciente y eficazmente las propias emociones. Implica tomar conciencia de las emociones experimentadas, comprender sus orígenes y expresiones y luego utilizar estrategias para modificar, dirigir o gestionar constructivamente esas emociones. El control emocional no implica necesariamente suprimir o reprimir las emociones, sino comprenderlas y responder de forma adaptativa a ellas.

#### **2.4 Bases Epistemológicas, bases filosóficas y/o bases antropológicas.**

Nuestra investigación pertenece a las bases antropológicas. Perreault (2004). Las habilidades blandas como el conjunto de competencias y capacidades que tiene un individuo que la diferencia de los demás, aunque estas sean las mismas o similares habilidades. Además, James y James (2004) indican que las “soft skills” tienen una gran importancia en el desarrollo del futuro ciudadano, ya que en conjunto aportan en demasía a su futuro en el campo laboral. Asimismo, distingue las siguientes “soft skills”: liderazgo, comunicación, servicio al cliente, ética laboral, trabajo en equipo y resolución de problemas. Vera (2016) define las habilidades blandas como las

capacidades que podrían mejorar el desempeño laboral, facilitar el desarrollo personal, expandir la red de contactos, solucionar problemas y ayudar a tener un éxito.

## CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

### 3.1 Ámbito

El inicio, proceso y finalización de la investigación tuvo lugar en la Institución Educativa N.º 32004, Huánuco – 2023. La gran mayoría de estos estudiantes, son hijos de personas dedicadas al comercio informal e hijos de algunos profesionales que viven por la zona. Los resultados de la investigación serán generalizados a toda la población diana.

### 3.2 Población.

Carrasco (2007), señala que, “la población es el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla en trabajo de investigación” (p. 236). La población estuvo conformada por 233 estudiantes matriculados en la Institución Educativa N.º 32004, Huánuco – 2023.

**Tabla 1**

*Estudiantes de las seis secciones del cuarto grado que conforman la población de estudio*

| CUARTO GRADO | SEXO      |            | TOTAL      |
|--------------|-----------|------------|------------|
|              | H         | M          |            |
| “A”          | 11        | 21         | 32         |
| “B”          | 14        | 21         | 35         |
| “C”          | 14        | 21         | 35         |
| “D”          | 12        | 23         | 35         |
| “E”          | 13        | 22         | 35         |
| “F”          | 12        | 20         | 32         |
| “G”          | 16        | 13         | 29         |
| <b>Total</b> | <b>92</b> | <b>141</b> | <b>233</b> |

*Fuente: Nóminas 2023  
Elaborado: Tesistas*

### 3.3 Muestra.

Según Ñaupas y Mejía (2011), explican que, “la muestra es el subconjunto, o parte de la población, seleccionado por métodos”. (p. 19) Es por ello que, el método que se utilizó fue el experimental, nos dará las luces para nuestro muestreo no probabilístico de tipo intencionado, ya que el estudio a hacer de la muestra y porque toda la población muestral tiene posibilidad de ser considerada parte del mismo estudio. El marco muestral comprendió 70 niños del Cuarto grado, 35 niños de la sección “C” como grupo experimental y 35 niños de la sección “B” como grupo control.

**Tabla 2**

*Estudiantes del cuarto grado que conforman la muestra de estudio*

| CUARTO GRADO                         | SEXO      |           | TOTAL     |
|--------------------------------------|-----------|-----------|-----------|
|                                      | H         | M         |           |
| Grupo Control: cuarto grado “B”      | 14        | 21        | 30        |
| Grupo Experimental: cuarto grado “C” | 14        | 21        | 30        |
| <b>Total</b>                         | <b>28</b> | <b>42</b> | <b>60</b> |

*Fuente: Nóminas 2023  
Elaborado: Tesistas*

#### **Criterios de inclusión**

- Estudiantes 9 años de edad
- Estudiantes matriculados en el cuarto grado
- Estudiantes que participan en el pretest y postest

#### **Criterios de exclusión**

- Estudiantes mayores de 9 años
- Estudiantes que no asistieron al postest y si al pretest

### **3.4 Nivel, tipo de estudio**

#### **Nivel de estudio**

Sampieri (2006), la investigación explicativa: Van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, se centra en



explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas. (p. 108)

La investigación es de nivel explicativo, por dos razones, primero porque se ocupa de la gamificación educativa y segundo, porque daremos a conocer la importancia que tiene las habilidades blandas dentro de la educación.

### **Tipo de estudio**

El estudio de investigación fue del tipo Aplicada, el cual se basa en lograr estrategias que permitan adquirir un objetivo preciso, que pueda ser de utilidad. Esto se establece en lo señalado por Carrasco (2009), quien indica que “esta investigación se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos; es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad”. Ya que en nuestra investigación se diseñó e implementó la estrategia "Habilidades blandas gamificadas" para fortalecer el control de emociones con sus dimensiones metodologías activas, recursos digitales y mediáticos, superación personal.

### **3.5 Diseño de estudio**

El diseño de investigación corresponde al experimental, de tipo Cuasi experimental, que consistió de un grupo de control (GC) y un grupo experimental (GE) de pretest y post test (Hernández, 1991).

#### **Esquema**

El esquema según Hernández (1991) es el siguiente:

**GE: O<sub>1</sub> \_\_\_ X \_\_\_ O<sub>2</sub>**

**GC: O<sub>3</sub> \_\_\_\_\_ O<sub>4</sub>**

**Donde:**

**O<sub>1</sub>:** Pretest aplicada al Grupo Experimental

**O<sub>3</sub>:** Pretest aplicada al Grupo de Control

**X:** Variable experimental (Variable causa)

**O<sub>2</sub>:** Post test aplicada al Grupo Experimental

**O<sub>4</sub>:** Post test aplicada al Grupo de Control

### **3.6 Métodos, técnicas e instrumentos.**

#### **3.6.1 Métodos.**

Se utilizaron los métodos Analítico – inductivo; Sintético – deductivo y Observación - inferencial

#### **3.6.2 Técnicas.**

Ñaupas y Mejía (2011). Señala que, la técnicas e instrumentos de investigación se tratan de los procesos y herramientas con las cuales se hará la recolección de los datos y la información indispensable que permitirá probar o cotejar nuestra hipótesis de investigación, En la investigación se aplicó actividades de aprendizajes que tengan por propósito desarrollar temas relacionados con la gamificación educativa con metodologías activas, recursos digitales y mediáticos y superación personal, que interese para fortalecer el control de emociones con sus dimensiones ira – agresividad, alegría, miedo, tristeza en los estudiantes de la Institución Educativa N.º 32004, Huánuco – 2023.

#### **Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos**

a) Tablas estadísticas, se elaboró tablas estadísticas multidimensional, es decir, de doble entrada por que en dichas tablas se distingue la valides de

la variable independiente, para mostrar los resultados en la variable dependiente.

- b) Figuras de columnas o barras: servirá para representar las puntuaciones con sus respectivas frecuencias, es propio de un nivel de medición por intervalos.

### **3.6.3 Instrumentos**

Los instrumentos están relacionados con el diseño del presente estudio, y basados en el método científico, toda vez que seguirá determinados procedimientos para lograr los objetivos propuestos, así mismo se utilizará la lista de cotejo para poder medir como se desarrolla las habilidades blandas, para ello, se aplicará la práctica de la gamificación educativa, se realizará de una manera presencial dentro del aula, en los estudiantes de la Institución Educativa N.º 32004, Huánuco – 2023. Para ello, se seguirá una determinada secuencia didáctica y metodológica, teniendo en cuenta el esquema de la estructura que se utiliza, y esta será aplicadas a la población diana, para luego por medio de una lista de cotejo, tener los resultados sistematizados de la investigación.

### **3.7 Validación y confiabilidad de instrumentos**

La guía de observación es un instrumento válido y confiable para este tipo de investigación porque los indicadores evaluados nos indicarán el índice de influencia de la técnica de las Habilidades blandas gamificadas y su influencia en el desarrollo de destrezas sociocognitivas en estudiantes del cuarto grado “C”, de la Institución Educativa N.º 32004, Huánuco – 2023. El instrumento fue validado por juicios de expertos en investigación, de ahí su confiabilidad.

**Tabla 3*****Validación por juicio de expertos***

| <b>Expertos</b>                 | <b>Resultado</b> |
|---------------------------------|------------------|
| Dr. Haiber Echevarría Rodríguez | Aplicable        |
| Psc. Catherine Susan Pino Mejía | Aplicable        |
| Mg. Fidel García Yale           | Aplicable        |
| <b>Consolidado</b>              | <b>Aplicable</b> |

*Fuente: Fichas de validación por juicio de expertos*

*Elaborado: Tesistas*

**3.8 Procedimientos.**

Los procedimientos que se han tenido en cuenta en el proceso de la presente investigación fueron los siguientes pasos:

- a) Se solicitó permiso para ejecutar la investigación a la dirección y sub dirección de la Institución Educativa N.º 32004, Huánuco – 2023.
- b) Se realizó coordinaciones con la dirección y profesor de aula, sobre un horario para poder aplicar los instrumentos de nuestro trabajo de investigación.
- c) Se realizó la investigación mediante la aplicación y monitoreo presencialmente dentro del aula, utilizando las actividades académicas que se realizan en el salón de clase, como también la de los estudiantes del cuarto grado “C”.
- d) Se administró la guía de observación de las actividades de aprendizaje para realizar la estadística y tener los resultados en la variable dependiente.
- e) Finalmente se hizo un trabajo de gabinete, cumpliendo con el informe final de la investigación.

### 3.9 Tabulación y análisis de datos.

#### a) Plan de Tabulación

El plan de tabulación reside, para nuestra investigación cuantitativa, desarrollar el trabajo con cuadros estadísticos para tener los resultados esperados, el plan de tabulación consistió en hacer una tabla o un cuadro con los resultados que vamos a obtener, de acuerdo a la aplicación de los instrumentos.

#### b) Análisis de datos

La interpretación se hizo sobre el resultado de trabajo de campo obtenido y expresado en el cuadro estadístico y el gráfico correspondiente, la misma que tiene como peculiaridad esencial su objetividad e independiente del intérprete. Su finalidad es que los resultados puedan ser comprendidos y expresadas de manera clara, este concepto está muy relacionado con la hermenéutica, cognitivamente la operación de interpretación es el opuesto a la operación de representación.

### 3.10 Consideraciones éticas

Bernal (2006) señala que, los aspectos éticos han estado relacionados con la aplicación de los instrumentos en forma correcta y ética, es hacer uso de la ciencia con conciencia, por lo tanto, se consideran el siguiente:

**Confidencialidad:** Si bien se tiene los datos de los integrantes de la muestra, en el informe de tesis, no se deben revelar la identidad de los estudiantes, menos los resultados de cada uno, si es necesaria se le entregará a cada padre de familia, siempre en cuando la soliciten.

**Consentimiento informado:** serán necesarios que los estudiantes que conforman la muestra de estudio presenten el consentimiento informado acerca de su colaboración, en este caso se conversó con los directivos y docentes, con el fin de explicarles sobre los fines del estudio para que otorguen su consentimiento.

Cuando se acuden a seres humanos como participantes en estudios científicos como suele suceder en la investigación en ciencias de la educación y salud, debe garantizarse la protección de los derechos de las personas participantes, especialmente si se trata de un grupo vulnerable como el de los menores de edad (Polit y Hungler, 2000). En ese sentido, para formar parte de la investigación se solicitó el consentimiento informado a los alumnos que formaron parte del grupo muestral, también se mantiene en el anonimato a los referidos alumnos.

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS

### 4.1 Análisis descriptivo.

#### A. Resultados del pre y postest: Control de emociones. Grupo Experimental.

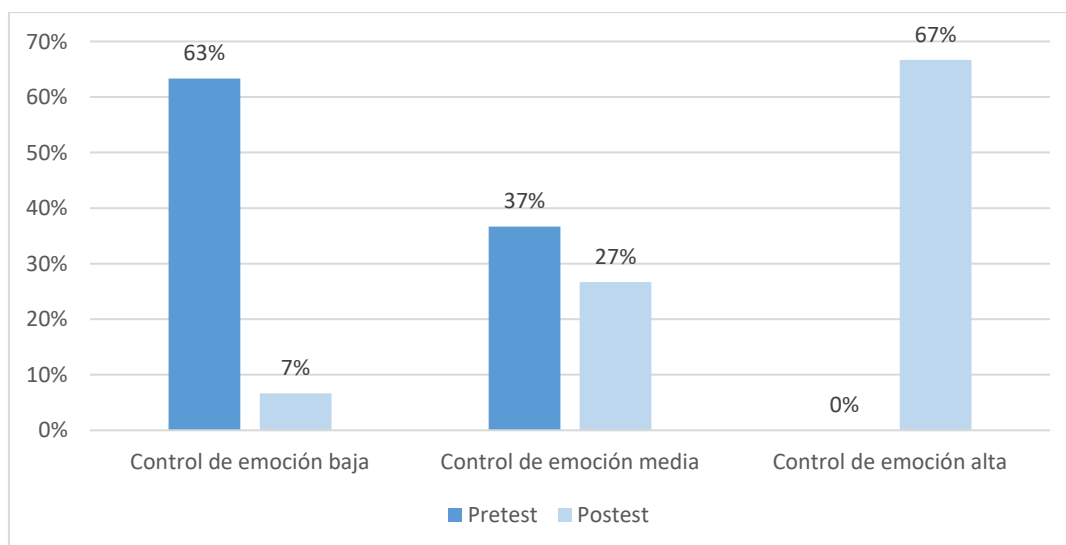
**Tabla 4**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo experimental.*

| Escala de medición       | Pretest |           | Postest     |           |             |
|--------------------------|---------|-----------|-------------|-----------|-------------|
|                          | fi      | %         | fi          | %         |             |
| Control de emoción baja  | 1       | 19        | 63%         | 2         | 7%          |
| Control de emoción media | 2       | 11        | 37%         | 8         | 27%         |
| Control de emoción alta  | 3       | 0         | 0%          | 20        | 67%         |
|                          |         | <b>30</b> | <b>100%</b> | <b>30</b> | <b>100%</b> |

**Figura 1**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo experimental.*



#### **Análisis e interpretación:**

En la tabla 4 y figura 1 se presentan los resultados del instrumento: Escala de Regulación Emocional, administrados a los estudiantes que conforman el grupo experimental, en el pretest: el 63% (19) a diferencia del postest 7% (2) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control

emocional bajo; en el pretest: el 37% (11) a diferencia del postest 27% (8) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional medio y en el pretest: el 00% (0) a diferencia del postest 67% (20) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional alto. Estos resultados evidencian que más del 50% del total estudiantes que conforman la muestra se encontraban en el pretest según la escala de control emocional bajo: lo que evidencian carencias en la capacidad de los niños para reconocer, comprender y regular sus propias emociones. Esto implica la capacidad de expresar sus emociones de manera adecuada, entender lo que están sintiendo y manejar esas emociones de una manera socialmente aceptable.

### **A1. Resultados del pre y postest: Control de emociones. Dimensión Ira y agresividad. Grupo Experimental.**

**Tabla 5**

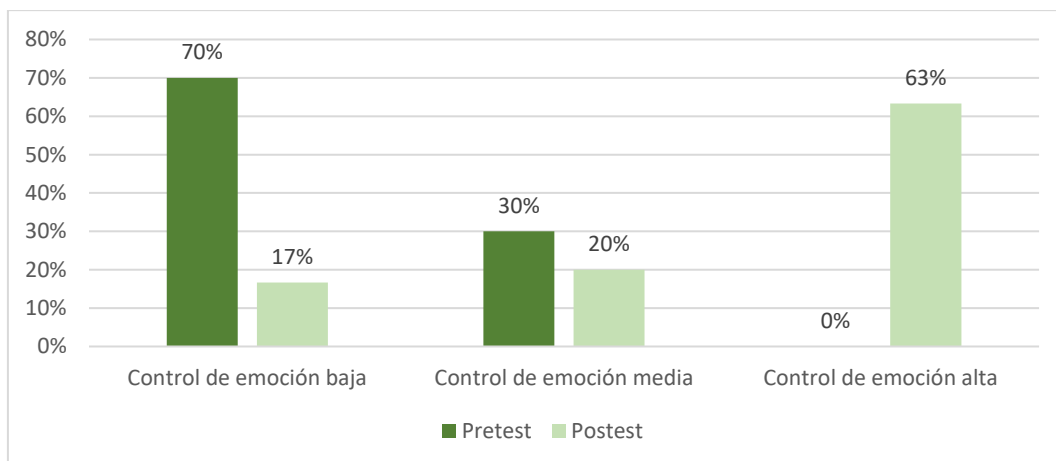
*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo experimental. Dimensión: Ira y agresividad.*

| <b>Escala de medición</b> |   | <b>Pretest</b> |             | <b>Postest</b> |             |
|---------------------------|---|----------------|-------------|----------------|-------------|
|                           |   | <b>fi</b>      | <b>%</b>    | <b>fi</b>      | <b>%</b>    |
| Control de emoción baja   | 1 | 21             | 70%         | 5              | 17%         |
| Control de emoción media  | 2 | 9              | 30%         | 6              | 20%         |
| Control de emoción alta   | 3 | 0              | 0%          | 19             | 63%         |
|                           |   | <b>30</b>      | <b>100%</b> | <b>30</b>      | <b>100%</b> |

**Figura 2**

*Resultados del pretest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo experimental. Dimensión: Ira y agresividad.*





### **Análisis e interpretación:**

En la tabla 5 y figura 2 se presentan los resultados del instrumento: Escala de Regulación Emocional, administrados a los estudiantes que conforman el grupo experimental, en el pretest: el 70% (21) a diferencia del posttest 17% (5) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional bajo en la dimensión ira y agresividad; asimismo, en el pretest: el 30% (9) a diferencia del posttest 20% (6) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional medio en la dimensión ira y agresividad; de igual forma, en el pretest: el 00% (0) a diferencia del posttest 63% (19) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional alto en la dimensión ira y agresividad. Estos resultados evidencian que más del 50% del total estudiantes que conforman la muestra se encontraban en el pretest según la escala de control emocional bajo en la dimensión ira y agresividad: lo que evidencian carencias al inicio del pretest y luego del desarrollo de las sesiones se evidencian la demostración de sentimientos de enojo, disculparse después de haber agredido, reconocer acciones negativas de sus compañeros (pegar, insultar), demostrar actitudes ofensivas frente a un problema. ser capaz de reconocer sus propias acciones malas (insultar, pegar, empujar, gritar).

**A2. Resultados del pre y postest: Control de emociones. Dimensión: Alegría - Grupo Experimental.**

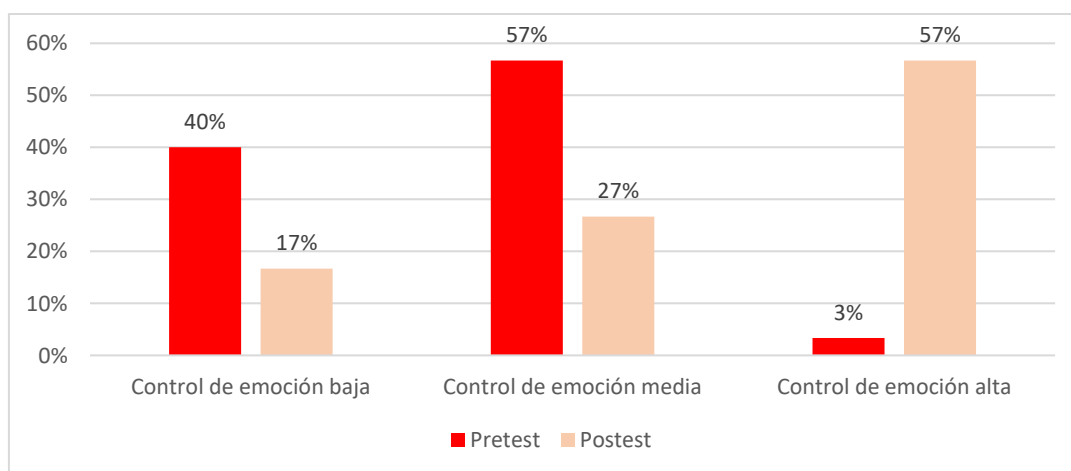
**Tabla 6**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo experimental. Dimensión: Alegría.*

| Escala de medición       |   | Pretest   |             | Postest   |             |
|--------------------------|---|-----------|-------------|-----------|-------------|
|                          |   | fi        | %           | fi        | %           |
| Control de emoción baja  | 1 | 12        | 40%         | 5         | 17%         |
| Control de emoción media | 2 | 17        | 57%         | 8         | 27%         |
| Control de emoción alta  | 3 | 1         | 3%          | 17        | 57%         |
|                          |   | <b>30</b> | <b>100%</b> | <b>30</b> | <b>100%</b> |

**Figura 3**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo experimental. Dimensión: Alegría.*



**Análisis e interpretación:**

En la tabla 6 y figura 3 se presentan los resultados del instrumento: Escala de Regulación Emocional, administrados a los estudiantes que conforman el grupo experimental, en el pretest: el 40% (12) a diferencia del postest 17% (5) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional bajo en la dimensión alegría; asimismo, en el pretest: el 57% (17) a

diferencia del postest 27% (8) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional medio en la dimensión alegría; de igual forma, en el pretest: el 3% (1) a diferencia del postest 57% (17) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional alto en la dimensión alegría. Estos resultados evidencian que más del 50% del total estudiantes que conforman la muestra se encontraban en el pretest según la escala de control emocional bajo en la dimensión alegría: lo que evidencian carencias al inicio del pretest y luego del desarrollo de las sesiones se evidencian una participación alegre en juegos y otras actividades, expresando con gestos y movimientos emociones como: alegría, y entusiasmo, expresando con palabras sus sentimientos de alegría a sus compañeros, siendo capaz de reconocer las alegrías de sus compañeros, sentirse alegres cuando le invitan a participar en diferentes actividades escolares.

### **A3. Resultados del pre y postest: Control de emociones. Dimensión: Miedo - Grupo Experimental.**

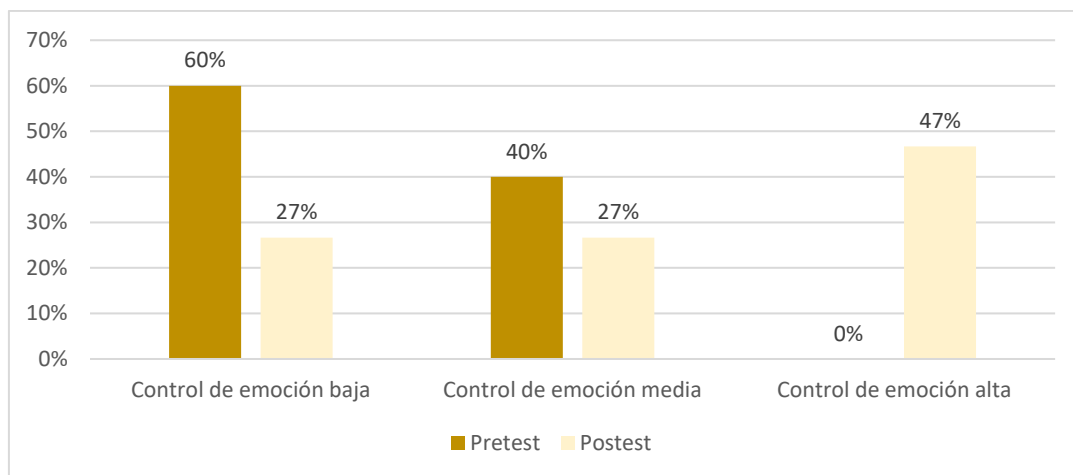
**Tabla 7**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo experimental. Dimensión: Miedo.*

| <b>Escala de medición</b> |   | <b>Pretest</b> |             | <b>Postest</b> |             |
|---------------------------|---|----------------|-------------|----------------|-------------|
|                           |   | <b>fi</b>      | <b>%</b>    | <b>fi</b>      | <b>%</b>    |
| Control de emoción baja   | 1 | 18             | 60%         | 8              | 27%         |
| Control de emoción media  | 2 | 12             | 40%         | 8              | 27%         |
| Control de emoción alta   | 3 | 0              | 0%          | 14             | 47%         |
|                           |   | <b>30</b>      | <b>100%</b> | <b>30</b>      | <b>100%</b> |

**Figura 4**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo experimental. Dimensión: Miedo.*



#### **Análisis e interpretación:**

En la tabla 7 y figura 4 se presentan los resultados del instrumento: Escala de Regulación Emocional, administrados a los estudiantes que conforman el grupo experimental, en el pretest: el 60% (18) a diferencia del postest 27% (8) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional bajo en la dimensión miedo; asimismo, en el pretest: el 40% (12) a diferencia del postest 27% (8) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional medio en la dimensión miedo; de igual forma, en el pretest: el 00% (0) a diferencia del postest 47% (14) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional alto en la dimensión miedo. Estos resultados evidencian que más del 50% del total estudiantes que conforman la muestra se encontraban en el pretest según la escala de control emocional bajo en la dimensión miedo: lo que evidencian carencias al inicio del pretest y luego del desarrollo de las sesiones se evidencian el control de expresarse con su cuerpo cuando tienen miedo, prefiere estar acompañado de personas mayores, siente miedo, angustia y pánico cuando se para frente a tus

compañeros, expresando sus sentimientos de miedo, angustia en las actividades lúdicas, controlando el sentimiento de miedo al tener contacto con los animales.

#### **A4. Resultados del pre y postest: Control de emociones. Dimensión: Tristeza - Grupo Experimental.**

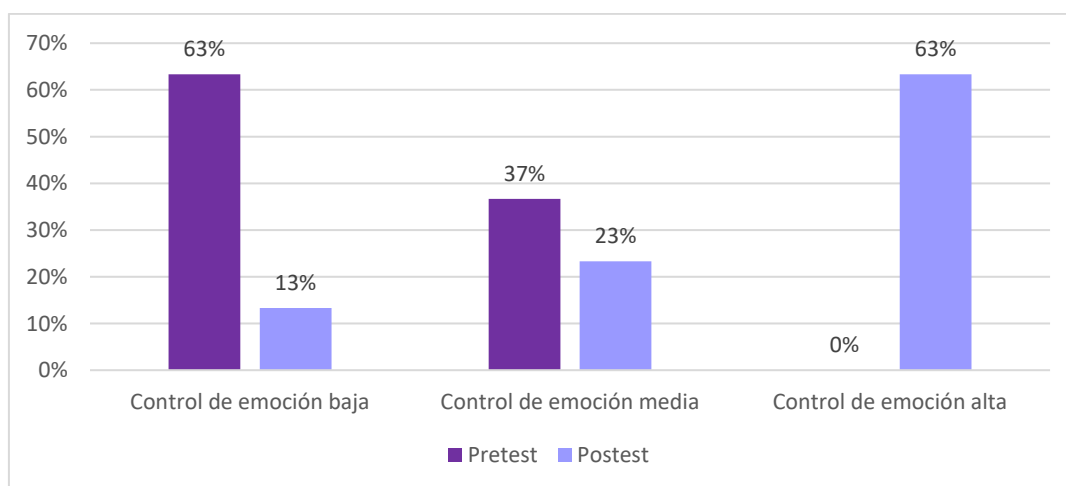
**Tabla 8**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo experimental. Dimensión: Tristeza.*

| Escala de medición       | Pretest |           | Postest   |             |
|--------------------------|---------|-----------|-----------|-------------|
|                          | fi      | %         | fi        | %           |
| Control de emoción baja  | 1       | 19        | 4         | 13%         |
| Control de emoción media | 2       | 11        | 7         | 23%         |
| Control de emoción alta  | 3       | 0         | 19        | 63%         |
|                          |         | <b>30</b> | <b>30</b> | <b>100%</b> |

**Figura 5**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo experimental. Dimensión: Tristeza.*



#### **Análisis e interpretación:**

En la tabla 8 y figura 5 se presentan los resultados del instrumento: Escala de Regulación Emocional, administrados a los estudiantes que conforman el grupo

experimental, en el pretest: el 63% (19) a diferencia del posttest 13% (4) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional bajo en la dimensión tristeza; asimismo, en el pretest: el 37% (11) a diferencia del posttest 23% (7) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional medio en la dimensión tristeza; de igual forma, en el pretest: el 00% (0) a diferencia del posttest 63% (19) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional alto en la dimensión tristeza. Estos resultados evidencian que más del 50% del total estudiantes que conforman la muestra se encontraban en el pretest según la escala de control emocional bajo en la dimensión tristeza: lo que evidencian carencias al inicio del pretest y luego del desarrollo de las sesiones se evidencian el control de para llorar cuando un compañero te quita algo, control en la demostración de tristeza cuando ven a un compañero llorar, control del sentimiento de pena cuando su mamá o papá les dejan en la escuela, control de sentimiento de tristeza cuando se termina las actividades lúdicas, control para llorar y se ponerse triste cuando no te sale bien alguna actividad.

## **B. Resultados del pre y posttest: Control de emociones. Grupo Control.**

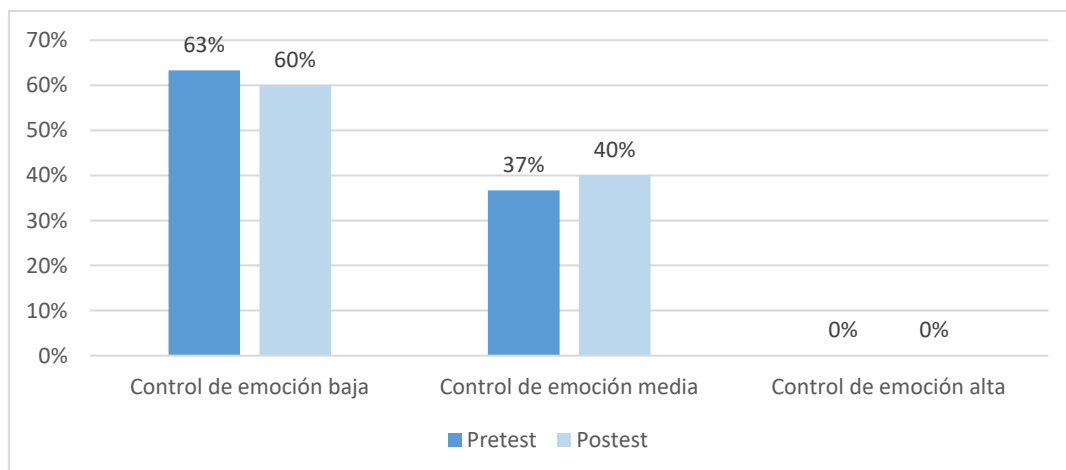
**Tabla 9**

*Resultados del pre y posttest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo control.*

| <b>Escala de medición</b> |   | <b>Pretest</b> |             | <b>Posttest</b> |             |
|---------------------------|---|----------------|-------------|-----------------|-------------|
|                           |   | <b>fi</b>      | <b>%</b>    | <b>fi</b>       | <b>%</b>    |
| Control de emoción baja   | 1 | 19             | 63%         | 18              | 60%         |
| Control de emoción media  | 2 | 11             | 37%         | 12              | 40%         |
| Control de emoción alta   | 3 | 0              | 0%          | 0               | 0%          |
|                           |   | <b>30</b>      | <b>100%</b> | <b>30</b>       | <b>100%</b> |

**Figura 6**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo control.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla 4 y figura 1 se presentan los resultados del instrumento: Escala de Regulación Emocional, administrados a los estudiantes que conforman el grupo control, en el pretest: el 63% (19) a diferencia del postest 60% (2) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional bajo; en el pretest: el 37% (11) a diferencia del postest 40% (8) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional medio y en el pretest: el 00% (0) a diferencia del postest 0% (0) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional alto. Estos resultados evidencian que más del 50% del total estudiantes que conforman la muestra se encontraban en el pretest según la escala de control emocional bajo: lo que evidencian carencias al inicio del pretest y luego de un tiempo se aplicó el postest, alcanzado un promedio en los valores iniciales.

### **B1. Resultados del pre y postest: Control de emociones. Dimensión Ira y agresividad. Grupo control.**

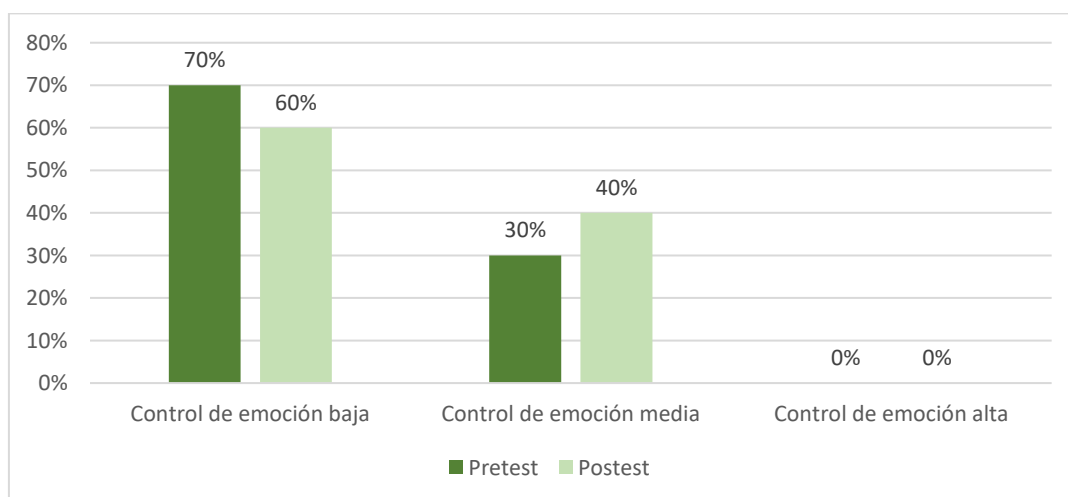
**Tabla 10**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo control. Dimensión: Ira y agresividad.*

| Escala de medición       |   | Pretest   |             | Postest   |             |
|--------------------------|---|-----------|-------------|-----------|-------------|
|                          |   | fi        | %           | fi        | %           |
| Control de emoción baja  | 1 | 21        | 70%         | 18        | 60%         |
| Control de emoción media | 2 | 9         | 30%         | 12        | 40%         |
| Control de emoción alta  | 3 | 0         | 0%          | 0         | 0%          |
|                          |   | <b>30</b> | <b>100%</b> | <b>30</b> | <b>100%</b> |

**Figura 7**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo control. Dimensión: Ira y agresividad.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla 10 y figura 7 se presentan los resultados del instrumento: Escala de Regulación Emocional, administrados a los estudiantes que conforman el grupo control, en el pretest: el 70% (21) a diferencia del postest 60% (18) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional bajo en la dimensión Ira y agresividad; asimismo, en el pretest: el 30% (9) a diferencia del postest 40% (12) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional medio en la dimensión Ira



y agresividad; de igual forma, en el pretest: el 00% (0) a diferencia del posttest 00% (0) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional alto en la dimensión Ira y agresividad. Estos resultados evidencian que más del 50% del total estudiantes que conforman la muestra se encontraban en el pretest según la escala de control emocional bajo en la dimensión Ira y agresividad: lo que evidencian carencias al inicio del pretest y luego de un tiempo se aplicó el posttest, alcanzado un promedio en los valores iniciales.

## **B2. Resultados del pre y posttest: Control de emociones. Dimensión: Alegría - Grupo Control.**

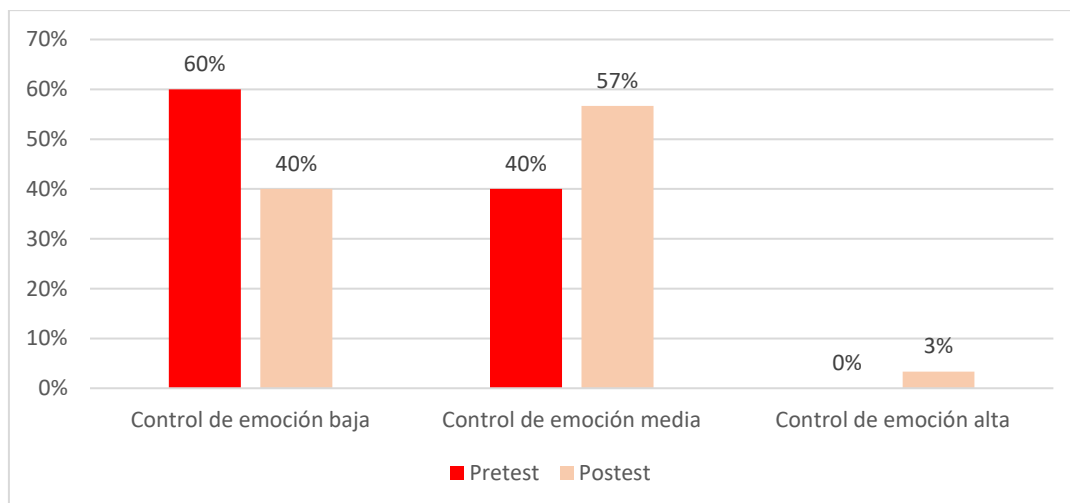
**Tabla 11**

*Resultados del pre y posttest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo control. Dimensión: Alegría.*

| <b>Escala de medición</b> |   | <b>Pretest</b> |             | <b>Posttest</b> |             |
|---------------------------|---|----------------|-------------|-----------------|-------------|
|                           |   | <b>fi</b>      | <b>%</b>    | <b>fi</b>       | <b>%</b>    |
| Control de emoción baja   | 1 | 18             | 60%         | 12              | 40%         |
| Control de emoción media  | 2 | 12             | 40%         | 17              | 57%         |
| Control de emoción alta   | 3 | 0              | 0%          | 1               | 3%          |
|                           |   | <b>30</b>      | <b>100%</b> | <b>30</b>       | <b>100%</b> |

**Figura 8**

*Resultados del pretest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo control. Dimensión: Alegría.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla 11 y figura 8 se presentan los resultados del instrumento: Escala de Regulación Emocional, administrados a los estudiantes que conforman el grupo control, en el pretest: el 60% (18) a diferencia del posttest 40% (12) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional bajo en la dimensión alegría; asimismo, en el pretest: el 40% (12) a diferencia del posttest 57% (17) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional medio en la dimensión alegría; de igual forma, en el pretest: el 00% (0) a diferencia del posttest 00% (0) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional alto en la dimensión alegría. Estos resultados evidencian que más del 50% del total estudiantes que conforman la muestra se encontraban en el pretest según la escala de control emocional bajo en la dimensión alegría: lo que evidencian carencias al inicio del pretest y luego de un tiempo se aplicó el posttest, alcanzado un promedio en los valores iniciales.

**B3. Resultados del pre y postest: Control de emociones. Dimensión: Miedo -  
Grupo control.**

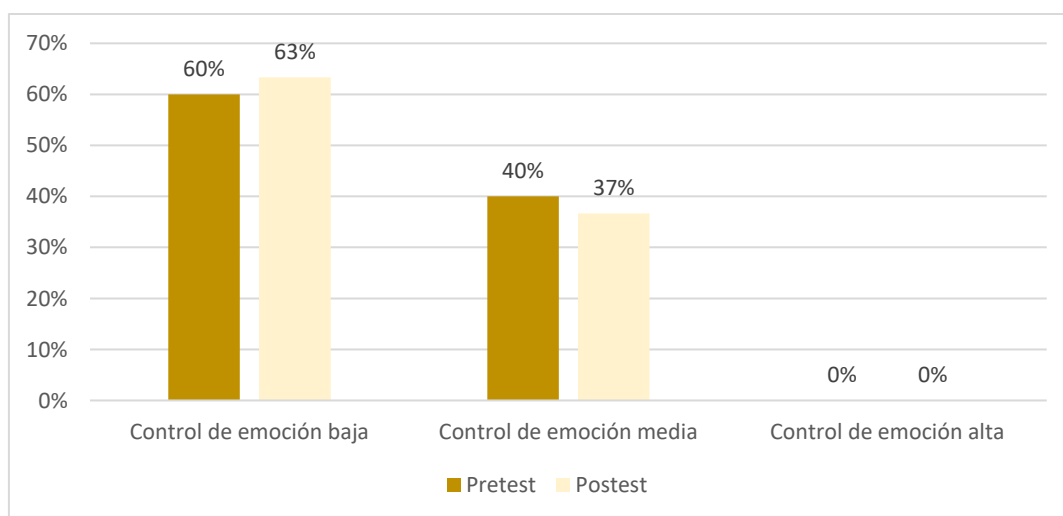
**Tabla 12**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo control. Dimensión: Miedo.*

| Escala de medición       |   | Pretest   |             | Postest   |             |
|--------------------------|---|-----------|-------------|-----------|-------------|
|                          |   | fi        | %           | fi        | %           |
| Control de emoción baja  | 1 | 18        | 60%         | 19        | 63%         |
| Control de emoción media | 2 | 12        | 40%         | 11        | 37%         |
| Control de emoción alta  | 3 | 0         | 0%          | 0         | 0%          |
|                          |   | <b>30</b> | <b>100%</b> | <b>30</b> | <b>100%</b> |

**Figura 9**

*Resultados del pre y postest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo control. Dimensión: Miedo.*



**Análisis e interpretación:**

En la tabla 12 y figura 9 se presentan los resultados del instrumento: Escala de Regulación Emocional, administrados a los estudiantes que conforman el grupo control, en el pretest: el 60% (18) a diferencia del postest 40% (12) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional bajo en la dimensión miedo; asimismo, en el pretest: el 40% (12) a

diferencia del postest 57% (17) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional medio en la dimensión miedo; de igual forma, en el pretest: el 00% (0) a diferencia del postest 00% (0) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional alto en la dimensión miedo. Estos resultados evidencian que más del 50% del total estudiantes que conforman la muestra se encontraban en el pretest según la escala de control emocional bajo en la dimensión miedo: lo que evidencian carencias al inicio del pretest y luego de un tiempo se aplicó el postest, alcanzado un promedio en los valores iniciales.

#### **B4. Resultados del pre y postest: Control de emociones. Dimensión: Tristeza - Grupo control.**

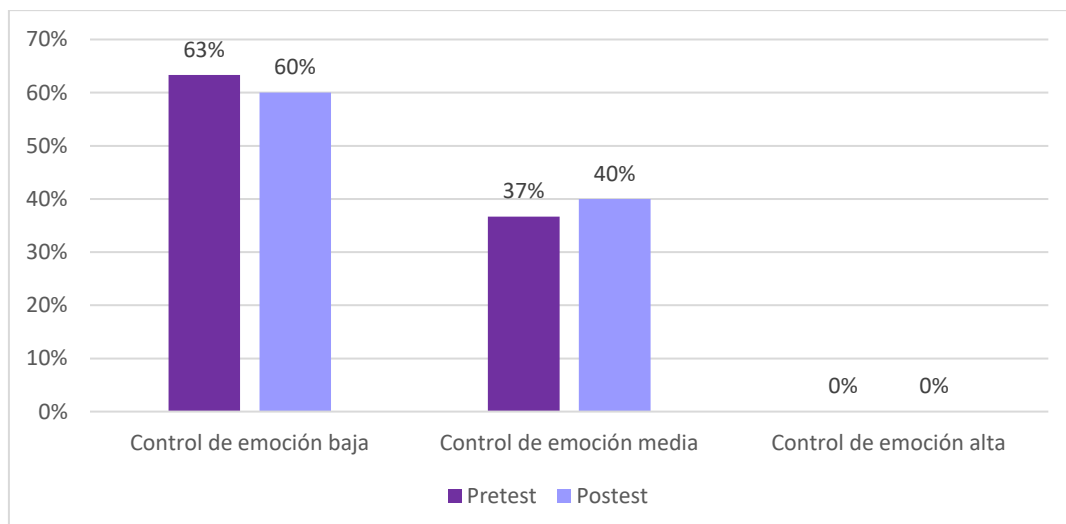
**Tabla 13**

*Resultados del pretest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo control. Dimensión: Tristeza.*

| Escala de medición       |   | Pretest   |             | Postest   |             |
|--------------------------|---|-----------|-------------|-----------|-------------|
|                          |   | fi        | %           | fi        | %           |
| Control de emoción baja  | 1 | 19        | 63%         | 18        | 60%         |
| Control de emoción media | 2 | 11        | 37%         | 12        | 40%         |
| Control de emoción alta  | 3 | 0         | 0%          | 0         | 0%          |
|                          |   | <b>30</b> | <b>100%</b> | <b>30</b> | <b>100%</b> |

**Figura 10**

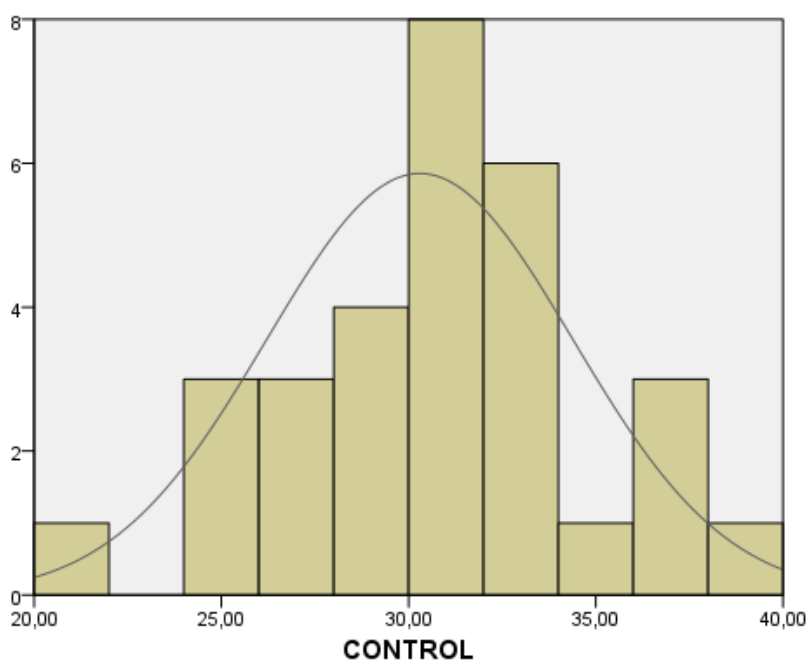
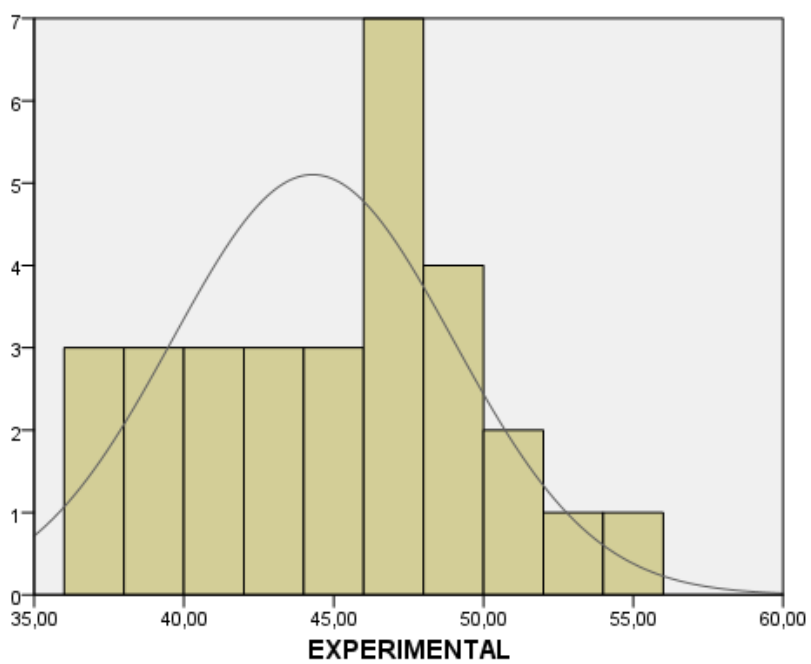
*Resultados del pretest - Escala de Regulación Emocional, tomado a los estudiantes que conforman el grupo control. Dimensión: Tristeza.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla 13 y figura 10 se presentan los resultados del instrumento: Escala de Regulación Emocional, administrados a los estudiantes que conforman el grupo control, en el pretest: el 63% (19) a diferencia del posttest 60% (18) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional bajo en la dimensión tristeza; asimismo, en el pretest: el 37% (11) a diferencia del posttest 40% (12) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional medio en la dimensión tristeza; de igual forma, en el pretest: el 00% (0) a diferencia del posttest 00% (0) del total estudiantes que conforman la muestra de estudio respondieron que tienen un control emocional alto en la dimensión tristeza. Estos resultados evidencian que más del 50% del total estudiantes que conforman la muestra se encontraban en el pretest según la escala de control emocional bajo en la dimensión tristeza: lo que evidencian carencias al inicio del pretest y luego de un tiempo se aplicó el posttest, alcanzado un promedio en los valores iniciales.

## 4.2 Prueba de normalidad.



### Pruebas de normalidad

|              | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|--------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|              | Estadístico                     | gl | Sig.  | Estadístico  | gl | Sig. |
| EXPERIMENTAL | ,141                            | 30 | ,129  | ,955         | 30 | ,230 |
| CONTROL      | ,104                            | 30 | ,200* | ,982         | 30 | ,867 |

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

Las pruebas de normalidad o de bondad de ajuste sirven para poder evaluar la distribución de los datos y su comportamiento que puede definirse o bien como normal o no, para ello esta prueba en uso de la corrección Lilliefors. Esta prueba se utiliza para contrastar si se ajustan los datos o no a una distribución normal. Como se puede observar en la parte final  $\alpha$  resultado de 0,230 0,867 lo cual según lo establecido se usará una prueba paramétrica.

Si: Sig. < 0.05 adopta una distribución no normal. (No Paramétrica).

Si: Sig.  $\geq$  0.05 adopta una distribución normal. (Paramétrica)

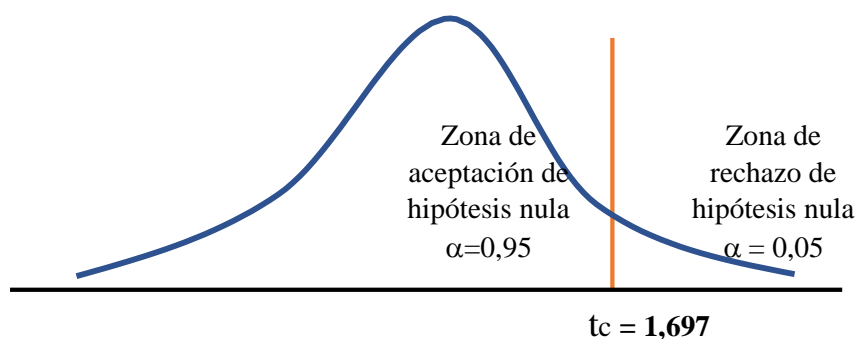
### 4.3 Análisis inferencial y prueba de hipótesis.

Ha: Las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

Ho: Las habilidades Blandas Gamificadas NO fortalecen el Control de Emociones en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

|                                     | <i>Postest GE</i> | <i>Postest GC</i> |
|-------------------------------------|-------------------|-------------------|
| Media                               | 16.71             | 7.66              |
| Varianza                            | 1.49              | 4.33              |
| Observaciones                       | 30                | 30                |
| Coeficiente de correlación de       |                   |                   |
| Diferencia hipotética de las medias | 0                 |                   |
| Grados de libertad                  | 28                |                   |
| Estadístico t                       | 3.456             |                   |
| P(T<=t) una cola                    | 0.00              |                   |
| Valor crítico de t (una cola)       | 1.697             |                   |



**Interpretación.**

Realizado el cálculo del valor de t de Student se tiene que  $t = 3,456$  y comparando con la gráfica, se observa que supera al valor crítico  $t_c = 1,697$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde se afirma que, las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

**Hipótesis específica 1**

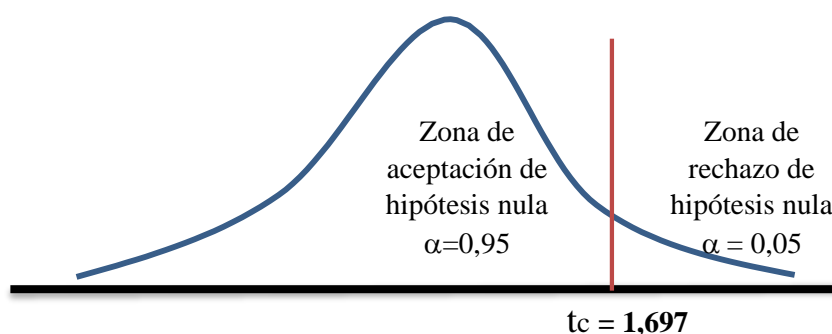


Ha: Las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión Ira y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

Ho: Las habilidades Blandas Gamificadas NO fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: Ira y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

|                                     | <i>Postest GE</i> | <i>Postest GC</i> |
|-------------------------------------|-------------------|-------------------|
| Media                               | 16.43             | 4.11              |
| Varianza                            | 0.1               | 1.11              |
| Observaciones                       | 30                | 30                |
| Coefficiente de correlación de      | 0.4               |                   |
| Diferencia hipotética de las medias | 0                 |                   |
| Grados de libertad                  | 28                |                   |
| Estadístico t                       | 4.231             |                   |
| P(T<=t) una cola                    | 0.0               |                   |
| Valor crítico de t (una cola)       | 1,697             |                   |



### **Interpretación.**

Realizado el cálculo del valor de  $t$  de Student se tiene que  $t = 4,231$  y comparando con la gráfica, se observa que supera al valor crítico  $t_c = 1,697$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde se afirma que, las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión. ira y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

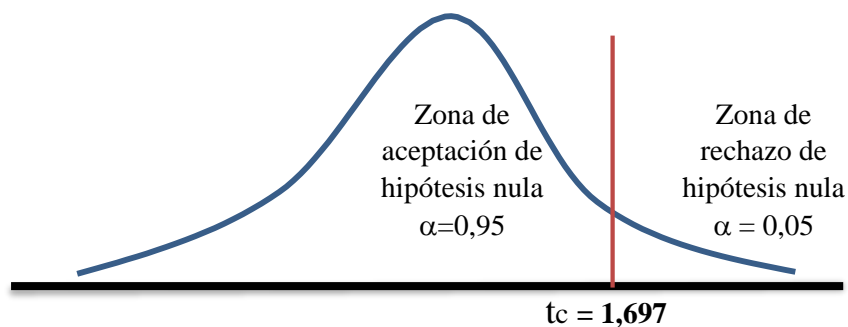
### **Hipótesis específica 2**

Ha: Las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: alegría en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

Ho: Las habilidades Blandas Gamificadas NO fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: alegría en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

#### Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

|                                     | <i>Postest GE</i> | <i>Postest GC</i> |
|-------------------------------------|-------------------|-------------------|
| Media                               | 14.97             | 5.66              |
| Varianza                            | 0.4               | 0.50              |
| Observaciones                       | 30                | 30                |
| Coefficiente de correlación de      | 0.4               |                   |
| Diferencia hipotética de las medias | 0                 |                   |
| Grados de libertad                  | 28                |                   |
| Estadístico t                       | 4.051             |                   |
| P( $T \leq t$ ) una cola            | 0.0               |                   |
| Valor crítico de t (una cola)       | 1,697             |                   |



### Interpretación.

Realizado el cálculo del valor de t de Student se tiene que  $t = 4,051$  y comparando con la gráfica, se observa que supera al valor crítico  $t_c = 1,697$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde se afirma que, las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: alegría en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

### Hipótesis específica 3

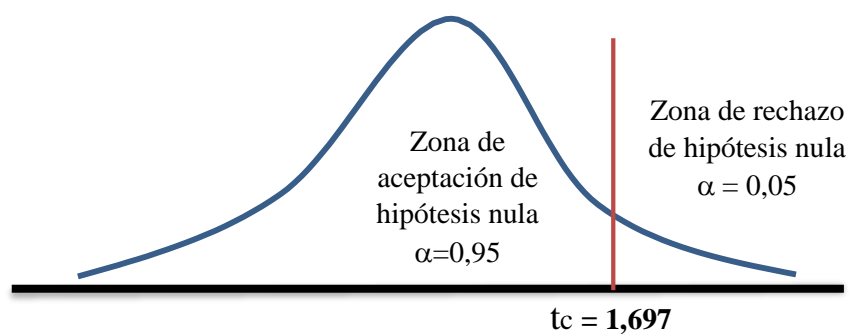
Ha: Las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: miedo en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

Ho: Las habilidades Blandas Gamificadas NO fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: miedo en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

#### Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

|       | <i>Postest GE</i> | <i>Postest GC</i> |
|-------|-------------------|-------------------|
| Media | 13.89             | 8.66              |

|                                     |       |      |
|-------------------------------------|-------|------|
| Varianza                            | 0.36  | 1.03 |
| Observaciones                       | 30    | 30   |
| Coefficiente de correlación de      | 0.31  |      |
| Diferencia hipotética de las medias | 0     |      |
| Grados de libertad                  | 28    |      |
| Estadístico t                       | 6.06  |      |
| P(T<=t) una cola                    | 0.00  |      |
| Valor crítico de t (una cola)       | 1.697 |      |



### Interpretación.

Realizado el calculando del valor de t de Student se tiene que  $t = 6,061$  y comparando con la gráfica se observa que supera al valor crítico  $t_c = 1,697$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde se afirma que, las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: miedo en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

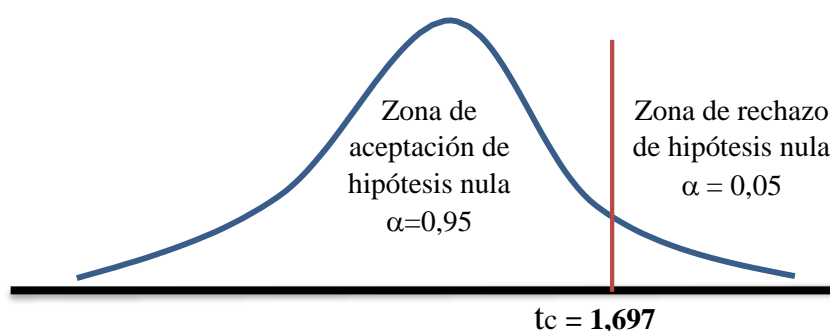
#### Hipótesis específica 4

Ha: Las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: tristeza en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

Ho: Las habilidades Blandas Gamificadas NO fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: tristeza en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

#### Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

|                                     | <i>Postest GE</i> | <i>Postest GC</i> |
|-------------------------------------|-------------------|-------------------|
| Media                               | 14.17             | 7.22              |
| Varianza                            | 0.36              | 1.03              |
| Observaciones                       | 30                | 30                |
| Coefficiente de correlación de      | 0.21              |                   |
| Diferencia hipotética de las medias | 0                 |                   |
| Grados de libertad                  | 28                |                   |
| Estadístico t                       | 5.02              |                   |
| P(T<=t) una cola                    | 0.00              |                   |
| Valor crítico de t (una cola)       | 1.697             |                   |



#### **Interpretación.**

Realizado el calculando del valor de t de Student se tiene que  $t = 5,022$  y comparando con la gráfica se observa que supera al valor crítico  $t_c =$

1,697, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde se afirma que, las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: tristeza en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

## CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

### 5.1 Discusión de resultados

Con base en los resultados obtenidos en este estudio, se puede decir que las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023, toda vez que los resultados evidenciados del valor de  $t$  de Student se tiene que  $t = 3,456$  y comparando con la gráfica, se observa que supera al valor crítico  $t_c = 1,697$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde se afirma que, las habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.

Con los antecedentes, nos asemejamos con los resultados de Beleño, J. (2022). Ambientes de Aprendizaje Mediados por la Gamificación para el Fortalecimiento de Habilidades Socioemocionales. [Tesis de Postgrado]. Universidad de la Costa. Desarrolló una investigación cuyo resumen es el siguiente: Se aplicó en la IED Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla, en el año 2022. La cual tiene como objetivo configurar una secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los estudiantes, la misma que utilizó el diseño cualitativo etnográfico. Los instrumentos y técnicas utilizadas fueron la observación directa y la entrevista. El resultado obtenido fue que cuando se desarrollan las habilidades socioemocionales el estudiante evidencia mejoría en su desempeño académico y convivencial y mejora la relación con los compañeros y con su familia.

En relación a las bases teóricas queda fundamentada los aportes de Torres-Toukoumidis (2016, p. 184), menciona: La gamificación en el ámbito de la educación es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluye experiencias y elementos de juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por parte de los estudiantes, además de mejorar significativamente el aprendizaje. Existen numerosas investigaciones que evidencian con datos científicos que la gamificación, pese al escaso tiempo que se lleva aplicando en las aulas, a partir de 2008, no es solo una tendencia educativa, sino que se ha demostrado que es eficaz, que sigue siendo de interés para muchos investigadores y docentes y que su desarrollo e implementación se va a mantener en el tiempo. Por ello es importante tener en cuenta la clave, tal y como la define Torres-Toukoumidis (2016, p. 184), para lograr el éxito de la gamificación, que no es otra que “adaptar a las personas y a su contexto particular los componentes comunes de los juegos con la finalidad de motivar la realización de actividades y no que las personas adapten sus demandas particulares a la visión general de un juego”.

## **5.2 Aporte científico de la investigación.**

Considerando que las Habilidades Blandas Gamificadas permiten asumir determinados compromiso y motivación, considerando que los juegos suelen ser atractivos y motivadores para los niños. Al integrar elementos de juego en actividades relacionadas con el control de emociones, se puede aumentar el compromiso y la participación. Asimismo, el aprendizaje a través de la experiencia, los juegos ofrecen un entorno seguro para que los niños experimenten y aprendan. Al enfrentarse a situaciones virtuales, pueden practicar el manejo de emociones sin el riesgo de consecuencias negativas. Por otro lado, los comentarios inmediatos, asociados a los



juegos suelen proporcionar comentarios inmediatos. Esto permite que los niños vean las consecuencias de sus elecciones emocionales de manera rápida, lo que puede ayudarles a comprender y ajustar su comportamiento.

Por lo tanto, las habilidades sociales serán desarrolladas siempre en cuando algunos juegos de gamificación fomentan la interacción social. Esto puede ser beneficioso para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, ya que los niños aprenden a entender y responder a las emociones de los demás. Estas habilidades siempre van estar vinculados con la auto regulación emocional, los juegos pueden enseñar estrategias específicas para la regulación emocional. Al incorporar desafíos que requieren control emocional, los niños pueden practicar técnicas para manejar el estrés, la frustración y otras emociones.

## CONCLUSIONES

- a) Se determinó que las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el Control de Emociones en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023. Al calcular que  $t = 3,456$  y comparando con la gráfica podemos ver que supera al valor crítico  $t_c = 1,697$ .
- b) Se determinó que las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el control de emociones en la dimensión: ira y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023. Al calcular  $t = 4,231$  y comparando con la gráfica podemos ver que supera al valor crítico  $t_c = 1,697$ .
- c) Se determinó que las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el control de emociones en la dimensión: alegría en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023 Al calcular  $t = 4,051$  y comparando con la gráfica podemos ver que supera al valor crítico  $t_c = 1,697$ .
- d) Se determinó que las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el control de emociones en la dimensión: miedo en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023. Al calcular  $t = 6,061$  y comparando con la gráfica podemos ver que supera al valor crítico  $t_c = 1,697$ .
- e) Se determinó que las Habilidades Blandas Gamificadas fortalece el control de emociones en la dimensión: tristeza en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023. Al calcular  $t = 5,022$  y comparando con la gráfica podemos ver que supera al valor crítico  $t_c = 1,697$ .

## RECOMENDACIONES

- 1) Recomendamos a los docentes de las distintas instituciones educativas de la región Huánuco públicas y privadas, incorporar en sus planes de tutoría las sesiones experimentadas asociadas a las habilidades blandas gamificadas por sus efectos favorables que tienen.
- 2) Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco, incluir en su programa de EDA (Experiencias de aprendizaje), vinculadas con la gamificación de tal forma que permita tener el control emocional en los niños.
- 3) A los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Primaria, quienes se encuentren realizando sus investigaciones profundizar este estudio toda vez que mejora considerablemente el control de emociones en los niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrera, J. (2023). *La agresividad: causas, conceptos, teorías y formas de manejarla. Psicoactiva*. <https://www.ideaspropiaseditorial.com/blog/como-citar-segun-las-normasapa/#:~:text=Si%20quieres%20citar%20un%20blog,Nombre%20del%20blog>
- Beremlijski, P., Vondráková, P., Litschmannová, M. y Mařík, R. (2018). *Juegos de matemáticas para un jugador. En Actas de la 12ª Conferencia Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo* (págs. 2395-2402). España.
- Bericat, E., (2012, octubre). *Emociones. Sociopedia.isa*. Universidad de Sevilla, España.
- V.10. (2012). pp. 1-13. [https://cdnsnte1.s3.us-west-1.amazonaws.com/wp-content/uploads/2020/07/31172049/1.-Lecci%C3%B3n\\_1\\_Educaci%C3%B3n\\_socioemocional.pdf](https://cdnsnte1.s3.us-west-1.amazonaws.com/wp-content/uploads/2020/07/31172049/1.-Lecci%C3%B3n_1_Educaci%C3%B3n_socioemocional.pdf)
- Bisquerra, R. (2001). *Educación Emocional y Bienestar*. Barcelona: Praxis.
- Brzozowy, M., Bzdak, J., Hołownicka, K., Duda, P., Troumpetari, C. y Vovk, N. (2017). Sistema de gestión de contenido de aprendizaje abierto: atraer a los jóvenes a Stem y fomentar el sentido de comunidad. En Actas de la XII Conferencia ‘European Science Education Research Association’ (ESERA). Irlanda.
- Calatayud, M.L. (2018). *Actividades para trabajar la Inteligencia Emocional en una experiencia de aprendizaje gamificada en Educación Superior. En A. Chaves-Montero, S. Peñalva y L. Rodas (Eds.), Aprendizaje lúdico: los videojuegos*. <https://goo.gl/FnEXKk>
- Cánovas, G., & González, V. (2016). Experiencias de gamificación en el aula de secundaria. <https://goo.gl/3GN4bo>

- Castilla, G., Romana, M., & López-Terradas, B. (2013). *Concurando en el aula: la gamificación mediante quiz-show como herramienta de dinamización docente. X Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar*. Madrid: Universidad Europea de Madrid. <https://goo.gl/ifwmNj>
- Contreras Espinosa, R. S., & Eguia, J. L. (Eds.) (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona: InCom-UAB Publicacions. <https://goo.gl/wwPzdE>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). *Desde elementos de diseño de juegos hasta Gamefulness: definición de gamificación*. En *Actas de la 15.ª Conferencia Académica Internacional de MindTrek: Visualización de futuros entornos mediáticos* (págs. 9-15). EE. UU. <http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Diego-Mantecón, J.M., García-Piqueras, M., Blanco, T. F., & Ortiz-Laso, Z. (2018). *Problemas en contextos reales para trabajar las matemáticas. Plataforma STEMforYouth. Sociedad de la Información*, 58, 29-38.
- Diego-Mantecón, J. M., Sáenz de la Torre, J.J., & Brzozowy, M. (2017). *Proyecto STEMforYouth. En Federación Española de Sociedades de Profesores de Matemáticas (Eds.), Actas del VIII Congreso Iberoamericano de Educación Matemática* (pp. 305-311). España.
- Donald, J. W. (2008). *El ARG 'Sangre en las pilas': el marketing inmersivo se encuentra con la orientación de los nuevos estudiantes de la biblioteca*. En A. Harris y S. F. Rice (Eds.), *Juegos en bibliotecas académicas: colecciones, marketing y alfabetización informacional*. Chicago: Asociación de Bibliotecas Universitarias y de Investigación. <https://goo.gl/qSx3TP>

Facultad de Psicología (8 de marzo, 2022). *El miedo, una alarma mental para proteger la integridad*. UNAM Global. [https://unamglobal.unam.mx/global\\_revista/el-miedo-una-alarma-mental-para-proteger-la-integridad/#:~:text=El%20miedo%20es%20una%20emoci%C3%B3n,que%20compartimos%20con%20muchos%20animales](https://unamglobal.unam.mx/global_revista/el-miedo-una-alarma-mental-para-proteger-la-integridad/#:~:text=El%20miedo%20es%20una%20emoci%C3%B3n,que%20compartimos%20con%20muchos%20animales)

Fishman, D. (2022). *Habilidades Blandas a la Vena*. Planeta.

García-Fernández, J., Fernández-Gavira, J., Sánchez-Oliver, A. J., & Grimaldi-Puyana, M. (2017). *Gamificación y aplicaciones móviles para emprender: una propuesta educativa en la enseñanza superior*. *Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa (IJERI)*, (8), 248-259. <https://goo.gl/WAKBdG>

García, P. (2017). Un escape room basado en Star Wars. *Educación 3.0*. <https://goo.gl/dbB3pm>

García, R., Bonilla, M y Diego, J. (2017) Publicaciones, 15. Bellaterra: Instituto de la Comunicación, Universidad Autònoma de Barcelona. (págs. 63-78). <https://goo.gl/bocmun>

Gómez Urquiza, J. L. (2017). *Las habitaciones de escapismo como método de aprendizaje llegan a la universidad*. *Educación 3.0*. <https://goo.gl/e2HuvD>

González, J.A., Olivares, S. A., García, E., & Figueroa, I. G. (2017). *Propuesta de gamificación en el aula: Uso de una plataforma para motivar a los estudiantes del Programa Académico de Informática de la Universidad Autónoma de Nayarit*. *Educateconciencia*, 13(14), 70-79. <https://goo.gl/c7ETdB>

- Guillan, M., Bouris, A., Hill, B. y Jagoda, P. (2016). *The Source: un juego de realidad alternativa al interés y el aprendizaje de Sparl STEM entre los jóvenes subrepresentados*. *Revista de Educación STEM*, 17 (2). <https://goo.gl/bDVFjb>
- Lamata Cotanda, R. (2005). *La actitud creativa. Ejercicios para trabajar en grupo la creatividad*. España.
- Manuel, S, F. y Martinez, R, R (2023). *Educación, investigación e innovación en red*. Aula Magna Proyecto clave McGraw Hill. [https://www.google.com.pe/books/edition/Educaci%C3%B3n\\_investigaci%C3%B3n\\_e\\_innovaci%C3%B3n/4E7HEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Educaci%C3%B3n_investigaci%C3%B3n_e_innovaci%C3%B3n/4E7HEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0)
- Moreno, J. & Montoya, L. F. (2015). *Uso de un entorno virtual de aprendizaje ludificado como estrategia didáctica en un curso de precálculo: Estudio de caso en la Universidad Nacional de Colombia*. *RISTI-Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información*, (16), 1-16. <https://goo.gl/ig1hgg>
- Pérez López, I. J. (2009). “El guardián de la salud”: *Un juego de rol para promover hábitos saludables de vida y actividad física desde la Educación Física*. *Apuntes Educación Física y Deportes*, 98, 15-22. <https://goo.gl/o6gThJ>
- Pérez-López, I.J.; Rivera, E. y Trigueros, C. (2017). *La profecía de los elegidos: un ejemplo de gamificación aplicada a la docencia universitaria /The Prophecy of the Chosen Ones: An Example of Gamification Applied to University Teaching*. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 17 (66), 243-260. <https://doi.org/10.15366/rimcafd2017.66.003>
- Perreault, H. (2004). *Los educadores empresariales pueden asumir un papel de liderazgo en la educación del carácter*. *Foro de Educación Empresarial*, 1(59), 43-53

- Pineda, D. (2016). *Los juegos del hambre*. [Blog]. <https://goo.gl/8UztfB>
- Pomata, J, y Díaz, J. (2017). *La integración de las TIC y la gamificación en la enseñanza de español como LE/L2: propuesta de adaptación para las universidades japonesas*. *Cuadernos CANELA*, 28, 79-101. <https://goo.gl/YWtDN9>
- Redondo, J. (2014). *Colonizadores de Marte: Ludificación analógica de Ciencias Sociales*. <https://goo.gl/C1nDLY>
- Rodríguez, F y Santiago, R. (2015). *Gamificación: como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Oceano Grupo Editoria, S.A. <https://www.google.com.pe/books/edition/Gamificaci%C3%B3n/2syLDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0&kptab=overview>
- Romero, L, Torres, A y Aguaded, I. (2017). *Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas*. *Educación*, 53(1), 1-20. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.846>
- Rubio, M. (2017). *Ethos Files: Un juego de rol para el área de "Valores éticos"*. En R. S. Contreras y J.L. Eguia (Eds.), *Experiencias de gamificación en aulas*. InCom-UAB.
- Torres, A. (2016). *Evaluación de políticas públicas con técnicas de gamificación para la educación ciudadana*. (Tesis doctoral). <https://goo.gl/KoX5uf>
- Torres, A., Romero, L y Pérez, M. (2018). *Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning (E-MIGA)*. *Revista Complutense de Educación*, 29 (1), 129-145. <https://doi.org/10.5209/RCED.52117>



Vera, M, F. (2016). *Infusión de habilidades blandas en el currículo de la educación superior: clave para el desarrollo de capital humano avanzado.*

<http://revistas.ugm.cl/index.php/rakad/article/view/137>

Vondráková, P., Beremlijski, P., Litschmannová, M. y Mařík, R. (2018). *Juegos de matemáticas para dos jugadores. En Actas de la 12ª Conferencia Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo* (págs. 2911-2916). España.

Wheeler, R. (2016). *Soft Skills - La Importancia de Cultivar la Inteligencia Emocional.*

[https://scholarship.law.bu.edu/faculty\\_scholarship/130](https://scholarship.law.bu.edu/faculty_scholarship/130)

**ANEXOS**

**ANEXO 01. MATRIZ DE CONSISTENCIA**

| PROBLEMA   | OBJETIVOS   | HIPOTESIS  | VARIABLES  | DIMENSIONES                            | INDICADORES  | METODOLOGÍA  | POBLACIÓN Y MUESTRA   |
|--|---|--|--|--|--|--|---|
| <p><b>GENERAL:</b><br/>¿De qué manera las habilidades blandas gamificadas fortalecen el control de emociones en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco - 2023?</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b><br/>a)¿En qué medida las habilidades blandas gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: ira y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco - 2023?<br/>b)¿En qué medida las habilidades blandas gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: alegría en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco - 2023?<br/>c)¿En qué medida las habilidades blandas gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: miedo en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco - 2023?<br/>d)¿En qué medida las habilidades blandas gamificadas fortalecen el Control de Emociones en la dimensión: tristeza en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco - 2023?</p> | <p><b>GENERAL:</b><br/>Determinar cómo las habilidades blandas gamificadas fortalecen el control de emociones en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b><br/>a)Explicar en qué medida las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el control de emociones en la dimensión: ira y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.<br/>b)Explicar en qué medida las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el control de emociones en la dimensión: alegría en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.<br/>c)Explicar en qué medida las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el control de emociones en la dimensión: miedo en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.<br/>d)Explicar en qué medida las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen el control de emociones en la dimensión: tristeza en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.</p> | <p><b>GENERAL:</b><br/>Las habilidades blandas gamificadas fortalecen el control de emociones en estudiantes de la Institución Educativa N° 32004, Huánuco – 2023.</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b><br/>a) a)Las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen Control de Emociones en la dimensión: ira y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.<br/>b)Las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen Control de Emociones en la dimensión: alegría en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.<br/>c)Las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen Control de Emociones en la dimensión: miedo en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.<br/>d)Las Habilidades Blandas Gamificadas fortalecen Control de Emociones en la dimensión: tristeza en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 32004 Huánuco – 2023.</p> | <p><b>VI</b><br/>Habilidades Blandas Gamificadas</p> | <p>Metodologías activas</p>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Despierta interés en su aprendizaje de las diferentes áreas.</li> <li>• Participa de manera activa en sus clases.</li> <li>• Se siente protagonistas de sus aprendizajes.</li> <li>• Motiva en todo momento a sus compañeros de aula.</li> <li>• Genera un aprendizaje cooperativo.</li> <li>• Forja un aprendizaje Basado en Retos</li> </ul>  | <p><b>Tipo de estudio:</b><br/>Carrasco (2009), la investigación es de tipo Aplicada.</p> <p><b>Nivel del estudio:</b><br/>Según Sampieri (2006), la investigación es de nivel explicativo.</p> <p><b>Diseño:</b><br/>Hernández (1991), la investigación es de diseño cuasi experimental, cuyo esquema es el siguiente:<br/><br/><b>GE: 01 ___ X ___ 02</b><br/><b>GC: 03 _____ 04</b></p> <p><b>Técnicas e instrumento de Recolección de Datos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesiones</li> <li>• Escala de Regulación Emocional para niños y adolescentes.</li> </ul> | <p><b>Población:</b><br/>La población estará conformada por 233 estudiantes matriculados en el 4to grado de la Institución Educativa N.º 32004, Huánuco – 2023.</p> <p><b>Muestra:</b><br/>La muestra constituirá los estudiantes del 4to grado, los 30 estudiantes del cuarto C como grupo experimental y los 30 estudiantes del cuarto B como grupo de control.</p> |
|  |   |  |  | <p>Recursos digitales y mediáticos</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propuesta juegos basada en la utilización de elementos digitales.</li> <li>• Valoran la utilización de videos</li> <li>• Analiza el contenido de las series televisiva.</li> <li>• Utiliza las apps para su aprendizaje.</li> <li>• Valora positivamente las actividades de aprendizaje aprovechadas por sus pares.</li> <li>• Plantea retos dentro de las actividades que desarrollan dentro del aula.</li> <li>• Fomenta su competencia mediática.</li> </ul> |  |   |
|  |   |  |  | <p>Superación personal</p>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma sus propias decisiones.</li> <li>• Afronta sus desafíos planteados.</li> <li>• Pone el énfasis en el proceso de su aprendizaje.</li> <li>• Acepta sus errores como fuente de aprendizaje.</li> <li>• Descubre opciones de su aprendizaje a través del juego.</li> <li>• Transmiten confianza a sus pares.</li> <li>• Crea un ambiente seguro dentro del aula.</li> </ul>   |  |   |
|  |   |  | <p><b>V.D.</b><br/>Emociones</p>                     | <p>Ira - agresividad</p>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Expresas con palabras tus sentimientos de enojo ante tus compañeros?</li> <li>• ¿Pides disculpas después de haber agredido a un compañero?</li> <li>• ¿Reconoces acciones malas de tu compañero (pegar, insultar)?</li> <li>• ¿Demuestras actitudes ofensivas frente a un problema?</li> <li>• ¿Eres capaz de reconocer tus propias acciones malas (insultar, pegar, empujar, gritar)?</li> </ul>  |  |   |
|  |   |  |  | <p>Alegría</p>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Participas alegremente en juegos, canciones?</li> <li>• ¿Expresas con gestos y movimientos emociones como: alegría y entusiasmo?</li> <li>• ¿Expresas con palabras tus sentimientos de alegría a tus compañeros?</li> <li>• ¿Eres capaz de reconocer las alegrías de tus compañeros?</li> <li>• ¿Sientes alegría cuando te invitan a participar en diferentes actividades?</li> </ul>  |  |   |
|  |   |  |  | <p>Miedo</p>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Expresas con tu cuerpo cuando tienes miedo?</li> <li>• ¿Prefieres estar acompañado de personas mayores?</li> <li>• ¿Sientes miedo, angustia y pánico cuando te para frente a tus compañeros?</li> <li>• ¿Expresas sentimientos de miedo, angustia en las actividades lúdicas?</li> <li>• ¿Sientes miedo al tener contacto con los animales?</li> </ul>   |  |   |
|  |   |  |  | <p>Tristeza</p>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Lloras cuando un compañero te quita algo?</li> <li>• ¿Demuestras tristeza cuando ves a un compañero llorar?</li> <li>• ¿Sientes pena cuando tu mamá o papá te deja en la escuela?</li> <li>• ¿Sientes tristeza cuando se termina las actividades lúdicas?</li> <li>• ¿Lloras y te pones triste cuando no te sale bien alguna actividad?</li> </ul>   |  |   |

## ANEXO 02. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**Escala de Regulación Emocional para niños y adolescentes****(ERQ-CA) de Gross y John (2003)**

|                |   |
|----------------|---|
| <b>TESIS</b>   | <b>HABILIDADES BLANDAS GAMIFICADAS PARA FORTALECER EL CONTROL DE EMOCIONES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA</b> |
| <b>Autores</b> | <b>Aguirre Santamaria, Lizet Marta, Beteta Salvador, Lilia Dalila y Cervantes Sabrera, Nataly Milagros</b>          |

**Variable Dependiente: Control de emociones**

|                              | REACTIVOS / ITEM   | SIEMPRE | A VECES | NUNCA |
|------------------------------|--|---------|---------|-------|
| <b>1.- IRA - AGRESIVIDAD</b> | 1.1 ¿Expresas con palabras tus sentimientos de enojo ante tus compañeros?                    |         |         |       |
|                              | 1.2. ¿Pides disculpas después de haber agredido a un compañero?                              |         |         |       |
|                              | 1.3. ¿Reconoces acciones malas de tu compañero (pegar, insultar)?                            |         |         |       |
|                              | 1.4. ¿Demuestras actitudes ofensivas frente a un problema?                                   |         |         |       |
|                              | 1.5. ¿Eres capaz de reconocer tus propias acciones malas (insultar, pegar, empujar, gritar)? |         |         |       |
| <b>2.- ALEGRÍA</b>           | 2.1. ¿Participas alegremente en juegos, canciones?   |         |         |       |
|                              | 2.2. ¿Expresas con gestos y movimientos emociones como: alegría, y entusiasmo?               |         |         |       |
|                              | 2.3. ¿Expresas con palabras tus sentimientos de alegría a tus compañeros?                    |         |         |       |
|                              | 2.4. ¿Eres capaz de reconocer las alegrías de tus compañeros?                                |         |         |       |
|                              | 2.5. ¿Sientes alegría cuando te invitan a participar en diferentes actividades?              |         |         |       |
| <b>3.- MIEDO</b>             | 3.1. ¿Expresas con tu cuerpo cuando tienes miedo?  |         |         |       |
|                              | 3.2. ¿Prefieres estar acompañado de personas mayores?  |         |         |       |

|                    |  |  |  |  |
|--------------------|--|--|--|--|
|                    | 3.3. ¿Sientes miedo, angustia y pánico cuando te para frente a tus compañeros? |  |  |  |
|                    | 3.4. ¿Expresas sentimientos de miedo, angustia en las actividades lúdicas?     |  |  |  |
|                    | 3.5. ¿Sientes miedo al tener contacto con los animales?                        |  |  |  |
| <b>4.-TRISTEZA</b> | 4.1. ¿Lloras cuando un compañero te quita algo?                                |  |  |  |
|                    | 4.2. ¿Demuestras tristeza cuando ves a un compañero llorar?                    |  |  |  |
|                    | 4.3. ¿Sientes pena cuando tu mamá o papá te deja en la escuela?                |  |  |  |
|                    | 4.4. ¿Sientes tristeza cuando se termina las actividades lúdicas?              |  |  |  |
|                    | 4.5. ¿Lloras y te pones triste cuando no te sale bien alguna actividad?        |  |  |  |

## ANEXO 03. VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

## 1. DATOS DEL EXPERTO:

| Nombres y apellidos        | Cargo e institución donde labora  | E-mail              | Número de teléfono móvil |
|----------------------------|---|---------------------|--------------------------|
| Catherine Susan Pino Mejía | Psicóloga de la Unidad de Psicopedagogía de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán | cathypm37@gmail.com | 962 818 890              |

## 2. DATOS DEL INSTRUMENTO:

| Nombre del instrumento                                   | Autor del instrumento           | Variable que evalúa  | Número de ítem |
|--|---------------------------------|----------------------|----------------|
| Escala de Regulación Emocional para niños y adolescentes | (ERQ-CA) de Gross y John (2003) | Control de emociones | 20             |

## 3. INDICADORES Y CRITERIOS:

1= Si 0= No

| Indicadores        | Criterios   | Reactivos/Ítems |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|--------------------|---|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|                    |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 1. Claridad        | El lenguaje utilizado en la redacción de los ítems, es claro.   | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 2. Objetividad     | Los ítems están expresados en conductas observables, siendo así la objetividad de los ítems es objetivo | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 3. Actualidad      | Los aspectos teóricos científicos utilizados en la redacción de los ítems son de actualidad             | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 4. Organización    | Los ítems están organizados de forma lógica.  | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 5. Suficiencia     | El número de ítems, con relación al número de indicadores es suficiente.                                | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 6. Intencionalidad | La intencionalidad de los ítems para evaluar la variable dependiente es oportuna.                       | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 7. Consistencia    | Los ítems, evidencian relaciones lógicas entre los indicadores de la variable dependiente.              | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 8. Coherencia      | Los ítems, indicadores y las dimensiones son coherentes.  | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 9. Metodología     | Las estrategias del instrumento responden al propósito del estudio.                                     | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 10. Presentación   | La presentación del instrumento es óptima.  | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| TOTALES            |   |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |

Puntaje total: \_\_\_\_\_

## 4. OBSERVACIONES:

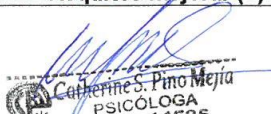
⇒ listo para su aplicación

| ESCALA    |                |
|-----------|----------------|
| 000 - 050 | DEFICIENTE ( ) |
| 051 - 100 | REGULAR ( )    |
| 101 - 150 | BUENO ( )      |
| 151 - 200 | MUY BUENO (✓)  |

## 5. SITUACIÓN FINAL DEL INSTRUMENTO:

| Válido (✓) | Requiere mejorar ( ) | No válido ( ) |
|------------|----------------------|---------------|
|            |                      |               |

Huánuco, 31 de julio de 2023

  
 Catherine S. Pino Mejía  
 PSICÓLOGA  
 CpsP. 14635

Firma del experto

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**1. DATOS DEL EXPERTO:**

| Nombres y apellidos            | Cargo e institución donde labora                              | E-mail   | Número de teléfono móvil |
|--------------------------------|---|--|--------------------------|
| Mg. Fidel Alberto, García Yale | Docente nombrado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán | <a href="mailto:fgarcia@unheval.edu.pe">fgarcia@unheval.edu.pe</a> | 995499962                |

**2. DATOS DEL INSTRUMENTO:**

| Nombre del instrumento                                   | Autor del instrumento           | Variable que evalúa  | Número de ítem |
|--|---------------------------------|----------------------|----------------|
| Escala de Regulación Emocional para niños y adolescentes | (ERQ-CA) de Gross y John (2003) | Control de emociones | 20             |

**3. INDICADORES Y CRITERIOS:**

1= Si 0= No

| Indicadores        | criterios   | Reactivos/Ítems |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|--------------------|---|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|                    |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 1. Claridad        | El lenguaje utilizado en la redacción de los ítems, es claro.   | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 2. Objetividad     | Los ítems están expresados en conductas observables, siendo así la objetividad de los ítems es objetivo | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 3. Actualidad      | Los aspectos teóricos científicos utilizados en la redacción de los ítems son de actualidad             | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 4. Organización    | Los ítems están organizados de forma lógica.  | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 5. Suficiencia     | El número de ítems, en relación al número de indicadores es suficiente.                                 | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 6. Intencionalidad | La intencionalidad de los ítems para evaluar la variable dependiente, es oportuna.                      | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 7. Consistencia    | Los ítems, evidencian relaciones lógicas entre los indicadores de la variable dependiente.              | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 8. Coherencia      | Los ítems, indicadores y las dimensiones son coherentes.  | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 9. Metodología     | Las estrategias del instrumento responden al propósito del estudio.                                     | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 10. Presentación   | La presentación del instrumento es óptima.  | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| TOTALES            |   |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |

Puntaje total: \_\_\_\_\_

**4. OBSERVACIONES:**

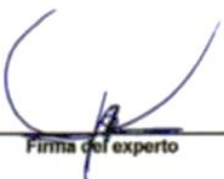
*Puede ser aplicado*

| ESCALA    |                |
|-----------|----------------|
| 000 - 050 | DEFICIENTE ( ) |
| 051 - 100 | REGULAR ( )    |
| 101 - 150 | BUENO ( )      |
| 151 - 200 | MUY BUENO (X)  |

**5. SITUACIÓN FINAL DEL INSTRUMENTO:**

|            |                      |               |
|------------|----------------------|---------------|
| Válido (X) | Requiere mejorar ( ) | No valido ( ) |
|------------|----------------------|---------------|

Huánuco, 31 de julio de 2023

  
Firma del experto

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**1. DATOS DEL EXPERTO:**

| Nombres y apellidos                     | Cargo e institución donde labora                               | E-mail   | Número de teléfono móvil |
|---|--|--|--------------------------|
| Haiber Policarpio, Echevarría Rodríguez | Docente principal de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán | <a href="mailto:hechevarria@unheval.edu.pe">hechevarria@unheval.edu.pe</a> | 985726195                |

**2. DATOS DEL INSTRUMENTO:**

| Nombre del instrumento                                   | Autor del instrumento           | Variable que evalúa  | Número de ítem |
|--|---------------------------------|----------------------|----------------|
| Escala de Regulación Emocional para niños y adolescentes | (ERQ-CA) de Gross y John (2003) | Control de emociones | 20             |

**3. INDICADORES Y CRITERIOS:**

1= Si 0= No

| Indicadores        | criterios   | Reactivos/Items |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|--------------------|---|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|                    |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 1. Claridad        | El lenguaje utilizado en la redacción de los ítems, es claro.   | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 2. Objetividad     | Los ítems están expresados en conductas observables, siendo así la objetividad de los ítems es objetivo | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 3. Actualidad      | Los aspectos teóricos científicos utilizados en la redacción de los ítems son de actualidad             | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 4. Organización    | Los ítems están organizados de forma lógica.  | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 5. Suficiencia     | El número de ítems, en relación al número de indicadores es suficiente.                                 | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 6. Intencionalidad | La intencionalidad de los ítems para evaluar la variable dependiente, es oportuna.                      | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 7. Consistencia    | Los ítems, evidencian relaciones lógicas entre los indicadores de la variable dependiente.              | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 8. Coherencia      | Los ítems, indicadores y las dimensiones son coherentes.  | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 9. Metodología     | Las estrategias del instrumento responden al propósito del estudio.                                     | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| 10. Presentación   | La presentación del instrumento es óptima.  | 1               | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| TOTALES            |   |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |

Puntaje total: \_\_\_\_\_

**4. OBSERVACIONES:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

| ESCALA    |                |
|-----------|----------------|
| 000 - 050 | DEFICIENTE ( ) |
| 051 - 100 | REGULAR ( )    |
| 101 - 150 | BUENO ( )      |
| 151 - 200 | MUY BUENO (X)  |

**5. SITUACIÓN FINAL DEL INSTRUMENTO:**

| Válido (X) | Requiere mejorar ( ) | No valido ( ) |
|------------|----------------------|---------------|
|            |                      |               |

Huánuco, 31 de julio de 2023

  
Firma del experto



## ANEXO 04. CONSENTIMIENTO INFORMADO

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

**TÍTULO DEL PROYECTO:**

Habilidades Blandas Gamificadas para fortalecer el Control de Emociones en  
estudiantes de educación primaria.

**TESISTAS:**

*(AGUIRRE SANTAMARIA, Lizet Marta, BETETA SALVADOR, Lilia Dalila,  
CERVANTES SABRERA, Nataly Milagros)*

Yo, \_\_\_\_\_  
(Nombre y apellidos en MAYÚSCULAS)

Identificado(a) con DNI N° \_\_\_\_\_, en uso de mis derechos  
legales, padre de familia del niño(a) \_\_\_\_\_ del  
cuarto grado de la Institución Educativa N° 32004 Huánuco-2023

Declaro que:

- a) He leído la hoja de información que me han facilitado.
- b) He podido formular las preguntas que he considerado necesarias acerca del estudio.
- c) He recibido información adecuada y suficiente por las investigadoras abajo indicado sobre:
  - Los objetivos del estudio y sus procedimientos.
  - Los beneficios e inconvenientes del proceso.
  - Que la participación e mi menor hijo(a) es voluntaria y altruista
  - El procedimiento y la finalidad con que se utilizarán sus datos personales y las garantías de cumplimiento de la legalidad vigente.
  - Que en cualquier momento puedo revocar el consentimiento que estoy otorgando (sin necesidad de explicar el motivo y sin que ello afecte a su desarrollo escolar) y solicitar la eliminación de mis datos personales.
  - Que tengo derecho de acceso y rectificación a mis datos personales.

**DOY MI CONSENTO EN LA PARTICIPACIÓN EN EL PRESENTE ESTUDIO**

**SÍ ( )                      NO ( )**  
(marcar lo que corresponda)

Para dejar constancia de todo ello, firmo a continuación:

Huánuco, julio de 2023

---

**Nombres y apellidos:**

**DNI:**

## **ANEXO 05. NOTA BIOGRÁFICA**

### **NOTA BIOGRÁFICA**

LIZET MARTA, AGUIRRE SANTAMARIA nació el 06 de octubre del año 1998, en el caserío de Quishuar del distrito de Chaglla provincia de Pachitea, departamento de Huánuco, país Perú.

Hija de: Don Isaias Ishneri Aguirre Duran y Doña Santamaria Lino Rosaura, es el primero de los cuatro hermanos.

El año 2006 inició a estudiar en la IE 33258 Quishuar nivel primaria y terminó el año 2012, el año 2017 realizó sus estudios secundarios en la I.E José Antonio Encinas Franco- Chaglla, culminando el año 2017. Los estudios universitarios realizó en la UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN donde inició a estudiar el año 2019 la carrera de EDUCACIÓN PRIMARIA, hasta el año 2023.

Eligió esta profesión porque era su vocación y tenía la paciencia para enseñar, preparar a los estudiantes para que sean grandes líderes de nuestra nación.

## **NOTA BIOGRÁFICA**

BETETA SALVADOR, LILIA DALILA nació el 30 de septiembre del año 2000. En la provincia Huánuco y departamento Huánuco, país: Perú.

Hija de: Don Gilmer Elvis, Beteta Inga y doña Luz Nancy, Salvador Vega. Siendo hija única.

El año 2007 inició a estudiar en la IE 32004 San Pedro, nivel primario y terminó el año 2012, el año 2013 realizó sus estudios secundarios en la I E Nuestra Señora de las Mercedes culminando el año 2017. Los estudios universitarios lo realizó en la UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN donde inició a estudiar el año 2019 la carrera de EDUCACION PRIMARIA, hasta el año 2023.

Escogió la carrera de educación porque es su vocación y tiene paciencia de enseñar niños, para formar ciudadanos con valores, y líderes del país.

## NOTA BIOGRÁFICA

CERVANTES SABRERA NATALY MILAGROS nació el 15 de agosto del año 2000, en el distrito de Llata, provincia de Huamalíes, departamento de Huánuco, país Perú.

Hija de: Don Piter Miler Cervantes Zelaya y Doña Yeni Lida Sabrera Sánchez, es el segundo de dos hermanas.

El año 2007 inició a estudiar en la IE César Octavio Vergara Tello N°32384 de Llata nivel primaria y culminó el año 2012, el año 2013 realizó sus estudios secundarios en el Colegio Nacional Industrial Japón culminando el año 2017. Sus estudios universitarios lo realizó en la UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN donde inició a estudiar el año 2019 la carrera de EDUCACIÓN PRIMARIAA hasta el año 2023.

Eligió la carrera de EDUCACIÓN porque sentía una profunda vocación por enseñar a los niños. Durante su formación, observaba a sus antiguos profesores y admiraba sus métodos de enseñanza e instrucción. Los veía como ejemplos a seguir, lo que la inspiró a optar por esta profesión. Gracias a la educación, hoy en día hay numerosos profesionales en todo el país.

## ANEXO 06. ACTA DE SUSTENTACIÓN


**UNHEVAL**  
 UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZAN

RECTORADO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"  
 "Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL**

En la ciudad universitaria de Cayhuayna, siendo las 15:00 horas, del día viernes 19 de julio de 2024, nos reunimos en la sala de grados de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL, los miembros integrantes del Jurado Evaluador:

- **Dr. José Wuencislao CONDEZO MARTEL** PRESIDENTE
- **Mg. Olinda CÁRDENAS CRISPOSTOMO** SECRETARIO
- **Dr. Fidel Alberto GARCIA YALE** VOCAL

Acreditados mediante Resolución N° 1312-2024-UNHEVAL-FCE/D de fecha 29 de abril del 2024, de la tesis colectiva titulada **HABILIDADES BLANDAS GAMIFICADAS PARA FORTALECER EL CONTROL DE EMOCIONES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA**, presentada por las titulandos **Lizet Marta AGUIRRE SANTAMARIA**, **Lilia Dalila BETETA SALVADOR** y **Nataly Milagros CERVANTES SABRERA**, con el asesoramiento del docente **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA** se procedió a dar inicio el acto de sustentación para optar el **Título Profesional de Licenciada en Educación Especialidad: Educación Primaria**.

Concluido el acto de sustentación, cada miembro del Jurado Evaluador procedió a la evaluación de las titulandos, teniendo presente los siguientes criterios:

1. Presentación
2. Exposición y dominio del tema
3. Absolución de preguntas

| Nombres y Apellidos de las Titulandos    | Jurado Evaluador |            |       | Promedio Final |
|--|------------------|------------|-------|----------------|
|  | Presidente       | Secretario | Vocal |                |
| <b>Lizet Marta AGUIRRE SANTAMARIA</b>    | 18               | 18         | 18    | 18             |
| <b>Lilia Dalila BETETA SALVADOR</b>      | 18               | 18         | 18    | 18             |
| <b>Nataly Milagros CERVANTES SABRERA</b> | 18               | 18         | 18    | 18             |

Obteniendo en consecuencia la titulando **Lizet Marta AGUIRRE SANTAMARIA** la nota de dieciocho (18), equivalente a muy bueno, por lo que se declara aprobado.

La titulando **Lilia Dalila BETETA SALVADOR** la nota de dieciocho (18), equivalente a muy bueno, por lo que se declara aprobado.

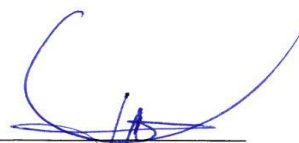
Y la titulando **Nataly Milagros CERVANTES SABRERA** la nota de dieciocho (18), equivalente a muy bueno, por lo que se declara aprobado.

Calificación que se realiza de acuerdo con el Art. 46° del Reglamento de Grados y Títulos de la UNHEVAL.

Se da por finalizado el presente acto, siendo las 16:30 horas, del día viernes 19 de julio del 2024, firmando en señal de conformidad.

  
 PRESIDENTE  
 DNI N° 22651202

  
 SECRETARIO  
 DNI N° 22407985

  
 VOCAL  
 DNI N° 04021765

Leyenda:  
 19 a 20: Excelente  
 17 a 18: Muy Bueno  
 14 a 16: Bueno  
 0 a 13: Desaprobado

AV. Universitaria 601-607-Ciudad Universitaria-Pilco Marca-Pabellón N° II- Teléfono 062-591060 Anexo 0502 -  
 Correo electrónico: deducacion1@unheval.edu.pe

EMPRESA  
 SOCIEDAD  
 UNIVERSIDAD

**ANEXO 07. CONSTANCIA DE SIMILITUD**

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO  
Facultad de Ciencias de la Educación  
Unidad de Investigación

*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

**CONSTANCIA DE SIMILITUD N°013-2024  
SOFTWARE ANTIPLAGIO – (FCE) – UNHEVAL**

La unidad de investigación de la: Facultad de Ciencias de la Educación, emite la presente constancia de Antiplagio, aplicando al Software TURNITIN, la cual reporta un **13%** de similitud, correspondiente a los interesados **AGUIRRE SANTAMARIA Lizet Marta, BETETA SALVADOR Lilia Dalila y CERVANTES SABRERA Nataly Milagros**, del trabajo de investigación, **HABILIDADES BLANDAS GAMIFICADAS PARA FORTALECER EL CONTROL DE EMOCIONES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA**; de la Carrera Profesional de Educación Primaria, considerando como asesor al **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA**.

**DECLARANDO (APTO)**

Se expide la presente, para los trámites pertinentes

Pillco Marca, 12 de enero 2024



**Dr. Edwin Roger Esteban Rivera**

*Director de la Unidad de Investigación Facultad de Ciencias de la Educación*

**UNHEVAL**

## ANEXO 08. REPORTE DE SIMILITUD

## Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**HABILIDADES BLANDAS GAMIFICADAS  
PARA FORTALECER EL CONTROL DE EM  
OCIONES EN ESTUDIANTES DE EDUCACI  
ÓN PRIMARIA**

AUTOR

**AGUIRRE SANTAMARIA Lizet Marta,  
BETETA SALVADOR Lilia Dalila y  
CERVANTES SABRERA Nataly Milagros**

RECuento DE PALABRAS

**25108 Words**

RECuento DE CARACTERES

**148519 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**180 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**11.8MB**

FECHA DE ENTREGA

**Jan 12, 2024 3:41 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Jan 12, 2024 3:44 PM GMT-5**

● **13% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 12% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)
- Material citado

## ANEXO 09. DESCRIPCIÓN GENERAL DE FUENTES

### Reporte de similitud

#### ● 13% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 12% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

#### FUENTES PRINCIPALES

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

|   |   |     |
|---|---|-----|
| 1 | <b>repositorio.unheval.edu.pe</b><br>Internet | 5%  |
| 2 | <b>repositorio.usil.edu.pe</b><br>Internet    | 2%  |
| 3 | <b>repositorio.upt.edu.pe</b><br>Internet     | <1% |
| 4 | <b>repositorio.ucv.edu.pe</b><br>Internet     | <1% |
| 5 | <b>docplayer.es</b><br>Internet               | <1% |
| 6 | <b>1library.co</b><br>Internet                | <1% |
| 7 | <b>game-learn.com</b><br>Internet             | <1% |
| 8 | <b>repositorio.uladech.edu.pe</b><br>Internet | <1% |



## Reporte de similitud

|    |  |     |
|----|--|-----|
| 9  | <b>ru.dgb.unam.mx</b><br>Internet  | <1% |
| 10 | <b>renati.sunedu.gob.pe</b><br>Internet  | <1% |
| 11 | <b>repositorio.cuc.edu.co</b><br>Internet  | <1% |
| 12 | <b>coursehero.com</b><br>Internet  | <1% |
| 13 | <b>ascolcirugia.org</b><br>Internet  | <1% |
| 14 | <b>Liberty University on 2023-12-09</b><br>Submitted works                             | <1% |
| 15 | <b>hdl.handle.net</b><br>Internet  | <1% |
| 16 | <b>Universidad Cooperativa de Colombia on 2022-10-28</b><br>Submitted works            | <1% |
| 17 | <b>Universidad Peruana Union on 2023-12-21</b><br>Submitted works                      | <1% |
| 18 | <b>consultoriadeserviciosformativos on 2023-09-13</b><br>Submitted works               | <1% |
| 19 | <b>Bachillerato Alexander Bain, S.C on 2023-10-31</b><br>Submitted works               | <1% |
| 20 | <b>Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC on 2023-02-22</b><br>Submitted works | <1% |

## Reporte de similitud

|    |   |     |
|----|---|-----|
| 21 | <b>Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-10-17</b><br>Submitted works        | <1% |
| 22 | <b>Universidad Tecnológica Indoamerica on 2023-01-24</b><br>Submitted works                 | <1% |
| 23 | <b>consultoriadeserviciosformativos on 2023-09-25</b><br>Submitted works                    | <1% |
| 24 | <b>Universidad Continental on 2016-10-10</b><br>Submitted works                             | <1% |
| 25 | <b>Universidad Internacional de la Rioja on 2014-07-11</b><br>Submitted works               | <1% |
| 26 | <b>Universidad de Nebrija on 2022-06-06</b><br>Submitted works                              | <1% |
| 27 | <b>fdocuments.ec</b><br>Internet  | <1% |
| 28 | <b>repository.libertadores.edu.co</b><br>Internet   | <1% |
| 29 | <b>Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2023-06-20</b><br>Submitted works | <1% |
| 30 | <b>Universidad del Istmo de Panamá on 2023-04-16</b><br>Submitted works                     | <1% |
| 31 | <b>cdnsnte1.s3.us-west-1.amazonaws.com</b><br>Internet                                      | <1% |
| 32 | <b>ecoescolas.abae.pt</b><br>Internet   | <1% |

## Reporte de similitud

|    |  |     |
|----|--|-----|
| 33 | <b>lgps.cyc.edu.tw</b><br>Internet   | <1% |
| 34 | <b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-19</b><br>Submitted works                          | <1% |
| 35 | <b>Universidad Internacional de la Rioja on 2023-03-02</b><br>Submitted works              | <1% |
| 36 | <b>repositorio.uap.edu.pe</b><br>Internet  | <1% |
| 37 | <b>repositorio.uct.edu.pe</b><br>Internet  | <1% |
| 38 | <b>repositorio.upagu.edu.pe</b><br>Internet  | <1% |
| 39 | <b>Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2021-06-17</b><br>Submitted works | <1% |
| 40 | <b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-17</b><br>Submitted works                          | <1% |

## ANEXO 10. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, TESIS, TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL O TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR UN GRADO O TÍTULO PROFESIONAL**

**1. Autorización de Publicación:** (Marque con una "X" según corresponda)

|           |  |                    |   |                      |  |         |  |        |  |
|-----------|--|--------------------|---|----------------------|--|---------|--|--------|--|
| Bachiller |  | Título Profesional | X | Segunda Especialidad |  | Maestro |  | Doctor |  |
|-----------|--|--------------------|---|----------------------|--|---------|--|--------|--|

Ingrese los datos según corresponda.

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| Facultad/Escuela            | CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN                                 |
| Escuela/Carrera Profesional | EDUCACIÓN PRIMARIA                                       |
| Programa                    |  |
| Grado que otorga            |  |
| Título que otorga           | LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PRIMARIA |

**1. Datos del (los) Autor(es):** (Ingrese los datos según corresponda)

|                      |                                     |   |           |  |      |  |                  |          |
|----------------------|-------------------------------------|---|-----------|--|------|--|------------------|----------|
| Apellidos y Nombres: | AGUIRRE SANTAMARIA LIZET MARTA      |   |           |  |      |  |                  |          |
| Tipo de Documento:   | DNI                                 | X | Pasaporte |  | C.E. |  | N° de Documento: | 60496081 |
| Correo Electrónico:  | maritaaguirresantamaria98@gmail.com |   |           |  |      |  |                  |          |
| Apellidos y Nombres: | BETETA SALVADOR LILIA DALILA        |   |           |  |      |  |                  |          |
| Tipo de Documento:   | DNI                                 | X | Pasaporte |  | C.E. |  | N° de documento: | 70615659 |
| Correo Electrónico:  | betetasalvadorlilia@gmail.com       |   |           |  |      |  |                  |          |
| Apellidos y Nombres: | CERVANTES SABRERA NATALY MILAGROS   |   |           |  |      |  |                  |          |
| Tipo de Documento:   | DNI                                 | X | Pasaporte |  | C.E. |  | N° de Documento: | 75998051 |
| Correo Electrónico:  | natalycervantessabrera@gmail.com    |   |           |  |      |  |                  |          |

**2. Datos del Asesor:** (Ingrese los datos según corresponda)

|                      |                                    |   |           |  |      |  |                  |          |
|----------------------|------------------------------------|---|-----------|--|------|--|------------------|----------|
| Apellidos y Nombres: | SOTIL CORTAVARRIA WILFREDO ANTONIO |   |           |  |      |  |                  |          |
| Tipo de Documento:   | DNI                                | X | Pasaporte |  | C.E. |  | N° de Documento: | 22417860 |
| ORCID ID:            | 0000-0002-9889-8933                |   |           |  |      |  |                  |          |

**3. Datos de los Jurados:** (Ingrese los datos según corresponda, primero apellidos luego nombres)

|             |                                      |
|-------------|--------------------------------------|
| Presidente  | CONDEZO MARTEL JOSE WUENCISLAO       |
| Secretario  | CARDENAS CRISOSTOMO OLINDA           |
| Vocal       | GARCIA YALE FIDEL ALBERTO            |
|             |                                      |
| Accesitario | VEGA MONTESILLO DE CRISPIN VITALIANA |

**4. Datos del Documento Digital a Publicar:** (Ingrese los datos y marque con una "X" según corresponda)

|   |                          |   |          |              |                   |                      |                                    |  |
|---|--------------------------|---|----------|--------------|-------------------|----------------------|------------------------------------|--|
| Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación) | 2024                     |   |          |              |                   |                      |                                    |  |
| Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según corresponda)                         | Trabajo de Investigación |   | Tesis    | X            | Trabajo Académico |                      | Trabajo de Suficiencia Profesional |  |
| Palabras claves   | HABILIDADES BLANDAS      |   |          | GAMIFICACIÓN |                   | CONTROL DE EMOCIONES |                                    |  |
| Tipo de acceso: (Marque con X según corresponda)  | Abierto                  | X | Cerrado* |              | Restringido*      |                      | Periodo de Embargo                 |  |
| (*) Sustentar razón:  |                          |   |          |              |                   |                      |                                    |  |

**5. Declaración Jurada:** (Ingrese todos los datos requeridos completos)

|   |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación) | HABILIDADES BLANDAS GAMIFICADAS PARA FORTALECER EL CONTROL DE EMOCIONES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|



Mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pueda derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del trabajo de investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en los trabajos de investigación presentado, asumiendo toda la carga pecuniaria que pudiera derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudiera derivar para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivos de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del Trabajo de Investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mis acciones se deriven, sometiéndome a las acciones legales y administrativas vigentes.

#### 6. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión digital de este trabajo de investigación en su biblioteca virtual, repositorio institucional y base de datos, por plazo indefinido, consintiendo con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas paginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

|                     |                                   |       |  |
|---------------------|-----------------------------------|-------|--|
| Apellidos y Nombres | AGUIRRE SANTAMARIA LIZET MARTA    | Firma |  |
| Apellidos y Nombres | BETETA SALVADOR LILIA DALILA      | Firma |  |
| Apellidos y Nombres | CERVANTES SABRERA NATALY MILAGROS | Firma |  |

FECHA: Huánuco, 25 de julio del 2024

#### Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra calibri, tamaño de fuente 09, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF), Constancia de Similitud, Reporte de Similitud.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.
- ✓ Se debe de firmar y luego escanear el documento (legible).