



**REPÚBLICA DEL ECUADOR**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**

**INFORME DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
GRADO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**TEMA:**

**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA  
EMOCIONAL**

**Autor:**

**Lcda. Flor Katherine Rivera Jara**

**Director:**

**Mgtr. Alexandra Astudillo Cobos**

*Milagro, 2021*

## Derechos de autor

**Sr. Dr.**

**Fabricio Guevara Viejó**

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, Flor Katherine Rivera Jara en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de esta investigación, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de Magister en Educación, como aporte a la Línea de Investigación **Educación, cultura, tecnología en Innovación para la sociedad** de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 22 de junio del 2021

---

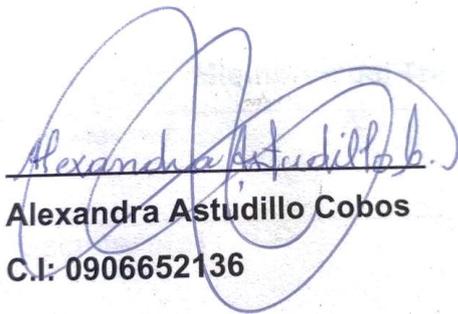
**Lcda. Flor Katherine Rivera Jara**

**C.I. 0941312381**

## Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Yo, **Alexandra Astudillo Cobos** en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **Flor Katherine Rivera Jara**, cuyo tema es **Uso de gamificación en el desarrollo de la Inteligencia emocional**, que aporta a la Línea de Investigación **Educación, cultura, tecnología en Innovación para la sociedad**, previo a la obtención del Grado Magister en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 22 de junio del 2021



**Alexandra Astudillo Cobos**  
C.I.: 0906652136

## **Dedicatoria**

Llena de júbilo dedico el presente trabajo de investigación con cariño y amor primordialmente a Dios, por brindarme fortaleza y dedicación para culminar satisfactoriamente este proceso; también de igual manera a mi señora madre por ser mi respaldo incondicional, mi motor y mi ejemplo, por creer en mis capacidades y acompañarme durante el cumplimiento de esta meta profesional.

Lcda. Flor Rivera Jara

## **Agradecimiento**

Agradezco infinitamente a Dios padre, por darme fortaleza y cuidar todos mis pasos y decisiones a lo largo de este programa de Maestría.

También extiendo mi agradecimiento a la Universidad Estatal de Milagro, por permitirme ser parte de este programa de maestría; a mis docentes que con su dedicación aportaron a mi desarrollo profesional.

Expreso mi gratitud a las autoridades y docentes de la prestigiosa Escuela de Educación básica “Benjamín Sarmiento”, por abrirme sus puertas y colaborar para la realización de este proyecto.

Agradezco también a mi tutora Mgtr. Alexandra Astudillo Cobos, directora de este proyecto de investigación por brindarme sus conocimientos científicos, tiempo y paciencia en el asesoramiento de mi trabajo de titulación.

Para finalizar, también agradezco a las amigas y compañeras sinceras que me dejo esta maestría, por su compañerismo, apoyo moral, emocional y científico y por darme ánimos para seguir adelante en mi carrera profesional.

Lcda. Flor Rivera Jara

## Tabla de contenido

Derechos de autor.....	i
Aprobación del director del Trabajo de Titulación .....	ii
Aprobación del tribunal calificador .....	iii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento .....	v
Tabla de contenido.....	vi
Lista de Tablas.....	ix
Lista de Figuras.....	xi
Lista de Anexos.....	xii
Glosario.....	xiii
Resumen.....	xv
Introducción.....	17
CAPÍTULO I: .....	2
EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN.....	2
1.1. Planteamiento del problema .....	2
1.2. Delimitación del problema.....	4
1.3. Formulación del problema .....	4
¿Cómo establecen los docentes el uso de la gamificación para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento” del Cantón La Troncal, provincia del Cañar en el periodo lectivo 2020-2021?.....	4
1.4. Preguntas de investigación .....	4
1.5. Determinación del tema .....	4
1.6. Objetivo general.....	5
1.7. Objetivos específicos .....	5
1.8. Hipótesis .....	5
1.9. Declaración de las variables (operacionalización) .....	6
1.10. Justificación .....	9
1.11. Alcance y limitaciones.....	10
Capítulo II:.....	11
Marco teórico referencial.....	11
2.1. Antecedentes.....	11

2.2. Contenido teórico que fundamenta la investigación .....	13
2.2.1 Gamificación .....	13
Tipos de gamificación .....	13
Importancia de la gamificación .....	14
2.2.1.1 Elementos de la gamificación.....	14
2.2.1.3. Herramientas de gamificación.....	17
2.2.2. Inteligencia emocional.....	22
Componentes de la inteligencia emocional.....	24
2.2.3 La inteligencia emocional en la escuela .....	26
2.2.4 Gamificación e inteligencia emocional .....	28
Capítulo III:.....	30
Metodología .....	30
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	30
3.2 La población y la muestra .....	30
3.2.1 Características de la población.....	30
3.2.2 Delimitación de la población .....	31
3.2.3 Tipo de muestra.....	31
3.2.4 Tamaño de la Muestra.....	31
3.3 Los métodos y las técnicas .....	32
3.3.1 Teóricos.....	32
3.3.2 Empíricos.....	32
3.3.3 Herramientas .....	33
3.4 Propuesta de procesamiento estadístico de la información.....	33
Capítulo IV: .....	35
Análisis e interpretación de resultados.....	35
4.1 Análisis descriptivo de los resultados .....	35
4.1.1. Validación del cuestionario .....	35
4.1.2 Validación de confiabilidad .....	40
4.1.3 Análisis de gamificación.....	42
Indicador 1: Nivel de conocimiento sobre herramientas de gamificación .....	42
Indicador 2: Aplicación de las herramientas de gamificación .....	44
Indicador 3: Frecuencia con que los docentes aplican las herramientas de gamificación.....	46
Indicador 4: Uso de las dinámicas de gamificación .....	47

Indicador 5: Uso de las mecánicas de gamificación .....	49
Indicador 6: Uso de los componentes de gamificación.....	51
4.1.4 Análisis de inteligencia emocional .....	53
Indicador 1: Nivel de conocimiento de los docentes sobre inteligencia emocional .....	53
Indicador 2: Conocimiento sobre las capacidades emocionales básicas y facilitadoras .....	55
Indicador 3: Autoconciencia.....	57
Indicador 4: Autorregulación.....	59
Indicador 5: Motivación.....	61
Indicador 6: Empatía.....	63
Indicador 7: Habilidades sociales .....	65
4.2. Análisis correlacional de los resultados .....	67
Capítulo V: .....	72
Conclusiones y Recomendaciones .....	72
5.1 Conclusiones .....	72
Bajo los resultados obtenidos se pudo establecer que La Gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza los componentes del juego en ámbitos no lúdicos con el fin de fortalecer el aprendizaje y mejorar habilidades socio-emocionales en entornos digitales y educativos mediante la motivación, dado que se corroboró la correlación entre el uso de la gamificación con los componentes propios de la inteligencia emocional como la autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales. ....	72
5.2 Recomendaciones .....	73
Bibliografía .....	74
Anexos .....	78

## Lista de Tablas

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de las variables.....	6
<b>Tabla 2</b> Ventajas de la gamificación .....	14
<b>Tabla 3</b> Tamaño de la muestra.....	31
<b>Tabla 4</b> Escala de confiabilidad de instrumentos según el Alpha de Cronbach.....	33
<b>Tabla 5</b> Prueba V de Aiken para suficiencia .....	35
<b>Tabla 6</b> Prueba V de Aiken para claridad .....	36
<b>Tabla 7</b> Prueba V de Aiken para coherencia .....	37
<b>Tabla 8</b> Prueba V de Aiken para relevancia.....	38
<b>Tabla 9</b> Prueba V de Aiken.....	39
<b>Tabla 10</b> Prueba Alfa de Cronbach.....	40
<b>Tabla 11</b> Prueba Alfa de Cronbach por elemento suprimido .....	41
<b>Tabla 12</b> Componentes del indicador 1 .....	42
<b>Tabla 13</b> Nivel de conocimiento sobre herramientas de gamificación .....	43
<b>Tabla 14</b> Componentes del indicador 2 .....	44
<b>Tabla 15</b> Componentes del indicador 3 .....	46
<b>Tabla 16</b> Componentes del indicador 4 .....	47
<b>Tabla 17</b> Uso de las dinámicas de gamificación .....	48
<b>Tabla 18</b> Componentes del indicador 5 .....	49
<b>Tabla 19</b> Uso de las mecánicas de gamificación .....	50
<b>Tabla 20</b> Componentes del indicador 6 .....	51
<b>Tabla 21</b> Uso de los componentes de gamificación.....	52
<b>Tabla 22</b> Componentes del indicador 1 .....	53
<b>Tabla 23</b> Componentes del indicador 2 .....	55
<b>Tabla 24</b> Conocimiento sobre las capacidades emocionales básicas y facilitadoras .....	56
<b>Tabla 25</b> Componentes del indicador 3 .....	57
<b>Tabla 26</b> Autoconciencia.....	58
<b>Tabla 27</b> Componentes del indicador 4 .....	59
<b>Tabla 28</b> Autorregulación.....	60
<b>Tabla 29</b> Componentes del indicador 5 .....	61
<b>Tabla 30</b> Motivación.....	62
<b>Tabla 31</b> Componentes del indicador 6 .....	63

<b>Tabla 32</b> <i>Empatía</i> .....	64
<b>Tabla 33</b> <i>Componentes del indicador 7</i> .....	65
<b>Tabla 34</b> <i>Habilidades sociales</i> .....	66
<b>Tabla 35</b> <i>Validación de la normalidad</i> .....	67
<b>Tabla 36</b> <i>Validación de la hipótesis general</i> .....	68
<b>Tabla 37</b> <i>Validación de la correlación entre gamificación y capacidades emocionales</i> .....	68
<b>Tabla 38</b> <i>Validación de la correlación entre gamificación y componentes de la inteligencia emocional</i> .....	69

## Lista de Figuras

<b>Figura 1</b> <i>Elementos de la gamificación</i> .....	15
<b>Figura 2</b> <i>Elementos de la inteligencia emocional</i> .....	26
<b>Figura 3</b> <i>Componentes del indicador 1</i> .....	42
<b>Figura 4</b> <i>Nivel de conocimiento sobre herramientas de gamificación</i> .....	43
<b>Figura 5</b> <i>Aplicación de las herramientas de gamificación</i> .....	45
<b>Figura 6</b> <i>Frecuencia con que los docentes aplican las herramientas de gamificación</i> .....	46
<b>Figura 7</b> <i>Componentes del indicador 4</i> .....	47
<b>Figura 8</b> <i>Uso de las dinámicas de gamificación</i> .....	48
<b>Figura 9</b> <i>Componentes del indicador 5</i> .....	49
<b>Figura 10</b> <i>Uso de las dinámicas de gamificación</i> .....	50
<b>Figura 11</b> <i>Componentes del indicador 6</i> .....	51
<b>Figura 12</b> <i>Uso de los componentes de gamificación</i> .....	52
<b>Figura 13</b> <i>Nivel de conocimiento de los docentes sobre inteligencia emocional.</i> ....	53
<b>Figura 14</b> <i>Componentes del indicador 2</i> .....	55
<b>Figura 15</b> <i>Conocimiento sobre las capacidades emocionales básicas y facilitadoras</i> .....	56
<b>Figura 16</b> <i>Componentes del indicador 3</i> .....	57
<b>Figura 17</b> <i>Autoconciencia</i> .....	58
<b>Figura 18</b> <i>Componentes del indicador 4</i> .....	59
<b>Figura 19</b> <i>Autorregulación</i> .....	60
<b>Figura 20</b> <i>Componentes del indicador 5</i> .....	61
<b>Figura 21</b> <i>Motivación</i> .....	62
<b>Figura 22</b> <i>Componentes del indicador 6</i> .....	63
<b>Figura 23</b> <i>Empatía</i> .....	64
<b>Figura 24</b> <i>Componentes del indicador 7</i> .....	65
<b>Figura 25</b> <i>Habilidades sociales</i> .....	66

## **Lista de Anexos**

<b>Anexo 1</b> Registro de validación del primer experto .....	78
<b>Anexo 2</b> Registro de validación del segundo experto.....	85
<b>Anexo 3</b> Registro de validación del tercer experto .....	91
<b>Anexo 4</b> Instrumento de recolección de datos.....	97

## **Glosario**

<b>Alfa de Cronbach</b>	Es un coeficiente que sirve para cuantizar la fiabilidad de una escala medida o un instrumento de medición.
<b>Asertividad</b>	Es la habilidad de expresar de forma directa y adecuada nuestros deseos y pensamientos.
<b>Autoconocimiento</b>	Es la conciencia de uno mismo, la capacidad fundamental de controlar sentimientos de un momento a otro para la penetración psicológica y la comprensión de uno mismo, la correcta autovaloración de las propias fortalezas y debilidades, brindando seguridad a las decisiones personales a lo largo de la vida.
<b>Avatar</b>	Representación virtual del personaje del jugador.
<b>Boss fights</b>	Especialmente, retos de difícil consecución en la culminación de un nivel.
<b>Dinámicas</b>	Las dinámicas tienen como objetivo motivar el interés del jugador y surgen cuando se emplea las mecánicas del juego.
<b>Edu-gaming</b>	Son juegos educativos que coordina la emoción que brindan los videojuegos y los acopla al ámbito de la educación para generar un porcentaje elevado de aprendizaje enfocado en la automaticidad y la fluidez.
<b>Emociones</b>	El espíritu competitivo, curioso, decepcionado, satisfecho de los jugadores.
<b>Escala de Likert</b>	Mediante esta escala psicométrica de medición se evaluó las opiniones y actitudes de los sujetos de estudio en relación al uso de la gamificación para el desarrollo de la inteligencia emocional.
<b>Escudriñar</b>	Examinar, inquirir y averiguar cuidadosamente algo y sus circunstancias.
<b>Estrategias</b>	En un proceso regulable, conjunto de las reglas que buscan una decisión óptima en cada momento.
<b>Fáctico</b>	Que está basado solamente en hechos.
<b>Feedback</b>	Información acerca de cómo lo hace el jugador.
<b>Game pin</b>	Código obtenido al crear un juego o reto, y permite utilizarlo

para que otros usuarios puedan jugar e ingresar al reto.

<b>Gamificación</b>	Es una técnica de aprendizaje que basa la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional.
<b>Gifting</b>	Oportunidades para compartir recursos con otros.
<b>Habilidades socioemocionales</b>	Son conductas aprendidas que realizamos al interactuar con otras personas que nos permiten expresar nuestras emociones, actitudes y opiniones.
<b>Herramientas</b>	Son aquellos elementos elaborados con el objetivo de hacer con mayor facilidad una determinada actividad.
<b>Inteligencia emocional</b>	Son el conjunto de habilidades que permiten reconocer, apreciar y manejar las propias emociones y las de los demás.
<b>Juego</b>	Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.
<b>Lúdico</b>	Perteneciente o relativo al juego.
<b>Mecánicas</b>	Las mecánicas se refieren a los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento.
<b>Narrativa</b>	Un guion coherente y perdurable del juego.
<b>Social graphs</b>	Representación de la red social del jugador dentro del juego.
<b>Técnica de aprendizaje</b>	Son actividades que se realizan de manera mecánica y se aprenden por medio de la práctica.

## Resumen

El presente estudio es de tipo no experimental de carácter transversal y alcance correlacional puesto que busca identificar si existe relación entre el uso de la gamificación y el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento” del Cantón La Troncal, provincia del Cañar en el periodo lectivo 2020-2021. Por tal motivo, se empleó el método inductivo-deductivo en conjunto con el histórico-lógico, y para la recolección de datos se utilizó un cuestionario validado por tres jueces expertos mediante la V de Aiken, en la que se obtuvo un V-valor de 0.98 y un coeficiente de Alfa de Cronbach de 0.882. A partir de su validación, se aplicó la encuesta virtual a los 29 docentes del plantel. Esto permitió identificar que la herramienta digital más utilizada es Educaplay, seguida de Kahoot y Genially; y, que se fomenta con mayor interés la empatía y la motivación al aprendizaje, y en menor intensidad la asertividad, autoconciencia y optimismo. Finalmente, se confirmó una relación moderada del uso de la gamificación con el desarrollo de los componentes de la inteligencia emocional como: autocontrol, autoconciencia, motivación, empatía y habilidades sociales; y entre el uso de la gamificación y el desarrollo de capacidades emocionales como: asertividad, confianza, empatía y positivismo.

**Palabras clave:** Gamificación, Inteligencia Emocional, Motivación, Aprendizaje, Herramientas digitales.

## Abstract

This study is a non-experimental type of sectional nature and correlational scope since it seeks to identify if there is a relationship between gamification and emotional development of students from the “Benjamín Sarmiento” Basic Education School of La Troncal city, Cañar province in the 2020-2021 school period. For this, an inductive-deductive method was used, in conjunction with the historical-logical one and for the data collection instrument, a survey was used, validating its content using Aiken’s V with three judges. From this, a V-value of 0.98 is gotten, indicating that the survey was ready to be performed to users, and to evaluate this data, a reliability test was done, getting Cronbach’s Alpha coefficient value of 0.882. For this validation, the virtual survey was applied to the 29 teachers of the campus. This made it possible to identify Educaplay is that the most used digital tool, followed by Kahoot and Genially; and, that empathy and motivation for learning are promoted with greater interest, and assertiveness, self-awareness, and optimism to a lesser extent. Finally, In this sense, a moderate relationship between the gamification use was confirmed with the development of emotional intelligence components such as: self-control, self-awareness, motivation, empathy, and social skills; and between gamification use and the development of emotional capacities such as: assertiveness, trust, empathy, and positivism.

**Keywords:** Gamification, Emotional Intelligence, Motivation, Learning, Digital tools.

## Introducción

A partir de la declaratoria de pandemia a nivel mundial por el COVID-19 por parte de la Organización Mundial de la Salud (OMS); el Ministerio de Salud Pública (MSP) y el Comité de Operaciones de Emergencia (COE) trabajaron en conjunto para establecer protocolos de bioseguridad con la finalidad de evitar el contagio del virus SARS-CoV-2, y brindaron recomendaciones para la seguridad ciudadana en entidades públicas y privadas, es así como el Ministerio de Educación desde el 15 de marzo de 2020, mediante Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-MINEDUC-2020-00014-A, suspende las clases en todo el territorio ecuatoriano, y extiende la modalidad virtual siguiendo las indicaciones del COE Nacional.

Esta nueva modalidad trajo consigo diversas problemáticas dado que el sistema educativo ecuatoriano no se encontraba listo para realizar actividades virtuales puesto que existe problemas de conectividad, falta de recursos digitales, carencia de conocimientos en instrumentos digitales, entre otras.

Sin embargo, uno de los mayores inconvenientes es la falta de motivación que recibe el estudiante al recibir clases virtuales, puesto que carece de interacción social, que estimulan el desarrollo de la inteligencia emocional del alumnado, por lo que los docentes han tenido que experimentar con diversas herramientas para conocer la plataforma virtual que genere mayor estímulo del estudiante hacia la adquisición de conocimiento.

Es así como en la actualidad, se han abierto un abanico de programas que permiten la interacción con el alumno en diferentes grados, y es necesario que el docente comprenda que deben de ser usados conforme a las necesidades e interés del estudiante; y sobre todo, brindar una formación que integre el desarrollo de las capacidades y componentes emocionales.

En consecuencia, esta investigación se realiza con la finalidad de conocer la relación que se tiene entre la gamificación y la inteligencia emocional en la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento” del Cantón La Troncal, provincia del Cañar en el periodo lectivo 2020-2021; así como para detectar herramientas de gamificación aplicadas por los docentes en las horas pedagógicas, el uso de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional para fomentar el aprendizaje significativo y las habilidades socioemocionales que los docentes desarrollan en los estudiantes al hacer uso de la gamificación.

## **CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.1. Planteamiento del problema**

El presente proyecto de investigación pretende determinar el uso de las técnicas y herramientas de gamificación por parte de los docentes para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento” en el periodo lectivo 2020-2021 del Cantón La Troncal, provincia del Cañar ya que se pudo observar que los docentes en muchas ocasiones por desconocimiento no aplican estrategias innovadoras para generar en los estudiantes habilidades socioemocionales, indispensable para el desarrollo personal y profesional de los aprendices, más aún en las actuales épocas de pandemia, donde la interacción social es eventualmente limitada o nula lo que afecta sus relaciones interpersonales, limitándolas a una pantalla virtual, por lo que Oquelis (2016) afirma que “ La falta de control emocional es una realidad que aqueja a la sociedad”.

Para comprender la gravedad del desconocimiento de los docentes en relación a la utilización de la tecnología a nivel mundial, la UNESCO (2020) indica que el 64% de los docentes de primera enseñanza y el 50% de secundaria han sido escasamente capacitados sobre competencias en materia de TIC.

En el Ecuador dentro del Currículo de educación no se contempla ninguna asignatura relacionada con el desarrollo de competencias socio-emocionales en los aprendices, y se limita al uso del juego como medio de aprendizaje, únicamente en el nivel inicial; olvidando lo importante que es para un correcto desarrollo integral, sino más bien está enfocada en cuantificar el rendimiento académico a través del desarrollo cognitivo en diferentes asignaturas de cultura general.

Según las pruebas PISA, realizadas en 2018, un 22,6 % alcanzaron un promedio alto en por lo menos un campo relacionado a lectura, matemáticas o ciencias. Según El Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2018) El programa

de evaluación PISA es el encargado mediante un estudio internacional, constatar el nivel formativo en referencia a conocimiento y habilidades de los alumnos.

Los resultados de las pruebas PISA, nos da una clara idea que las estrategias o el camino tomado para mejorar el nivel educativo del país no es esencialmente el más viable, probablemente a que no se está tomando en consideración desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes, los mismo que se ven afectados por diferentes factores sociales lo que influye en su proceso de aprendizaje.

Lo que da a comprender que gran responsabilidad recae en la práctica docente, debido a que siguen corrientes tradicionalistas y no consideran a las nuevas tecnologías como apoyo para el aprendizaje, lo que impactó notablemente en este periodo lectivo que por cuestiones de pandemia se tuvo que trasladar a modalidad digital, ya que dio a relucir la escasa capacitación docente en nuevas técnicas innovadoras de aprendizaje como la gamificación y en competencias digitales, la problemática permite percibir el desbalance en el proceso educativo; por lo que los estudiantes debido a la poca utilización de herramientas tecnológicas pierden el interés en aprender y limita su interacción.

Actualmente la mayoría de las instituciones públicas del país se enfocan generalmente en elevar el promedio escolar, pero se olvidan de lo importante que es motivar al estudiante para desarrollar sus habilidades emocionales, implementando programas para fomentar su inteligencia emocional, lo que le permitirá paulatinamente ganar confianza en sí mismo y elevar su autoestima, autocontrol y empatía; por otro lado no se utilizan adecuadamente técnicas innovadoras como la gamificación, para centrar la educación desde la percepción de las dinámicas del juego, por lo que mejoraría el desarrollo líderes sociales con competencias emocionales como la empatía hacia sus pares y tolerancia a las diferencias personales.

En el nivel de educativo en todos sus subniveles, se cumple una malla curricular impuesta por el Ministerio de educación para cumplir con destrezas y criterios, pero se deja de lado ayudar a los niños y niñas a forjar su área emocional, para que puedan ser tolerantes e interpretar y autorregular sus emociones y la de sus pares, importantes en la actual situación mundial donde se han visto afectados en su gran mayoría los hogares tanto económica como emocionalmente, teniendo un impacto importante en el desarrollo y personalidad de los aprendices.

La pandemia ha afectado al mundo entero, Gutierrez (2020) indica que “ha representado para los sistemas educativos un abrupto cambio para el que no se estaba avisado”. Dando una clara muestra de lo frágil que resultó el sistema educativo fiscal, y de lo limitado en cuanto a materia de innovación y tecnología. Esto se pudo evidenciar en el periodo lectivo 2020-2021, donde por motivos de bioseguridad se tuvo que cambiar la modalidad de estudio a una digital a través de videoconferencias, lo que no solo afloro la escasa utilización y conocimiento de herramientas digitales por parte de los docentes sino que también afecto la convivencia entre pares, y afectó las emociones de los estudiantes por diferentes factores como la cuarentena, la perdida de algún familiar, o problemas económicos o de acceso a medios tecnológicos o internet.

## **1.2. Delimitación del problema**

- **Área:** Educación y cultura
- **Línea:** Educación, cultura, tecnología en Innovación para la sociedad.
- **Campo de interés:** Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento”
- **Ubicación geoespacial:** Ecuador- provincia del Cañar cantón La Troncal- región Sierra.
- **Tiempo:** 2020 – 2021

## **1.3. Formulación del problema**

¿Cómo establecen los docentes el uso de la gamificación para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento” del Cantón La Troncal, provincia del Cañar en el periodo lectivo 2020-2021?

## **1.4. Preguntas de investigación**

- ¿Cuáles son las herramientas de gamificación aplicadas por los docentes en las horas pedagógicas?
- ¿Cuál es el uso de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional para fomentar el aprendizaje significativo?
- ¿Cuáles son las habilidades socioemocionales que los docentes desarrollan en los estudiantes al hacer uso de la gamificación?

## **1.5. Determinación del tema**

Uso de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional.

## **1.6. Objetivo general**

Establecer el uso de la gamificación aplicada por los docentes para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes.

## **1.7. Objetivos específicos**

- Diagnosticar las herramientas de gamificación que los docentes aplican en las horas pedagógicas.
- Determinar el uso de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional que fomente el aprendizaje significativo.
- Identificar las habilidades socioemocionales que los docentes desarrollan en los estudiantes al hacer uso de la gamificación.

## **1.8. Hipótesis**

El uso de la gamificación influye en el desarrollo de la inteligencia emocional.

## 1.9. Declaración de las variables (operacionalización)

Tabla 1

*Operacionalización de las variables*

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
<b>Independiente: Gamificación</b>	Herramientas de gamificación	Nivel de conocimiento sobre herramientas de gamificación	1.- ¿Considera que la gamificación es una técnica de aprendizaje innovadora que utiliza los elementos de los juegos en el proceso educativo? 2.- ¿Considera que la gamificación ayuda a motivar al estudiante para llevar con éxito su proceso educativo?	Cuestionario
		Aplicación de las herramientas de gamificación	1.- ¿Considera que le fue difícil implementar las herramientas de gamificación en sus horas pedagógicas? 2.- ¿Cuál de las siguientes herramientas es la más utilizada en sus horas pedagógicas? Kahoot – Educaplay – Arcademics – Genially – Otros 3. ¿Le resultó fácil acoplar los contenidos de estudio a las herramientas de gamificación?	
		Frecuencia con que los docentes aplican las herramientas de gamificación	1.- ¿Utiliza la gamificación frecuentemente en sus horas pedagógicas para mejorar el desempeño escolar? 2.- ¿Considera que uso frecuente de la gamificación motiva la participación y las emociones de sus estudiantes? 3.- ¿El uso frecuente de las herramientas de	

		gamificación afianzaron el aprendizaje en la modalidad virtual de estudio actual?	
<b>Elementos de la gamificación</b>	Uso de las dinámicas de gamificación	1.- ¿Utiliza las dinámicas del juego para motivar el interés y competitividad del estudiante en el proceso de aprendizaje? 2.- ¿Diseña una narrativa atractiva del juego para motivar el aprendizaje?	Cuestionario
	Uso de las mecánicas de gamificación	1.- ¿Utiliza los retos como mecanismo para interiorizar conocimiento de forma lúdica? 2. ¿Considera que es importante las mecánicas del juego para lograr una propuesta atractiva y motivadora de aprendizaje?	
	Uso de los componentes de gamificación	1.- ¿Utiliza los componentes de gamificación para ayudar a desarrollar la inteligencia emocional en sus estudiantes? 2.- ¿Utiliza los niveles, puntos y misiones dentro del proceso panificado para motivar las emociones del estudiante?	
<b>Dependiente: Inteligencia emocional</b>	Capacidades emocionales	1.- ¿Considera que la inteligencia emocional es la capacidad de interpretar, analizar y discriminar las propias emociones y la de los demás? 2.- ¿Considera que el desarrollo inteligencia emocional es indispensable para alcanzar el éxito escolar?	Cuestionario
	Conocimiento sobre las capacidades emocionales básicas y facilitadoras	1.- ¿Considera que el desarrollo de las capacidades emocionales básicas como la empatía y asertividad mejoran el proceso de enseñanza- aprendizaje? 2.- ¿Considera que el desarrollo de las capacidades emocionales facilitadoras como el optimismo sirven para incentivar la participación de los estudiantes?	Cuestionario

Componentes de la inteligencia emocional	Autoconciencia	1.- ¿El conocimiento de las fortalezas y debilidades mejora el desempeño escolar? 2.- ¿Considera que autoconciencia de las emociones influye en la toma de decisiones?	Cuestionario
	Autorregulación	1.- ¿Considera que hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron autorregular sus emociones al competir con sus compañeros en los juegos? 2.- ¿Considera que la autorregulación de las emociones genera un ambiente de confianza en sus estudiantes?	Cuestionario
	Motivación	1.- ¿Motiva a sus estudiantes con técnicas innovadoras para afianzar el proceso de aprendizaje? 2.- ¿Considera que al hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron aumentar su motivación para adquirir nuevos conocimientos?	Cuestionario
	Empatía	1.- ¿Considera que al utilizar la gamificación los estudiantes desarrollan la empatía con sus compañeros? 2.- ¿Considera que es importante proponer actividades que promuevan la empatía entre sus estudiantes?	Cuestionario
	Habilidades sociales	1.- ¿Crea actividades lúdicas para desarrollar la simpatía, confianza y respeto en sus estudiantes? 2.- ¿Diseña actividades para desarrollar el liderazgo y trabajo en equipo en sus estudiantes?	Cuestionario

**Interviniente:  
Estudiantes**

*Nota.* Elaborado por la autora.

## 1.10. Justificación

Siendo de gran importancia el desarrollo emocional de los estudiantes mediante el uso de herramientas de gamificación, para mejorar habilidades inter e intrapersonales de los estudiantes; ya que, según manifiestan Goleman, Boyatzis, & Mckee (2016)

Promover el desarrollo de habilidades de la inteligencia emocional fomentaría líderes y derivaría en la disminución de enfermedades sociales, mismas que están invadiendo la juventud cada día más, provocando bajo rendimiento académico y en muchos casos deserción escolar; también la sociedad se vería beneficiada por el aumento de la tolerancia, el respeto y la responsabilidad personal.

El proyecto es pertinente a desarrollar debido a que consultando varios autores se puede denotar que la implementación de las dinámicas del juego, propias de la técnica de gamificación refuerza la inteligencia emocional de los estudiantes, como indican García, Martín, & Díaz (2019) “el uso de la gamificación demuestra mejores resultados académicos, incentivando al mismo tiempo, la motivación extrínseca ya que estas habilidades son susceptibles a ser aprendidas o modificadas a lo largo de la vida”, por ello se busca medir la importancia que le dan los docentes a esta área de desarrollo y cuáles son las herramientas más utilizadas por ellos implementadas en sus horas de clase, ya que debido a la pandemia del covid 19, se trasladó la educación presencial a la virtual en pro de salvaguardar la integridad de los estudiantes y de los docentes.

En su libro sobre Gamificar en el aula de español, Herrera (2017) explica que la gamificación utiliza los elementos de los juegos en contextos no lúdicos. El juego es propicio para general interacciones sociales, afianzando sus habilidades y fomentando su confianza, lo que permite formar estudiantes socialmente íntegros. La técnica de gamificación es una metodología innovadora, que utiliza los mecanismos del juego y la motivación aplicados al ámbito educacional en todas las edades, para ello en la web existen una gran variedad de herramientas web 2.0 gratuitas y amigables con el usuario, que permiten desarrollar varias habilidades entre ellas las socio-emocionales, lo cual hace a este proyecto factible porque se sustenta en el marco teórico para dar solución a la problemática planteada, debido a

que es de gran importancia para mejorar el desarrollo integral de los estudiantes, mejorando así sus relaciones interpersonales y su rendimiento escolar.

El presente trabajo de investigación tiene lugar en la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento”, para ello, se realizará una encuesta a los 29 docentes de la institución, donde se podrá constatar el nivel de conocimiento y utilización de herramientas de gamificación dentro de las horas pedagógicas, así como también cuán importante consideran el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes desde sus primeros años. Todos estos datos obtenidos se los procesará estadísticamente para denotar la importancia que tiene la implementación de técnicas innovadoras como la gamificación en el desarrollo de habilidades emocionales para la formación de líderes y estudiantes capacitados.

### **1.11. Alcance y limitaciones**

Debido a la nueva modalidad virtual de estudio que implemento el sistema educativo fiscal para continuar con la educación a nivel nacional, surge la necesidad en la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento” de establecer el nivel en que los docentes aplican técnicas innovadoras y tecnológicas como la gamificación para hacer frente a la nueva era digital y desarrollar la inteligencia emocional de sus estudiantes.

El presente trabajo de investigación contempla un alcance correlacional porque revisando la literatura se pudo constatar una relación entre las dos variables y se pretende llegar a toda la comunidad educativa de esta institución para fortalecer el aprendizaje integro.

Se presentaron varias limitaciones al iniciar la presente investigación, principalmente debido al confinamiento y al cierre del establecimiento educativo; por otra parte, un gran factor limitante fue la falta de conectividad y equipos tecnológicos de los estudiantes lo que marco un déficit en la adquisición de aprendizajes y dificulto el acceso a la educación y al poder ser partícipes de diferentes técnicas innovadoras lo que afianzaría su proceso educativo.

## **Capítulo II:**

### **Marco teórico referencial**

#### **2.1. Antecedentes**

Aranda & Caldera (2018) en su artículo indican que El uso de estrategias innovadoras como la gamificación prometen un desarrollo global de las destrezas y habilidades socioemocionales como el autocontrol de emociones, la resolución de conflictos y mejorando la comunicación entre pares.

Villegas (2019) en su tesis Doctoral sobre el uso de las herramientas gamificadas, afirma que la Gamificación como una herramienta educativa y motivadora, ayuda a promover conductas y hábitos que mejoran la adquisición de conocimientos y que conducen a los estudiantes al desarrollo de competencias, mejorando su rendimiento académico, y sobre todo aumentando su motivación tanto intrínseca como extrínseca.

Por otro lado Aranda M. G. (2019) en su investigación sobre el fomento de habilidades socio-emocionales mediante la gamificación, propone que al implementar metodologías activas en el proceso educación como la gamificación para fortalecer las emociones, ya que escasamente son tomadas en consideración por las máximas autoridades del sistema educativo, como lo son el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales, mismas que son consideradas como base sólida del aprendizaje y desarrollo global e integral de los niños, ya que les permiten establecer relaciones interpersonales, formando su personalidad; lo que conlleva al éxito escolar y personal del estudiante.

En Ecuador esta temática es relativamente nueva y ha logrado ser abordada por Pallo (2018), quien afirma en un investigación sobre las competencias emocionales gamificadas que trabajar las emociones en niños desde sus primeros años de vida y es de vital importancia ya que los niños adquieren competencias emocionales relacionadas con el juego y un desarrollo cognitivo y afectivo, una persona emocionalmente equilibrada propicia grandes oportunidades de éxito en la

vida, factores que se ven reflejados en la capacidad de crear relaciones inter e intrapersonales; comunica lo que piensa, resuelve conflictos e influye positivamente en los demás.

En su artículo Oliva (2016), nos manifiesta que:

Mediante el uso de la gamificación el docente puede generar con sus estudiantes una comunicación bidireccional muy fluida, creando una dinámica de interacción más cerrada entre estudiante y docente, posibilitando una mejor reflexión de contenidos, usando los elementos del juego para consolidar marcos de retroalimentación académica.

El autor indica que la gamificación es indispensable dentro del aula de clase, técnica mediante la cual el docente es capaz de motivar al estudiante y mejorar su comunicación interpersonal, creando una mejor dinámica entre sus pares.

Los autores Arias, Olmedo, Rodríguez, & Vallenicito (2020), en su artículo sobre la gamificación indican que esta sirve para interiorizar las competencias sociales, también indican que la gamificación es una técnica que involucra varias áreas de desarrollo, que posibilitan adquirir progresivamente a través del juego competencias sociales necesarias y demandadas por la sociedad actual; estableciendo vínculos entre los diferentes elementos de la gamificación mediante el uso del juego sociales, permitiendo obtener resultados en función de objetivos marcados como retos, recompensas y crecimiento.

Arias (2019) en su ensayo científico publicado en la revista Psicología de UNEMI manifiesta que la gamificación aplicada por los docentes funciona si lo que se desea es potenciar el rendimiento emocional positivo de los estudiantes, porque no solo implica aprender más sino mejor.

Nieto & Guamán (2019) en su estudio pretendieron analizar la importancia de las habilidades emocionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de la Institución “Julio Pimentel Carbo” de la ciudad de Milagro para fomentar un adecuado manejo de sentimientos y emociones. Las autoras manifiestan que lograr desarrollar una adecuada inteligencia emocional en los estudiantes, mejoraría evidentemente la personalidad y resiliencia para afrontar determinadas situaciones de su entorno social.

## **2.2. Contenido teórico que fundamenta la investigación**

A continuación, se establece el contenido teórico y científico en base a las dos variables de estudio gamificación e inteligencia emocional.

### **2.2.1 Gamificación**

De acuerdo a Rodríguez & Santiago (2015) El concepto sobre Gamificación fue iniciado por Nick Pelling en el año 2002, pero fue en inicios del 2010 que empezó su acogida por la comunidad educativa, al dirigirse con aspectos propios técnicos y propios del juego, como recompensas en entornos digitales.

Revisando la literatura Zapata (2019) sugiere que La gamificación es una técnica de aprendizaje que mediante la utilización de las mecánicas y componentes del juego en el proceso educativo y formativo con el objetivo de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes mejorando sus habilidades.

Según Teixes (2015) La gamificación o lúdificación representa esencialmente el uso de las mecánicas propias de los juegos, con el objetivo de motivar a los individuos para fidelizar el aprendizaje significativo, apelando a la estética y a los procesos lúdicos.

En base a las definiciones planteadas por los autores anteriormente mencionados se emite una propia definición:

Gamificación es una técnica que utiliza los componentes del juego en ámbitos no lúdicos con el fin de fortalecer el aprendizaje y mejorar habilidades socio-emocionales en entornos digitales y educativos mediante la motivación.

A continuación, se detallan los tipos de gamificación

#### **Tipos de gamificación**

Según Werbach & Hunter (2013) manifiestan que existen dos tipos de gamificación, basada en dos tipologías diferentes:

**1. Interna o intrínseca:** basada en la motivación intragrupo; se refiere a utilizar la motivación y el diseño del juego para fomentar la participación de los estudiantes.

**2. Externa o extrínseca:** basada en las relaciones del grupo, es conocida porque los componentes del juego son agregados a un sistema tales como: puntos, posiciones, barras de progreso, etc.

## Importancia de la gamificación

Existe varios factores y ventajas por lo que es importante gamificar en el aula de clase, para ello se analiza la siguiente tabla:

**Tabla 2**

*Ventajas de la gamificación*

<b>Ventajas de gamificar desde la perspectiva del docente</b>
1. Fomenta el trabajo cooperativo y la dinámica grupal.
2. Mejorar la adquisición de nuevos aprendizajes, motivando a los estudiantes a favoreces su desempeño académico.
3. Mejorar el rendimiento escolar por medio de la implementación de las nuevas tecnologías y la lúdica.
4. Mejorar la comprensión de las áreas de aprendizaje que le resultan al estudiante dificultosas, por medio de un proceso gamificado.

*Nota.* La tabla representa las ventajas de gamificar en la educación, visto desde la perspectiva de los docentes. Elaborado por Oliva (2016).

Dentro del desarrollo de las horas pedagógicas es importante incluir la gamificación como estrategia metodológica porque motiva al estudiante a querer aprender de forma autónoma, ya que genera una enseñanza más significativa y mejora la memoria al ser atractiva e innovadora acorde a la era digital, fomentando las competencias de trabajo cooperativo, obteniendo de los estudiantes respuestas más constantes y medibles al utilizar puntos o badges.

Para comprensión de las dimensiones se detallan a continuación los elementos propios de la gamificación.

### **2.2.1.1 Elementos de la gamificación**

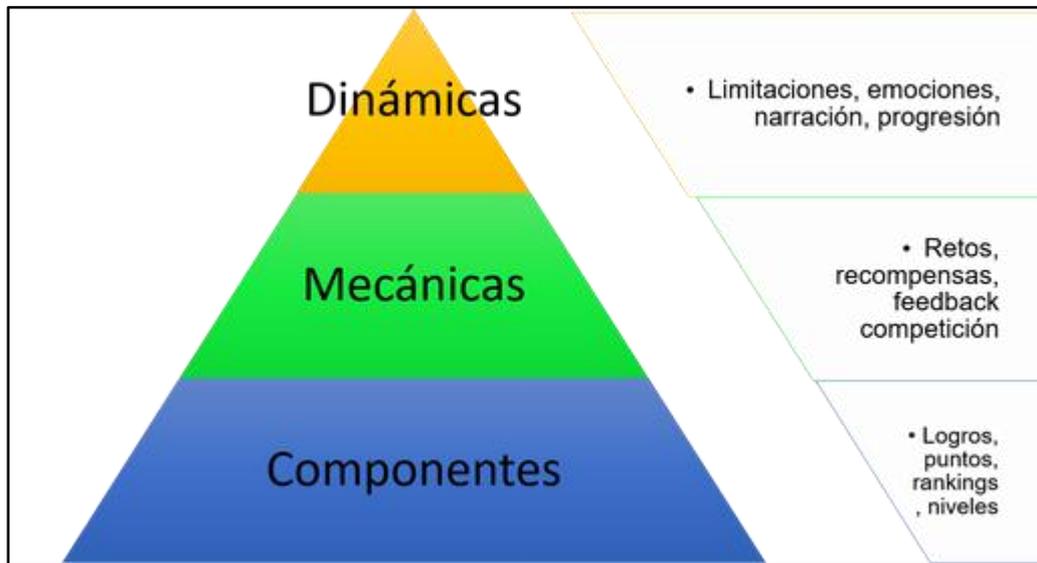
La gamificación se basa en tres elementos básicos que en conjugados facilitan que se cumplan los objetivos del sistema gamificado.

Por lo cual Foncubierta & Rodríguez (2018) afirma lo siguiente:

La gamificación se basa en el uso de diferentes elementos de juego, enlazados a los objetivos de aprendizaje con una perspectiva analítica y pedagógica. La construcción y diseño de un proceso gamificado se divide en dinámicas, mecánicas y componentes; mismos que se detallan a continuación:

**Figura 1**

*Elementos de la gamificación.*



*Nota.* El gráfico representa la pirámide de los elementos básicos de la gamificación. Tomado de Escuela virtual para docentes <https://mariuxivargas.wordpress.com/gamificacion/>

Por lo cual a continuación se detallan puntualmente cada uno de los elementos de la gamificación:

### **Dinámicas**

Bieliková (2019) sugiere que “Las dinámicas forman la estructura explícita del juego. Representan los elementos más abstractos del juego. Se fundamentan en los deseos elementales de los jugadores, pero son también las propias normas o la contextualización del juego”, por lo tanto, las dinámicas tienen como objetivo motivar el interés del jugador y surgen cuando se emplea las mecánicas del juego.

Según Werbach & Hunter (2013) entre las principales dinámicas podemos encontrar las siguientes:

- **Restricciones y limitaciones:** son básicamente las normas y los límites del juego
- **Emociones:** el espíritu competitivo, curioso, decepcionado, satisfecho de los jugadores
- **Narrativa:** un guion coherente y perdurable del juego
- **Progresión:** el progreso y la evolución del jugador, ya que es importante que el jugador avance y sienta autonomía

- **Relaciones:** la comunicación puede suscitar la sensación de amistad, el altruismo y el estatus es muy importante también, puesto que a los jugadores les gusta ser reconocidos.
- **Aprendizaje:** Según el jugador vaya superando los niveles, ira adquiriendo nuevos conocimientos.

## Mecánicas

De acuerdo a Hidalgo & García (2015) “Las mecánicas se refieren a los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento”, por lo tanto, son básicamente las reglas y normas por las que se rige el modelo gamificado, y las herramientas que el diseñador introduce en el sistema del juego.

Existen varias mecánicas, y según Quintanal (2016), entre las más destacadas se encuentran las siguientes:

- **Retos:** Acciones que requieren mayor esfuerzo del jugado.
- **Competición:** actividades entre varios jugadores.
- **Feedback:** Retroalimentación.
- **Recompensas:** Regalos que se obtienen al ganar o realizar alguna acción.
- **Transacciones:** Negociaciones entre los jugadores.
- **Turnos:** Secuencia de participación ordenada entre varios participantes.

## Componentes

Hidalgo & García (2015) afirma que “ los componentes son los recursos con los que se cuenta y las herramientas que se utiliza para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación”, por lo tanto, los componentes de la gamificación reflejan las formas más determinadas y concretas del sistema.

Según Quintanal (2016) los componentes más importantes son:

- **Logros:** Representación de superar retos.
- **Avatares:** Representación virtual del jugador con un personaje.
- **Badges:** Representación visual del logro.
- **Colecciones:** Grupos de ítems o badges acumulados.
- **Gifting:** Regalos que se pueden compartir entre jugadores.
- **Clasificaciones:** Representación visual del progreso del jugador.
- **Niveles:** Progresión que muestran la evolución del jugador.
- **Puntos:** Representación del avance del jugador, mediante números.

- **Misiones:** Retos especiales con recompensas y recompensas.
- **Equipos:** Grupos de jugadores para alcanzar un logro.

Para la aplicación de la gamificación en el contexto educativo existen en la web varias herramientas digitales gratuitas que permiten al docente implementar esta técnica gamificadas de forma lúdica y accesible en sus horas pedagógicas, por lo cual se detallan a continuación algunas de ellas.

### **2.2.1.3. Herramientas de gamificación**

Las herramientas de gamificación son plataformas o aplicaciones virtuales donde se desarrollan actividades lúdicas con el objetivo de reforzar y adquirir nuevos aprendizajes, teniendo en consideración todos los elementos de un sistema gamificado.

En la web se encuentran diferentes plataformas en versión gratuita y de paga, donde los docentes mediante su registro y usuario pueden crear diferentes actividades gamificadas, entre las principales aplicaciones destacan: Kahoot, Educaplay y Arcamedics.

#### **Kahoot**

De acuerdo con Caraballo, Herranz, & Segovia (2017), los autores afirman que:

Kahoot es una plataforma de gamificación gratuita en su versión free, misma que se basa en baterías de preguntas de elección múltiple, como: Quiz, discussion o survey. Kahoot fue creado por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik, siendo desarrollado en la Universidad de Ciencia y Tecnología de Noruega.

González (2016) afirma que:

Kahoot es una plataforma web gratuita, que sirve para diseñar atractivos cuestionarios dinámicos e interactivos con respuestas múltiples y de fácil interfaz al usuario, permitiendo el uso de material audiovisual como videos o imágenes. El estudiante puede acceder mediante un Pin game, o enlace con un Nick name y resolver el cuestionario en tiempo real con el resto de usuarios.

Esta aplicación sirve para llevar a cabo la gamificación en las horas pedagógicas, logrando transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en un sistema atractivo y motivador para los estudiantes.

Dentro de esta plataforma, existen varios tipos de Kahoot como:

- **Quiz:** Esta modalidad sirve para diseñar test de preguntas y seleccionar la o las respuestas correctas de una forma dinámica.

- **Discussion:** Este da pie a plantear un debate, pero como limitante solo permite generar una pregunta por Kahoot.
- **Survey:** Esta permite plantear una encuesta, con el número de preguntas que se desee.

Kahoot brinda varios beneficios en el aula de clase, en los que destacan fomentar el aprendizaje significativo mediante la práctica de la tecnología, favorecer el aprendizaje cooperativo y competitivo e impulsar la creatividad en los estudiantes gracias a las diferentes dinámicas, puesto que esta aplicación le permite al docente crear varios retos, interactuar con el grupo en tiempo real, proporcionar un feedback inmediato y generar un tabla en Excel que le permite organizar los puntajes y resultados de cada estudiante.

### **Educaplay**

Torres, Prieto, & Lagunés (2014) señalan que “En enero del 2010, la empresa ADR lanza [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com), una Web colaborativa que permitirá crear y compartir recursos en torno a las TAC (Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento) para uso exclusivo no lucrativo”, por lo que se puede señalar que es una plataforma gratuita y de fácil acceso.

De acuerdo a Bustos (2014), Es importante internarse en entornos virtuales con el apoyo de herramientas tecnológicas y educativas que se encuentran en la Web 2.0 como:

Educaplay, misma que es una plataforma que se basa en la tecnología Flash para la creación de actividades multimedia, logrando que el usuario fortalezca sus habilidades cognitivas, intelectuales, socio-comunicativas y axiológicas indispensables para insertarse y mantenerse en un entorno social, político y económico bastante competitivo y exigente.

Esta herramienta tecnológica ayuda a crear juegos gamificados, y permite exportar estas actividades multimedia a cualquier LMS compatible con SCORM o LTI, como Moodle, Canvas o Blackboard; y también en entornos web desarrollados como WordPress, Blogger o Drupal; del mismo modo es factible compartirlas en plataformas como Microsoft teams y Google Classroom y obtener calificaciones en directo.

Una de las características importantes de Educaplay es que desde el 2013 está desarrollado bajo la tecnología HTML5, lo que permite reproducir sus actividades en cualquier dispositivo.

Dentro de esta plataforma es posible crear varios tipos de actividades entre las que destacan: las adivinanza, Crucigrama, Ordenar letras, Ordenar palabras, Relacionar, Sopa de letras, Mapa interactivo, Video quiz, Relacionar columnas y cada una de ellas cuenta con un video tutorial al inicio y es posible adaptarlo al tema y nivel requerido; lo que facilita la búsqueda por parte de otros usuarios, pues cabe recalcar que esta plataforma es colaborativa, lo que permite compartir y utilizar contenido con el resto de la comunidad.

Hay que destacar una característica factible de esta plataforma pues aparte de ser sencilla de manejar, permite al docente mediante su usuario diseñar distintos retos y generar un Game pin que posibilita al estudiante ingresar al reto sin necesidad de registrarse en la plataforma, solamente identificarse con su nombre; Además el docente podrá crear colecciones completas de actividades y generar tickets con código y nombre de cada estudiante para que estos accedan fácilmente a las actividades, adicional a esto automáticamente se genera la tabla de posiciones con nombres y puntuaciones de todos los aprendices; o una manera más sencilla de compartir las actividades es mediante el enlace y cualquier persona podrá acceder a la actividad.

### **Arcademics**

La gamificación paulatinamente va ganando terreno en las aulas de clase, por lo que se han diseñado herramientas de interfaz sencillo y gratuito con el fin ser accesibles, de promover la era digital y actualizar el proceso de aprendizaje. Una de estas herramientas es Arcademics.

Por lo cual, Tadeu, Garcia, & Ribeiro (2020) afirman que:

Arcademics es un juego en el que se combina la emoción que caracteriza a los videojuegos con los contenidos didácticos de matemáticas e idiomas. A través de la repetición, se adquiere cierta automaticidad y fluidez en el aprendizaje. Sus puntos principales son que los estudiantes responden al desafío, y los errores se entienden como oportunidades de mejora en lugar de como indicadores de fracaso.

García, Bonilla, & Mantecón (2018) manifiestan que Arcademics es una plataforma tecnológica, donde se puede encontrar varios juegos interactivos con el fin de realizar prácticas de cálculo mental e inglés. Permitiendo la interacción con estudiantes de otras instituciones educativas. Por lo tanto, fomenta el aprendizaje cooperativo y competitivo, facilitando la retroalimentación entre pares.

Esta herramienta está basada en Edu-gaming o juegos educativos que coordina la emoción que brindan los videojuegos y los acopla al ámbito de la educación para generar un porcentaje elevado de aprendizaje enfocado en la automaticidad y la fluidez. Están enfocados en retos y desafíos para los estudiantes, ejercicios repetitivos y retroalimentación correctiva inmediata.

Los juegos de esta aplicación están diseñados en con la última tecnología en lenguaje HTML5, lo que permite reproducirlos en cualquier dispositivo usando un navegador web sin necesidad de firewall y su aplicación está disponible para sistema iPad y Android, lo que hace posible descargarlo en dispositivos móviles y facilita el acceso de los aprendices.

Acceder a esta plataforma es sumamente sencillo, solo basta buscarlo en el navegador y mediante un correo electrónico y contraseña es posible crear un perfil como docente para acceder a todos los beneficios que brinda Arcademics; entre ellos inscribir y administrar grupos y estudiantes individualmente o subir una hoja de cálculo, brindar un nombre y contraseña a cada jugador para que pueda ingresar a la asignación, desde la pantalla personal es posible crear nuevas asignaciones de juegos, personalizándolos con un tema y disponibilidad específicos. Otro aspecto importante de Arcamedics es que proporciona una tabla con los datos de rendimiento en tiempo real para informar al docente el avance en el aprendizaje de los estudiantes.

### **Genially**

Lara (2021) manifiesta en su estudio que “Genially es un software de libre acceso que permite crear presentaciones con contenidos disciplinares de una manera dinámica e interactiva. Esta herramienta sirve para crear presentaciones interactivas, infografía, recursos, animaciones, mapas y gamificar”

Genially es un software de la web 2.0 que se caracteriza por fusionar el mundo de las redes con el diseño y la ofimática con alto contenido enriquecido que permite crear presentaciones interactivas en diferentes formatos y juegos de gamificación con plantillas como base.

Una característica interesante de esta aplicación es que permite compartir sus creaciones con el resto de los usuarios para usarlos como inspiración o incluso editarlos y usarlos como plantillas.

Por lo consiguiente Gonzalez & Gómez (2018) sostienen que Genially brinda una serie de ventajas como una interfaz intuitiva, libre y de fácil acceso, diversos moldes prefabricados y adaptables, permite el trabajo cooperativo entre estudiantes y docentes, dispone de una comunidad de creadores que suben periódicamente nuevos diseños y permite vincularla con varias redes sociales u otras plataformas como classroom.

Esta aplicación está ampliamente enlazada con redes sociales y sus comunidades, ya que permite integrarlas y manejarlas dentro de la herramienta. Por otro lado, otra característica interesante de Genially es que posibilita monitorear mediante estadística el porcentaje de éxito de las creaciones diseñadas.

Para gamificación Genially brinda varias plantillas de acceso gratuito como en su versión premium en formatos juegos, Quiz y escape room, con actividades atractivas como sopa de letras, laberintos, juegos de memoria, serpientes y escaleras, con narrativas interesantes como detectives, espías, rescates, entre otras.

Luego de revisar la literatura y contemplar los constructos relacionados con la variable gamificación se procede a continuar con todos los constructos relacionados a la variable inteligencia emocional, mismos que se detallan a continuación:

### **Inteligencias múltiples**

Howard Gardner en el año de 1983 publicó su libro *Frames of Minds*, donde describe su teoría de las inteligencias múltiples, y explica que no existe una monolítica clase de inteligencia, sino que da importancia a todas las capacidades del ser humano, tan fundamentales como el coeficiente intelectual; entre estas ocho inteligencias descritas por Gardner se encuentran: la inteligencia lingüística, inteligencia lógico-matemático, inteligencia espacial, inteligencia cinético-corporal, inteligencia musical, inteligencia naturalista, inteligencia intrapersonal e inteligencia interpersonal, mismas que se detallan a continuación:

**Inteligencia lingüística:** Es la habilidad de utilizar y manejar la expresión escrita y oral.

**Inteligencia lógico-matemático:** Es la habilidad de manejar los números con eficiencia, así como el cálculo, patrones, y raciocinio.

**Inteligencia espacial:** Capacidad de comprender y representar imágenes tridimensionales, comprender mapas, y la interpretación mental de objetos.

**Inteligencia cinético-corporal:** Capacidad de expresión a través de movimientos corporales, coordinación de la mente con el cuerpo y sus movimientos, precisión y capacidad física.

**Inteligencia musical:** Capacidad de discriminar y expresar por medio de la música ideas y sentimientos, percepción auditiva aguda para ritmos e instrumentos musicales.

**Inteligencia naturalista:** Capacidad de discriminar los elementos del entorno natural y el reconocimiento y clasificación de los objetos que lo componen.

**Inteligencia interpersonal:** para efecto de este estudio destaca la inteligencia interpersonal. Para lo cual Gardner (1983) indica que “La inteligencia interpersonal se construye a partir de una capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás: en particular estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones, aunque se hayan ocultado”. Por lo que se puede interpretar básicamente como la capacidad de relacionarnos y comprender a los demás, interpretar sus gestos, emociones y palabras con el fin de medir el nivel de empatía.

**Inteligencia intrapersonal:** también es de gran importancia manifestar que Gardner (2005) indica que la inteligencia intrapersonal es el “conocimiento de los aspectos internos de una persona, el acceso a su propia vida emocional y sentimental, capacidad de discriminar emociones y orientar la propia conducta. Una persona con buena inteligencia intrapersonal posee un modelo eficaz de sí mismos”, por lo que es importante para alcanzar el éxito escolar.

La teoría de Gardner sobre las inteligencias múltiples contempla la inteligencia interpersonal e intrapersonal, constructos bases para esta investigación sobre el uso de gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional, para entender la importancia que presenta desarrollar estas áreas en los estudiantes para lograr un desempeño exitoso.

A continuación, se manifiestan el constructo sobre inteligencia emocional y sus componentes.

### **2.2.2. Inteligencia emocional**

Pero fue varios años después que surge el término inteligencia emocional por lo cual Glover (2017) afirma que:

El primer constructo sobre inteligencia emocional se desarrolló en el año de 1990, por Peter Salovey y John Mayer, que la limitaron como la capacidad de

razonar sobre las emociones, que a su vez mejoraban el pensamiento, con la precisión en la interpretación de las emociones de los demás, con el objetivo de promover el crecimiento y fortalecimiento emocional e intelectual.

Este constructo de los autores antes mencionados, plantean a la inteligencia emocional en cuatro habilidades como lo son la percepción, facilitación, comprensión y regulación emocional, mismas que Fregoso, López, Navarro, & Valadez, (2015) detallan a continuación:

**Percepción emocional:** Identificación de las propias emociones y percepción adecuada de los estados emocionales de los demás.

**Facilitación emocional:** Procesamiento funcional de las emociones, mejoramiento y modelación del pensamiento, para la formación adecuada de juicios.

**Comprensión emocional:** Comprensión de las implicaciones emocionales, y expresivas de los sentimientos, habilidad para asimilar el significado de las emociones complejas.

**Regulación emocional:** Capacidad para estar abierto y reflexionar sobre los sentimientos positivos y desagradable, habilidad de regular las emociones propias y ajenas.

Por lo que Grewal & Salovey (2006) sostienen que:

La inteligencia emocional es un conjunto de talentos o capacidades que se organizaron en cuatro dominios: capacidad para percibir las emociones de forma precisa, capacidad de aplicar las emociones para facilitar el pensamiento y el razonamiento, capacidad para comprender las emociones y capacidad para controlar las propias emociones y las de los demás. Las diferencias en estas potencialidades repercuten en el hogar, en la escuela y el trabajo, así como en las relaciones sociales.

Por otra parte, el psicólogo estadounidense Daniel Goleman en 1995 publicó su libro Emotional Intelligence o traducido al español Inteligencia emocional, con el cual adquirió fama mundial al recolectar los pensamientos de diversos científicos sobre el comportamiento humano, con el fin de dar valor a la inteligencia emocional como factor clave para lograr el éxito en varios ámbitos de la vida cotidiana.

Por lo cual Goleman (1995) define “La inteligencia emocional como la capacidad para reconocer y manejar nuestros propios sentimientos, motivarlos y manejar adecuadamente nuestras relaciones”.

Para Arrabal (2018) “La inteligencia emocional es la capacidad de la aceptación y gestión consciente de las emociones teniendo en cuenta la importancia que tiene en todas las decisiones y pasos que damos durante nuestra vida, aunque no seamos conscientes de ello”. Mientras que para Fernández & Ramos (2016), La inteligencia emocional es “La habilidad de las personas para percibir, usar, comprender y manejar las emociones”. Por lo que Puertas, y otros (2020) aseguran que “Es un factor clave que repercute en el bienestar social y mental de los alumnos, lo que les facilita a comprender su entorno y a tomar decisiones acertadas ante las diversas situaciones conflictivas que surgen diariamente”.

Luego del análisis de las definiciones antes mencionadas para efecto de este proyecto se puede manifestar una definición propia. La inteligencia emocional es una competencia social que permite al ser humano comprender, analizar y asimilar las emociones de los demás para afianzar las relaciones interpersonales y alcanzar el éxito personal y profesional.

### **Componentes de la inteligencia emocional**

Los componentes que fundamentan a la inteligencia emocional según Goleman (1995) son los siguientes:

- **Conocer las propias emociones – Autoconocimiento:** es la percepción de uno mismo, la capacidad fundamental de controlar sentimientos y la comprensión de uno mismo, la correcta autovaloración de las propias fortalezas y debilidades, brindando seguridad a las decisiones personales a lo largo de la vida y requiere de la conciencia emocional, la correcta autovaloración y la autoconfianza.
- **Manejar las emociones – Autorregulación:** Controlar las emociones y sentimientos propios hacia determinadas situaciones; está basada en la consciencia propia como ser humano. El autocontrol de las emociones para asumir responsabilidades. Y se encuentra relacionado a las siguientes competencias como el autocontrol, confiabilidad, conciencia, adaptabilidad e innovación.
- **La propia motivación - Motivación:** Promover nuestras emociones y sentimientos con un objetivo esencial para la automotivación, el dominio y la creatividad, sirve para alcanzar logros y sostener un

desempeño destacado. Es el impulso del logro para vencer obstáculos y reaccionar ante las posibilidades. Requiere de las siguientes competencias como el impulso de logro, compromiso, iniciativa y optimismo.

- **Reconocer emociones en los demás – Empatía:** Habilidad social para interpretar los sentimientos, emociones y pensamientos de otras personas, Goleman indica que no es posible reconocer los sentimientos de otros sin antes tener autoconciencia emocional. Es la comprensión a la diversidad de otros. Y necesita de las siguientes competencias emocionales como la comprensión, potenciar la diversidad y conciencia política.
- **Manejar las relaciones- Habilidad social:** Habilidad de manejar las emociones de los demás, permite inspirar y motivar a otros y prosperar en relaciones íntimas. Capacidad de liderazgo para llegar a metas colectivas. Y requiere de las siguientes competencias emocionales como la influencia, comunicación, resolución de conflictos, liderazgo, capacidad colaborativa y cooperativa, metas colectivas.

### **La inteligencia emocional y social: el modelo Bar-On**

Este modelo es creado por el Doctor en psicología Reuven Bar-On y se basa en las competencias que tiene una persona para relacionarse con el medio que lo rodea.

Bar-On (1997) define a “La inteligencia emocional como un conjunto de habilidades emocionales, personales e interpersonales que influyen en la capacidad para enfrentarse a las exigencias y presiones del medio ambiente”. Por lo que las interrelaciones son indispensables para la adaptación al medio que nos rodea.

Para el modelo Bar-On, la inteligencia emocional se divide en cinco elementos fundamentales:

- **Interpersonal:** Capacidad para relacionarse con los demás.
- **Intrapersonal:** Capacidad de manejar nuestras propias emociones
- **Manejo del estrés:** Capacidad de optimismo y positivismo.
- **Estado de ánimo:** Capacidad para adaptarse y resolver problemáticas.
- **Adaptabilidad:** Capacidad de adaptarse al medio ambiente.

**Figura 2**

*Elementos de la inteligencia emocional*



*Nota.* El gráfico representa los elementos de la inteligencia emocional según Bar-On y sus beneficios. Tomado de Impacto positivo <https://somosimpactopositivo.com/impactando-en-positivo/inteligencia/>

Glover (2017) en su libro afirma que otro aspecto relevante del modelo de Bar-On manifiesta que las capacidades emocionales se clasifican en:

- **Capacidades emocionales básicas:** Empatía, asertividad, relaciones interpersonales, resiliencia, resolución de conflictos, autoconciencia y autorregulación emocional.
- **Capacidades emocionales facilitadoras:** Alegría, responsabilidad social, optimismo, autorrealización personal e independencia emocional.

### 2.2.3 La inteligencia emocional en la escuela

La escuela como la familia son igual de importantes para el desarrollo integral de los niños, pues son los lugares donde se desenvuelven y aprenden a desarrollar su personalidad; es por ello que es de suma importancia que los docentes enseñen a sus estudiantes a ser emocionalmente inteligentes para que adquieran competencias que les permitan superar emociones negativas.

Según Glover (2017) existen varias funciones esenciales que los docentes deben desarrollar para fomentar la inteligencia emocional en sus aprendices, las cuales son:

- Percibir las motivaciones, intereses de los estudiantes.
- Promover el establecimiento de metas personales.

- Facilitación del proceso de toma de decisiones.
- La orientación personalizada.
- La institución educativa brinda un ambiente emocionalmente positivo, con apoyo social y personal para fortalecer la confianza en sí mismos de los estudiantes.

Por otra parte, el niño debe contar con aspectos importantes para mejorar su rendimiento escolar, según Glover (2017), estas son:

- Interés por el descubrimiento.
- Autoconfianza y confianza en sus habilidades.
- Sensación de sentirse capacitado y eficaz.
- Autocontrol.
- Relación entre pares.
- Cooperatividad.

Por otra parte, MINEDUC (2018) en su Guía de desarrollo humano integral, implementada a la malla curricular en 2018 afirma que:

Las estrategias pensadas permiten desarrollar actividades en torno a habilidades tales como la empatía, el autoconocimiento, la resolución de conflictos, el manejo de emociones, y la toma de decisiones, mismas que fortalecen los vínculos humanos, permiten comprender las diferencias, encontrar objetivos comunes y plantear metas conjuntas para mejorar la convivencia escolar.

La inteligencia emocional es de suma importancia en el proceso educativo, por lo cual Camacho, Ordoñez, Roncancio, & Vaca (2017) afirman que La inteligencia emocional esta “Orientada a competencias referidas al manejo de los problemas, al autocontrol e interés por aprender “, por lo que dirige al estudiante a un mejor desarrollo competitivo en el trabajo escolar.

### **Las emociones**

Las emociones representan las reacciones psicofisiológicas que se presentan ante determinadas situaciones, aunque López (2018) manifiesta que:

Las emociones son reacciones y funciones de nuestro cuerpo frente a diferentes situaciones, personales, autónomas y exclusivas de cada individuo. Son una herramienta de análisis personal, son únicas, tienen su propio idioma y vocabulario, y forman parte del ser humano desde los comienzos de la humanidad.

Mientras que para Glover (2017) define a “Las emociones como los estados complejos de los organismos, respuestas globales, en la que intervienen distintos componentes como fisiológicos, cognitivos y conductuales”.

A continuación, se detallan las emociones básicas.

### **Las emociones básicas**

Las emociones básicas o conocidas también como primarias son aquellas innatas de cada individuo, sirven para coordinar nuestra conducta y favorecer las relaciones interpersonales; entre las emociones básicas se encuentran el miedo, la alegría, la tristeza y el enfado o rabia.

- **Miedo:** Su función es ayudarnos a advertirnos de situaciones de peligro y afrontar las amenazas, tiene un carácter reflexivo y de prudencia.
- **Alegría:** Nos sirven para crear vínculos afectivos con los demás, permite alcanzar la serenidad y plenitud.
- **Tristeza:** Nos ayudan a ser conscientes de situaciones determinadas y soltar lo que nos perjudica.
- **Rabia:** Emoción impulsiva, que nos ayuda a expresar lo que nos desagrada, pero es importante poderla controlar.

#### **2.2.4 Gamificación e inteligencia emocional**

Aranda & Caldera (2018) afirma que:

Los componentes emocionales y la gamificación están ampliamente ligados debido a varios factores, como por ejemplo que permiten estimular el positivismo mediante retos o desafíos en el proceso gamificado, así como también fomentan la curiosidad y el aprendizaje por experiencias significativas por medio de la correcta narración; la motivación gracias a los logros alcanzados.

Por otra parte Ferrer, Fernandez, Polanco, Montero, & Caridad (2018) manifiesta que:

Los juegos son importantes en la educación porque permite crear situaciones que inicien la experimentación de la inteligencia emocional y social, ya que generan una motivación intrínseca; recordando que la dinámica lúdica debe estar enmarcada por los objetivos curriculares, promoviendo el aprendizaje activo.

La gamificación fomenta la creatividad y las habilidades sociales en los estudiantes, debido a que se basa en la motivación del jugador con el fin de lograr

un aprendizaje significativo por descubrimiento; por lo que la práctica de esta técnica ayuda a desarrollar los componentes básicos de la inteligencia como la autorregulación, la empatía y la motivación.

Los elementos de la gamificación están correlacionados a los componentes básicos de la inteligencia emocional, ya que las dinámicas están ligados a satisfacer las necesidades básicas lo que contempla la conciencia de sí mismo, así como las mecánicas del juego buscan motivar al estudiante y autorregular conocimientos y emociones.

Vásquez-Ramos (2021) manifiesta que “Aunque la gamificación provenga del mundo empresarial, en educación también se busca motivar al alumnado, interactuar y generar experiencias positivas de aprendizaje que toquen el lado emocional para que sean significativas”. Un punto importante que define el mencionado autor es que gracias a la gamificación se busca un aprendizaje significativo en todos los niveles, apelando las emociones y la motivación del estudiante.

De acuerdo a Cisneros (2020):

Gamificar la clase produce una ráfaga de aprendizaje significativo para los aprendices, puede lograr crear curiosidad, frustración y júbilo, otorgar experiencias positivas, incrementan el optimismo y el orgullo. También promueve el desarrollo de una resiliencia ante los fracasos, al reconsiderar los fracasos como parte necesaria del aprendizaje; de esta manera aprende a visualizar las fallas que tiene y las convierte en oportunidades, dejando de sentirse desesperado, con miedo o abrumado.

## **Capítulo III: Metodología**

### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

Para el presente trabajo de investigación sobre el uso de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional, se ha tomado varias perspectivas extraídas mediante la consulta de la literatura y el análisis de las mismas, por lo cual se la desarrolló con un enfoque cuantitativo, y con un diseño no experimental, transversal y de tipo explicativo-causal.

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo pues busca la recolección de datos de la población seleccionada para comprobar la correlación de las variables gamificación e inteligencia emocional a estudiar, utilizando una medición numérica y un análisis estadístico.

De acuerdo con Hernández, Fernández, & Baptista (2014), este trabajo de investigación es de diseño no experimental debido a que no se busca manipular ni modificar las variables a interpretar, sino más bien mediarlas para su análisis, mediante los aportes pedagógicos, tecnológicos y científicos de expertos.

Y de carácter transversal o transeccional, porque los datos a estudiar serán recolectados en un único momento a los docentes, durante el periodo lectivo 2020-2021.

El nivel o profundidad de esta investigación en base a los autores anteriormente mencionados es de tipo explicativo causal debido a que se pretende establecer la relación de causa y efecto entre las dos variables gamificación e inteligencia emocional que se pretenden estudiar.

### **3.2 La población y la muestra**

#### **3.2.1 Características de la población**

La población a estudiar en esta investigación es de carácter finito pues comprende a los 29 docentes de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento” del Cantón La Troncal, provincia del Cañar durante el periodo lectivo 2020-2021, perteneciente al Distrito de educación 03D03 La Troncal.

La institución educativa se encuentra ubicada en una zona urbano marginal; y cuenta con un laboratorio con equipos tecnológicos sin utilizar por falta de capacitación docente y de conexión a internet.

El nivel socioeconómico de los docentes de esta institución es media-baja; antes de la pandemia por el covid 19, varios docentes no contaban con internet ni computadoras en sus domicilios, pero tuvieron que adquirirlos para continuar su labor en la modalidad de teletrabajo; sus edades oscilan entre los 30 a los 55 años y la gran mayoría depende únicamente de su sueldo para cubrir sus necesidades básicas. El 22% de la planta docente de esta Institución cuenta con un título de cuarto nivel y solo el 11% tiene un título relacionado a las nuevas tecnologías digitales.

### **3.2.2 Delimitación de la población**

La población que se pretende estudiar para efecto de esta investigación comprende a los 29 docentes desde Inicial hasta décimo año de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento” del Cantón La Troncal, provincia del Cañar durante el periodo lectivo 2020-2021.

### **3.2.3 Tipo de muestra**

Esta investigación se encuentra basada en una muestra no probabilística, por tal motivo se ha seleccionado a los 29 docentes que conforman la planta profesional de la institución para poder realizar este proyecto.

### **3.2.4 Tamaño de la Muestra**

El tamaño de la muestra ha sido seleccionado anteriormente en su totalidad, por lo cual se puede constatar que el tamaño de la muestra es del 100% de la población, el mismo que corresponde a 29 personas.

**Tabla 3**

*Tamaño de la muestra*

Descripción	Población	Porcentaje
Docentes de educación inicial y preparatoria	5	17,24%
Docentes de básica elemental	6	20,69%
Docentes de básica media	8	27,58%
Docentes de básica superior	10	34,49%
Universo total	29	100%

Nota. Elaborado por la autora.

### **3.2.5 Proceso de Selección**

Al ser un proceso de selección de muestra no probabilística, esta se llevó a cabo por medio de la determinación de la cantidad de los sujetos que aportan a la investigación.

### **3.3 Los métodos y las técnicas**

Para efectos del cumplimiento de esta investigación sobre el uso de gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional se utilizaron los siguientes métodos de investigación:

#### **3.3.1 Teóricos**

**Inductivo-deductivo:** Permitió mediante el razonamiento, analizar profundamente la problemática planteada en el proyecto con el fin de determinar los objetivos a cumplir como los resultados alcanzados en la investigación y las conclusiones generales y específicas.

**Histórico-lógico:** En relación al método teórico, gracias a su carácter gnoseológico, posibilita el análisis y la interpretación de los datos empíricos encontrados en relación a las variables; por lo cual se utilizó el histórico- lógico, debido a que se logró establecer los antecedentes de la investigación a nivel internacional como local y las conexiones históricas que lo fundamentan; la información recopilada mediante la revisión de la literatura, permitió determinar la relación de las variables y comprender las causas y efectos de las mismas.

#### **3.3.2 Empíricos**

Se utilizó el método empírico-analítico debido a que se pretende escudriñar las características fundamentales de las variables en relación al contexto social y natural, permitiendo entender la problemática asertivamente, con la finalidad de recolectar los datos fácticos y procesarlos estadísticamente mediante el instrumento adecuado para buscar una posible solución.

**Encuesta:** La técnica de recolección de datos que se empleó es la encuesta, mediante un cuestionario en un formulario de Google forms, que contará con preguntas con temas relevantes para esta investigación, estará definida bajo la escala de Likert; esta encuesta que se aplicó a los docentes con el fin de conocer el grado en que usan las técnicas de gamificación en las horas pedagógicas y su perspectiva en cuanto a la relación con desarrollo de la inteligencia emocional dentro de su praxis educativa.

### 3.3.3 Herramientas

**Cuestionario:** Se empleó un cuestionario mediante un conjunto de preguntas semiestructuradas, que evidenciaron las situaciones reales de la problemática dentro de la institución basadas en las dimensiones de la investigación.

**Escala de Likert:** mediante esta escala psicométrica de medición se evaluó las opiniones y actitudes de los sujetos de estudio en relación al uso de la gamificación para el desarrollo de la inteligencia emocional.

**Confiabilidad:** Para comprobar la fiabilidad de la consistencia de los ítems que conforman la encuesta, se utilizó el método de Alpha de Cronbach, a partir de las dos variables; Gamificación e inteligencia emocional.

Por lo consiguiente el Alpha de Cronbach se basa en los siguientes parámetros:

**Tabla 4**

*Escala de confiabilidad de instrumentos según el Alpha de Cronbach.*

Escala	Confiabilidad
-1 a 0	No es confiable
0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
0,50 a 0,75	Moderadamente confiable
0,76 a 0,89	Fuertemente confiable
0,90 a 1	Alta confiabilidad

*Nota.* En la presente tabla se detalla las escalas y su nivel de confiabilidad según Cronbach. Tomado de Cronbach, 1951.

### 3.4 Propuesta de procesamiento estadístico de la información.

Para el análisis de la confiabilidad del instrumento de recolección de datos se ha utilizado el método de coeficiente Alpha de Cronbach, realizado en el software estadístico SPSS.

Para realizar el procesamiento de los datos obtenidos se utilizará el método estadístico, mediante el uso del software SPSS, que de acuerdo a Catañeda, Cabrera, Navarro, & Vries (2010), Permite desarrollar y analizar base de datos para las diversas aplicaciones de la investigación y diseñar análisis estadísticos complejos.

La información obtenida se desarrollará de la siguiente manera:

**Método estadístico:** Este método ayudó mediante sus procedimientos al manejo de los datos cuantitativos obtenidos en esta investigación y a analizar las

características del comportamiento de las variables, ya que permite representar, simplificar, analizar e interpretar los datos para la comprensión de la realidad actual y la toma correcta de decisiones.

**Cálculo porcentual:** Se refiere al procesamiento de los valores porcentuales (%) que indica la relación entre dos componentes expresados en porcentajes en una descripción gráfica de valores que requiere de esquemas como diagramas circulares o de barras para proyectar de una manera más real la naturaleza de datos.

## Capítulo IV:

### Análisis e interpretación de resultados

#### 4.1 Análisis descriptivo de los resultados

##### 4.1.1. Validación del cuestionario

Para realizar la validación se solicitó la ayuda de tres jueces expertos, los cuales brindaron su criterio frente a los aspectos de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia de las preguntas dentro del cuestionario para adquirir la información necesaria y suficiente que permita contestar las interrogantes del presente estudio, su hipótesis y objetivos.

En este sentido, se presenta la Tabla 5, en donde se muestra el valor total de la V de Aiken para cada uno de los 28 ítems, sus 4 dimensiones, 2 variables y el criterio final. Referente al último, se visualiza que es de 0.98, con lo cual se valida la suficiencia de las preguntas, dado que supera el valor mínimo (0.67).

**Tabla 5**  
*Prueba V de Aiken para suficiencia*

		Suficiencia (S)								
Dimensiones	Indicador	Ítems	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Total Ítems	Total Dimensiones	Total Variable	Total Criterio	
Variable independiente	Herramientas de gamificación	I01	1	1,00	1,00	1,00	1,00	0,94	0,98	
			2	1,00	1,00	1,00	1,00			
			3	1,00	1,00	0,67	0,89			
	I02		4	0,33	1,00	1,00	0,78			
			5	1,00	1,00	1,00	1,00			
			6	1,00	1,00	1,00	1,00			
	I03		7	1,00	1,00	1,00	1,00	0,96		
			8	1,00	1,00	0,67	0,89			
			9	1,00	1,00	1,00	1,00			
	Elementos de la gamificación	I04		10	1,00	1,00	1,00	1,00		0,98
				11	1,00	1,00	0,67	0,89		
		I05		12	1,00	1,00	1,00	1,00		
				13	1,00	1,00	1,00	1,00		
				14	1,00	1,00	1,00	1,00		
Capacidades emocionales	I07		15	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
			16	1,00	1,00	1,00	1,00			
	I08		17	1,00	1,00	1,00	1,00			
			18	1,00	1,00	1,00	1,00			
Variable independiente	Componentes de la inteligencia emocional	I09		19	1,00	1,00	0,67	0,89	0,99	
				20	1,00	1,00	1,00	1,00		
		I10		21	1,00	1,00	1,00	1,00		
				22	1,00	1,00	1,00	1,00		
				23	1,00	1,00	1,00	1,00		
	I11		24	1,00	1,00	1,00	1,00			
			25	1,00	1,00	1,00	1,00			
			26	1,00	1,00	1,00	1,00			
	I12		27	1,00	1,00	1,00	1,00			
			28	1,00	1,00	1,00	1,00			

*Nota.* Elaborado por autora.

Sin embargo, profundizando en el criterio de los jueces, se visualiza que el experto 1 considera que la suficiencia de la pregunta 4 es de nivel bajo, por lo que indicó que el ítem debe rehacerse para que pueda ser contestado en una escala tipo Likert, esto se debe a que se presentó una pregunta compuesta, por lo que es recomendable que se separe en sus componentes para seguir la estructura de sugerida.

Por otro lado, mediante la Tabla 6 se muestra el ajuste de la prueba V de Aiken del aspecto claridad, en el que se corrobora que las preguntas del cuestionario son suficientemente claras de acuerdo al criterio de los jueces expertos, esto se debe a que se obtuvo un V-valor de 0.98, el mismo que supera el límite permisivo de 0.67.

**Tabla 6**  
*Prueba V de Aiken para claridad*

		Claridad (Cl)									
Dimensiones	Indicador	Items	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Total Items	Total Dimensiones	Total Variable	Total Criterio		
Variable independiente	Herramientas de gamificación	I01	1	1,00	1,00	1,00	1,00	0,94			
			2	1,00	1,00	1,00	1,00				
		I02	3	1,00	1,00	0,67	0,89				
			4	0,33	1,00	1,00	0,78				
			5	1,00	1,00	1,00	1,00				
			6	1,00	1,00	1,00	1,00				
	I03	7	1,00	1,00	1,00	1,00	0,96				
		8	1,00	1,00	0,67	0,89					
	Elementos de la gamificación	I04	9	1,00	1,00	1,00	1,00	0,98			
			10	1,00	1,00	1,00	1,00				
		I05	11	1,00	1,00	0,67	0,89				
			12	1,00	1,00	1,00	1,00				
		I06	13	1,00	1,00	1,00	1,00				0,98
			14	1,00	1,00	1,00	1,00				
Variable independiente	Capacidades emocionales	I07	15	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00			
			16	1,00	1,00	1,00	1,00				
		I08	17	1,00	1,00	1,00	1,00				
			18	1,00	1,00	1,00	1,00				
	Componentes de la inteligencia emocional	I09	19	1,00	1,00	0,67	0,89	0,99			
			20	1,00	1,00	1,00	1,00				
		I10	21	1,00	1,00	1,00	1,00				
			22	1,00	1,00	1,00	1,00				
		I11	23	1,00	1,00	1,00	1,00		0,99		
			24	1,00	1,00	1,00	1,00				
I12	25	1,00	1,00	1,00	1,00						
	26	1,00	1,00	1,00	1,00						
I13	27	1,00	1,00	1,00	1,00	0,98					
	28	1,00	1,00	1,00	1,00						

Nota. Elaborado por autora.

De igual manera, se vuelve observar un valor bajo para la cuarta pregunta proveniente del primer experto debido a que considera que debe rehacerse el ítem para que pueda ser contestado en una escala tipo Likert.

En cuanto al aspecto coherencia, se determinó mediante la aplicación de la V de Aiken que las 28 preguntas del cuestionario se presentan de manera coherente, dado que el V-valor (0.98) fue superior al límite permisivo (0.67), tal como se evidencia en la Tabla 7.

**Tabla 7**

*Prueba V de Aiken para coherencia*

		Coherencia (Co)							
Dimensiones	Indicador	Items	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Total Items	Total Dimensiones	Total Variable	Total Criterio
Variable independiente	Herramientas de gamificación	I01	1	1,00	1,00	1,00	1,00	0,94	0,98
			2	1,00	1,00	1,00	1,00		
		I02	3	1,00	1,00	0,67	0,89		
			4	0,33	1,00	1,00	0,78		
			5	1,00	1,00	1,00	1,00		
			6	1,00	1,00	1,00	1,00		
	I03	7	1,00	1,00	1,00	1,00	0,96		
		8	1,00	1,00	0,67	0,89			
	Elementos de la gamificación	I04	9	1,00	1,00	1,00	1,00	0,98	
			10	1,00	1,00	1,00	1,00		
		I05	11	1,00	1,00	0,67	0,89		
			12	1,00	1,00	1,00	1,00		
		I06	13	1,00	1,00	1,00	1,00		
			14	1,00	1,00	1,00	1,00		
Variable independiente	Capacidades emocionales	I07	15	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
			16	1,00	1,00	1,00	1,00		
		I08	17	1,00	1,00	1,00	1,00		
			18	1,00	1,00	1,00	1,00		
	Componentes de la inteligencia emocional	I09	19	1,00	1,00	0,67	0,89	0,99	
			20	1,00	1,00	1,00	1,00		
I10		21	1,00	1,00	1,00	1,00			
		22	1,00	1,00	1,00	1,00			
I11		23	1,00	1,00	1,00	1,00			
		24	1,00	1,00	1,00	1,00			
I12	25	1,00	1,00	1,00	1,00				
	26	1,00	1,00	1,00	1,00				
I13	27	1,00	1,00	1,00	1,00				
	28	1,00	1,00	1,00	1,00				

Nota. Elaborado por autora.

En esta ocasión, se vuelve a encontrar un valor bajo para la cuarta pregunta por parte del mismo experto, y se tienen la misma recomendación, rehacer el ítem para que pueda ser contestado en una escala tipo Likert.

Finalmente, se corroboró la relevancia de las 28 preguntas dentro del cuestionario, puesto que se obtuvo de la prueba V de Aiken, un V-valor de 0.99, la misma que superó el límite permisivo (0.67), tal como se evidencia en la Tabla 8.

**Tabla 8**

*Prueba V de Aiken para relevancia*

Relevancia ( R )										
Dimensiones	Indicador	Items	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Total Items	Total Dimensiones	Total Variable	Total Criterio	
Variable independiente	Herramientas de gamificación	101	1	1,00	1,00	1,00	1,00	0,97	0,99	
		2	1,00	1,00	1,00	1,00				
		3	1,00	1,00	0,67	0,89				
		102	4	1,00	1,00	1,00	1,00			
			5	1,00	1,00	1,00	1,00			
			6	1,00	1,00	1,00	1,00			
	Elementos de la gamificación	103	7	1,00	1,00	1,00	1,00	0,98		
			8	1,00	1,00	0,67	0,89			
		104	9	1,00	1,00	1,00	1,00			
			10	1,00	1,00	1,00	1,00			
		105	11	1,00	1,00	0,67	0,89			
			12	1,00	1,00	1,00	1,00			
			106	13	1,00	1,00	1,00			1,00
				14	1,00	1,00	1,00			1,00
Variable independiente	Capacidades emocionales	107	15	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
			16	1,00	1,00	1,00	1,00			
		108	17	1,00	1,00	1,00	1,00			
			18	1,00	1,00	1,00	1,00			
	Componentes de la inteligencia emocional	109	19	1,00	1,00	0,67	0,89	0,99		
			20	1,00	1,00	1,00	1,00			
		110	21	1,00	1,00	1,00	1,00			
			22	1,00	1,00	1,00	1,00			
		111	23	1,00	1,00	1,00	1,00			
			24	1,00	1,00	1,00	1,00			
112	25	1,00	1,00	1,00	1,00					
	26	1,00	1,00	1,00	1,00					
	113	27	1,00	1,00	1,00	1,00				
		28	1,00	1,00	1,00	1,00				

*Nota.* Elaborado por autora.

Ante estas cifras, se obtuvo una aprobación del cuestionario general por parte de los 3 jueces expertos, ya que el V-valor total es de 0.98, superando el límite permisivo de 0.68, tal como se evidencia en la Tabla 9. No obstante, una vez completada las pruebas V de Aiken para los cuatro aspectos, se obtiene como recomendación general por parte del primer experto que se rehaga la pregunta 4, puesto que de acuerdo a su criterio es insuficiente, poco clara, conlleva poca coherencia y relevancia, dado que está planteada como pregunta compuesta, es decir, se evalúa dentro de la misma pregunta varios elementos con su respectiva escala de Likert.

**Tabla 9**

*Prueba V de Aiken*

	DIMENSION	INDICADOR	ITEM	S	CI	Co	R	Vtotal Item	Vtotal Indicador	Vtotal Dimensión	Vtotal variable	VTOTAL
Variable Independiente: Gamificación	Herramientas de gamificación	I01	P01	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,96	0,97	0,98
			P02	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00				
		I02	P03	0,89	0,89	0,89	0,89	0,89	0,91			
			P04	0,78	0,78	0,78	1,00	0,83				
			P05	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00				
			P06	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00				
	I03	P07	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,96				
		P08	0,89	0,89	0,89	0,89	0,89					
	Elementos de gamificación	I04	P09	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00			
			P10	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00				
		I05	P11	0,89	0,89	0,89	0,89	0,89	0,94			
			P12	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00				
		I06	P13	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00			
			P14	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00				
Variable Dependiente: Inteligencia emocional	Capacidades emocionales	I07	P15	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
			P16	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00				
		I08	P17	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00			
			P18	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00				
	Componentes de la inteligencia emocional	I09	P19	0,89	0,89	0,89	0,89	0,89	0,94			
			P20	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00				
		I10	P21	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00			
			P22	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00				
I11	P23	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00					
	P24	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00						
I12	P25	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00					
	P26	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00						
I13	P27	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00					
	P28	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00						

Nota. Elaborado por autora.

En virtud de lo expuesto, es necesario indicar que aunque inicialmente se planteó 28 preguntas para la elaboración del cuestionario, gracias a la acotación del primer experto que indicó que el cuarto ítem debe de rehacerse porque se trata de una pregunta compuesta, se tomó la decisión de simplemente descomponer la pregunta en sus cinco componentes, es decir, que para efecto de los siguientes análisis la cuarta pregunta que se presentaba: “¿Cuál de las siguientes herramientas es la más utilizada en sus horas psicopedagógicas? Kahoot, Educaplay, Arcademics, Genially, entre otros”, la misma que contenía una escala de Likert interna para cada de los sub-ítems, se expresará de acuerdo a su partición equivalente, tal como se evidencia a continuación.

P04a. ¿Con qué frecuencia utiliza Kahoot en sus horas psicopedagógicas?

P04b. ¿Con qué frecuencia utiliza Educaplay en sus horas psicopedagógicas?

P04c. ¿Con qué frecuencia utiliza Arcademics en sus horas psicopedagógicas?

P04d. ¿Con qué frecuencia utiliza Genially en sus horas psicopedagógicas?

P04e. ¿Con qué frecuencia utiliza otros programas a parte de Kahoot, Educaplay, Arcademics, Genially, en sus horas psicopedagógicas?

#### 4.1.2 Validación de confiabilidad

De acuerdo con el resultado de la prueba del Alpha de Cronbach, se tiene que el cuestionario es fuertemente confiable dado que el A-valor (0.882) se sitúa en la cuarta escala de Cronbach (1951), es decir, se encuentra entre los valores 0.76 a 0.89, tal como se observa en la Tabla 10.

**Tabla 10**

*Prueba Alfa de Cronbach*

		Alfa de Cronbach			
		Elementos	Dimensión	Variable	Total
Variable independiente	Herramientas de gamificación	12	0,715	0,748	0,882
	Elementos de la gamificación	8	0,910		
Variable dependiente	Capacidades emocionales	4	0,880	0,951	
	Componentes de la inteligencia	10	0,940		

*Nota.* Elaborado por autora.

Por otro lado, se confirma que no existen variaciones elevadas dentro del contenido general del cuestionario, y que las 32 preguntas tienen A-valores que se sitúan en la cuarta escala de Cronbach, es decir, son fuertemente confiables. Esta información se obtuvo a través del análisis del Alfa de Cronbach cuando un elemento del cuestionario es suprimido, tal como se muestra en la Tabla 11.

**Tabla 11***Prueba Alfa de Cronbach por elemento suprimido*

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VIP01	130.9655	171.249	0.222	0.883
VIP02	130.9310	170.924	0.239	0.882
VIP03	132.8966	168.167	0.213	0.885
VIP04	132.6552	160.948	0.280	0.889
VIP05	131.7931	167.313	0.162	0.891
VIP06	133.0000	164.000	0.314	0.883
VIP07	132.5172	165.116	0.234	0.888
VIP08	132.6207	172.101	0.065	0.892
VIP09	131.4483	162.970	0.483	0.877
VIP10	131.2759	166.207	0.543	0.877
VIP11	130.9310	170.638	0.460	0.879
VIP12	131.1034	169.025	0.559	0.878
VIP13	131.1379	167.480	0.492	0.878
VIP14	131.0690	167.067	0.625	0.877
VIP15	131.0690	168.495	0.600	0.878
VIP16	130.8966	168.953	0.613	0.878
VIP17	130.9310	167.352	0.727	0.876
VIP18	131.1724	166.362	0.517	0.877
VDP19	131.2759	158.778	0.599	0.874
VDP20	131.1379	159.266	0.690	0.873
VDP21	131.0345	166.177	0.690	0.876
VDP22	131.0690	162.781	0.625	0.875
VDP23	131.0345	163.463	0.592	0.875
VDP24	131.0345	166.034	0.700	0.876
VDP25	131.2069	162.527	0.645	0.875
VDP26	130.9655	166.249	0.800	0.875
VDP27	130.9655	168.177	0.645	0.877
VDP28	131.0000	166.214	0.790	0.875
VDP29	131.0000	167.143	0.716	0.876
VDP30	130.8966	166.882	0.787	0.876
VDP31	131.0345	168.892	0.573	0.878
VDP32	131.1034	169.096	0.485	0.879

Nota. Elaborado por autora.

### 4.1.3 Análisis de gamificación

#### Indicador 1: Nivel de conocimiento sobre herramientas de gamificación

De conformidad con la Tabla 12, se evidencia que el 72% de los docentes están totalmente de acuerdo en que la gamificación es una técnica de aprendizaje innovadora que utiliza los elementos del juego en el proceso educativo; mientras que, el 76% piensa que la gamificación ayuda a motivar al estudiante para llevar con éxito su proceso educativo, tal como se muestra en la Figura 3.

**Tabla 12**

#### Componentes del indicador 1

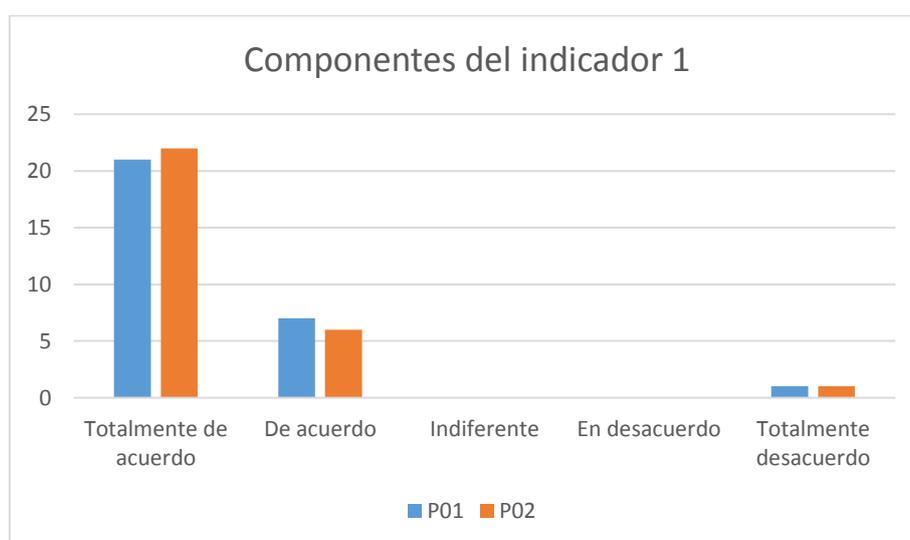
1. *¿Considera que la gamificación es una técnica de aprendizaje innovadora que utiliza los elementos de los juegos en el proceso educativo?*
2. *¿Considera que la gamificación ayuda a motivar al estudiante para llevar con éxito su proceso educativo?*

Componentes del indicador 1				
Criterio	Frecuencia		Porcentaje	
	P01	P02	P01	P02
Totalmente de acuerdo	21	22	72%	76%
De acuerdo	7	6	24%	21%
Indiferente	0	0	0%	0%
En desacuerdo	0	0	0%	0%
Totalmente desacuerdo	1	1	3%	3%
Total	29	29	100%	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 3**

#### Componentes del indicador 1



*Nota.* Elaborado por autora.

Por tal motivo, mediante la Tabla 13 se comprueba que el 74% de los docentes tienen un nivel alto en conocimiento sobre las herramientas de gamificación; mientras que, el 22% de los profesionales poseen un nivel bueno; y, finalmente, la población restante no conoce sobre ellas, tal como se muestra en la Figura 4.

**Tabla 13**

*Nivel de conocimiento sobre herramientas de gamificación*

Nivel de conocimiento sobre herramientas de gamificación		
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	43	74%
De acuerdo	13	22%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	2	3%
Total	58	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 4**

*Nivel de conocimiento sobre herramientas de gamificación*



*Nota.* Elaborado por autora.

## Indicador 2: Aplicación de las herramientas de gamificación

El presente indicador está integrado por dos preguntas principales, una simple y la otra compuesta, puesto se conforma por 5 sub-ítems, tal como se describe a continuación.

P04a. ¿Con qué frecuencia utiliza Kahoot en sus horas psicopedagógicas?

P04b. ¿Con qué frecuencia utiliza Educaplay en sus horas psicopedagógicas?

P04c. ¿Con qué frecuencia utiliza Arcademics en sus horas psicopedagógicas?

P04d. ¿Con qué frecuencia utiliza Genially en sus horas psicopedagógicas?

P04e. ¿Con qué frecuencia utiliza otros programas a parte de Kahoot, Educaplay, Arcademics, Genially, en sus horas psicopedagógicas?

Gracias a ello, se pudo constatar que la herramienta digital más utilizada en las horas pedagógicas de los docentes de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento”, es Educaplay, seguido de Kahoot, Genially, otras herramientas, y Arcamedics, tal como se muestra en la Tabla 14 y Figura 5.

**Tabla 14**

### Componentes del indicador 2

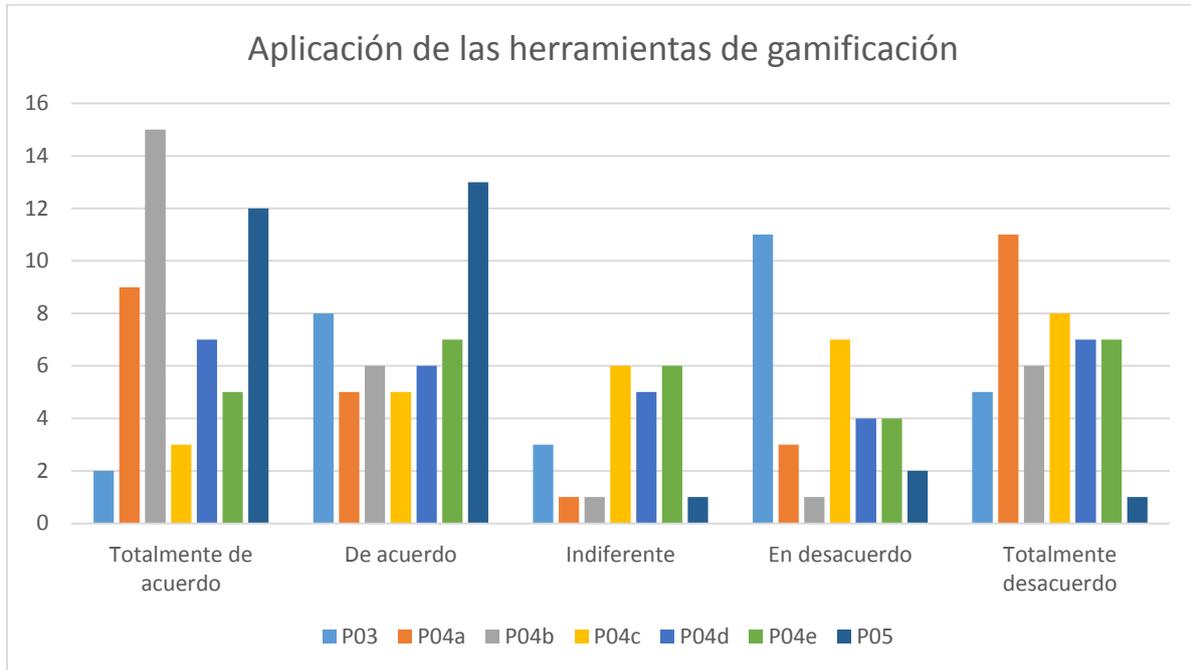
1. ¿Considera que le fue difícil implementar las herramientas de gamificación en sus horas pedagógicas?
2. ¿Cuál de las siguientes herramientas es la más utilizada en sus horas pedagógicas?
3. Kahoot – Educaplay – Arcademics – Genially – Otros
4. ¿Le resultó fácil acoplar los contenidos de estudio a las herramientas de gamificación?

Criterio	Componentes del indicador 2													
	Frecuencia							Porcentaje						
	P03	P04a	P04b	P04c	P04d	P04e	P05	P03	P04a	P04b	P04c	P04d	P04e	P05
Totalmente de acuerdo	2	9	15	3	7	5	12	7%	31%	52%	10%	24%	17%	41%
De acuerdo	8	5	6	5	6	7	13	28%	17%	21%	17%	21%	24%	45%
Indiferente	3	1	1	6	5	6	1	10%	3%	3%	21%	17%	21%	3%
En desacuerdo	11	3	1	7	4	4	2	38%	10%	3%	24%	14%	14%	7%
Totalmente desacuerdo	5	11	6	8	7	7	1	17%	38%	21%	28%	24%	24%	3%
Total	29	29	29	29	29	29	29	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Nota. Elaborado por autora.

**Figura 5**

*Aplicación de las herramientas de gamificación*



*Nota.* Elaborado por autora.

Esto demuestra que los docentes dominan o tienen conocimiento de las funcionalidades, ventajas y desventajas de varias plataformas digitales, por lo que se corrobora que la mayoría no presentó problemas o consideró que fuera difícil implementar las herramientas de gamificación en sus horas psicopedagógicas, especialmente cuando lo realizan desde la plataforma Educaplay.

### Indicador 3: Frecuencia con que los docentes aplican las herramientas de gamificación

Mediante la Tabla 15 se comprueba que un 41% de los docentes emplean muy frecuentemente la gamificación dentro de sus horas pedagógicas para mejorar el desempeño escolar; el 66% considera que esto motiva la participación y las emociones, y el 48% piensa que afianzan el aprendizaje en la modalidad virtual.

**Tabla 15**

*Componentes del indicador 3*

1.- *¿Utiliza la gamificación frecuentemente en sus horas pedagógicas para mejorar el desempeño escolar?*

2.- *¿Considera que uso frecuente de la gamificación motiva la participación y las emociones de sus estudiantes?*

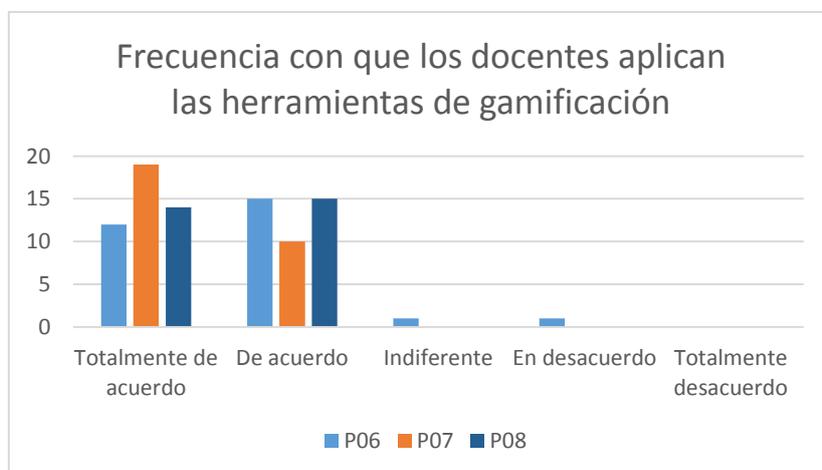
Componentes del indicador 3						
Criterio	Frecuencia			Porcentaje		
	P06	P07	P08	P06	P07	P08
Totalmente de acuerdo	12	19	14	41%	66%	48%
De acuerdo	15	10	15	52%	34%	52%
Indiferente	1	0	0	3%	0%	0%
En desacuerdo	1	0	0	3%	0%	0%
Totalmente desacuerdo	0	0	0	0%	0%	0%
Total	29	29	29	100%	100%	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

Sin embargo, a pesar de que todos los docentes están de acuerdo o que su uso motiva a la participación del estudiante y al afianzamiento del aprendizaje virtual, existe un 3% que indica que no emplea con frecuencia la gamificación y otro 3% señala que no está de acuerdo con utilizar gamificación frecuentemente en sus horas pedagógicas, tal como se observa en la Figura 6.

**Figura 6**

*Frecuencia con que los docentes aplican las herramientas de gamificación*



*Nota.* Elaborado por autora.

#### Indicador 4: Uso de las dinámicas de gamificación

Mediante el indicador 4 se puede comprobar que el 52% está totalmente de acuerdo en que utilizar las dinámicas del juego motivan el interés y competitividad del estudiante en el proceso de aprendizaje, mientras que, un 55% considera que realiza una excelente narrativa de juego para motivación del alumno, tal como se observa en la Tabla 16 y Figura 7.

**Tabla 16**

##### Componentes del indicador 4

1.- ¿Utiliza las dinámicas del juego para motivar el interés y competitividad del estudiante en el proceso de aprendizaje?

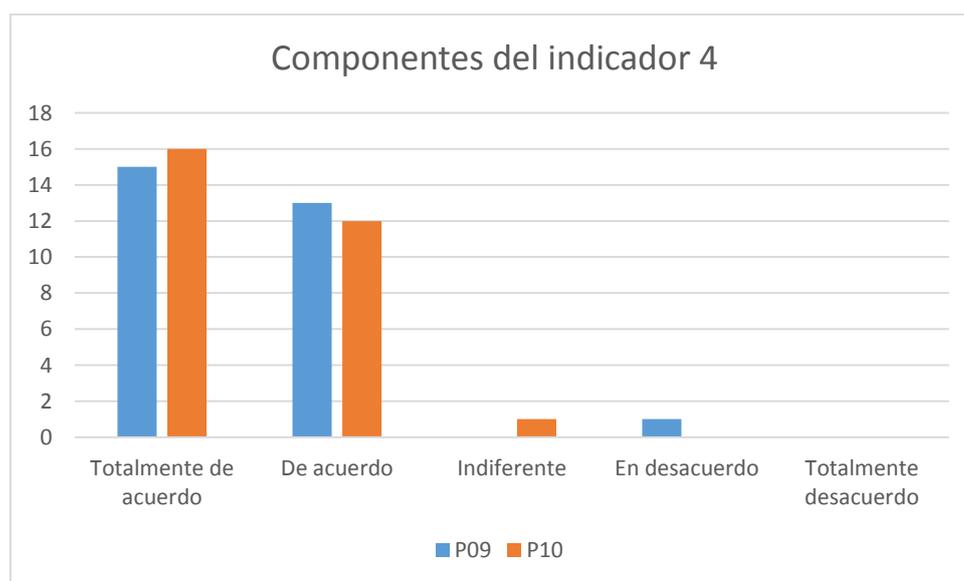
2.- ¿Diseña una narrativa atractiva del juego para motivar el aprendizaje?

Criterio	Frecuencia		Porcentaje	
	P09	P10	P09	P10
Totalmente de acuerdo	15	16	52%	55%
De acuerdo	13	12	45%	41%
Indiferente	0	1	0%	3%
En desacuerdo	1	0	3%	0%
Totalmente desacuerdo	0	0	0%	0%
Total	29	29	100%	100%

Nota. Elaborado por autora.

**Figura 7**

##### Componentes del indicador 4



Nota. Elaborado por autora.

Esta formación demuestra que el 52% de los docentes emplean correctamente las dinámicas de gamificación para motivar el aprendizaje de los alumnos; mientras que el 41% lo realiza de manera moderada, y el 3% le es indiferente estas actividades, tal como se muestra en la Tabla 17 y Figura 8.

**Tabla 17**

*Uso de las dinámicas de gamificación*

Uso de las dinámicas de gamificación		
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	31	53%
De acuerdo	25	43%
Indiferente	1	2%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente desacuerdo	0	0%
Total	58	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 8**

*Uso de las dinámicas de gamificación*



*Nota.* Elaborado por autora.

## Indicador 5: Uso de las mecánicas de gamificación

Mediante la Tabla 18 se presenta que el 52% de los docentes están totalmente de acuerdo en que la aplicación de retos sirve como mecanismo para interiorizar el conocimiento de forma lúdica; mientras que el 69% considera que son importantes las mecánicas del juego para lograr una propuesta atractiva y motivadora de aprendizaje, tal como se observa en la Figura 9.

**Tabla 18**

### Componentes del indicador 5

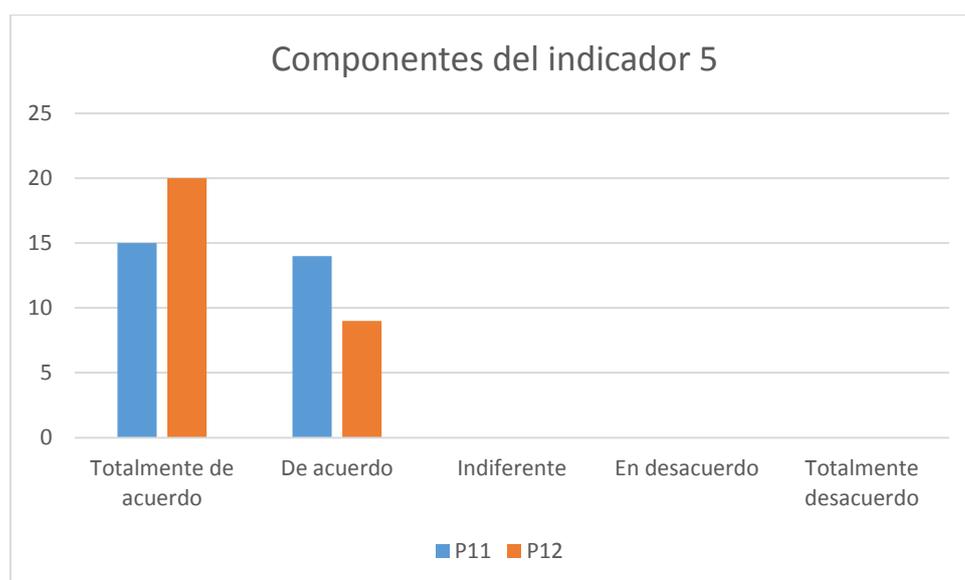
- 1.- ¿Utiliza los retos como mecanismo para interiorizar conocimiento de forma lúdica?
2. ¿Considera que es importante las mecánicas del juego para lograr una propuesta atractiva y motivadora de aprendizaje?

Criterio	Frecuencia		Porcentaje	
	P11	P12	P11	P12
Totalmente de acuerdo	15	20	52%	69%
De acuerdo	14	9	48%	31%
Indiferente	0	0	0%	0%
En desacuerdo	0	0	0%	0%
Totalmente desacuerdo	0	0	0%	0%
Total	29	29	100%	100%

Nota. Elaborado por autora.

**Figura 9**

### Componentes del indicador 5



Nota. Elaborado por autora.

En consecuencia, se tiene que el 60% de los docentes emplean correctamente las mecánicas de gamificación para motivar el aprendizaje de los alumnos; mientras que, el 40% lo realiza de manera moderada, tal como se muestra en la Tabla 19 y Figura 10.

**Tabla 19**

Uso de las mecánicas de gamificación

Uso de las mecánicas de gamificación		
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	35	60%
De acuerdo	23	40%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
Total	58	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 10**

Uso de las dinámicas de gamificación



*Nota.* Elaborado por autora.

## Indicador 6: Uso de los componentes de gamificación

Mediante la Tabla 20, se muestra que el 66% de los docentes están totalmente de acuerdo en que emplean correctamente los componentes de gamificación para ayudar a desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes; mientras que, el 52% está totalmente de acuerdo de que utiliza los niveles, puntos y misiones para motivar las emociones de los alumnos. Sin embargo, existe un 3% de docentes que les es indiferente la utilización correcta de niveles, puntos y misiones dentro del proceso de gamificación, e inclusive un 3% profesionales consideran que es poco necesario (Figura 11).

**Tabla 20**

*Componentes del indicador 6*

1.- *¿Utiliza los componentes de gamificación para ayudar a desarrollar la inteligencia emocional en sus estudiantes?*

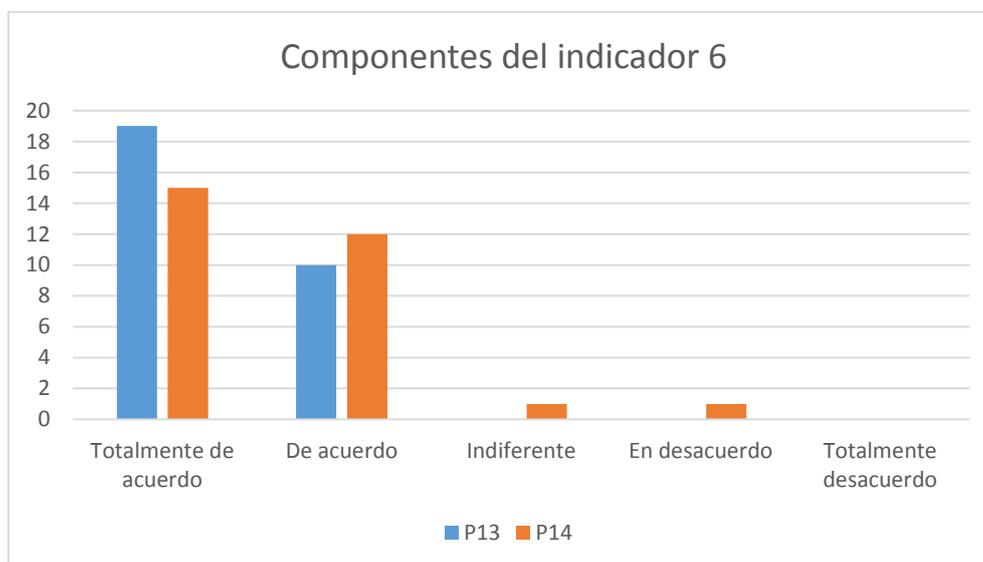
2.- *¿Utiliza los niveles, puntos y misiones dentro del proceso gamificado para motivar las emociones del estudiante?*

Criterio	Frecuencia		Porcentaje	
	P13	P14	P13	P14
Totalmente de acuerdo	19	15	66%	52%
De acuerdo	10	12	34%	41%
Indiferente	0	1	0%	3%
En desacuerdo	0	1	0%	3%
Totalmente desacuerdo	0	0	0%	0%
Total	29	29	100%	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 11**

*Componentes del indicador 6*



*Nota.* Elaborado por autora.

En consecuencia, se tiene que el 59% de los docentes emplean correctamente los componentes de gamificación para motivar el aprendizaje de los alumnos; el 38% lo realiza de manera moderada; el 2% es indiferente al uso de los componentes; y el 2% restante, considera que no generan tanto beneficio como supone la mayoría (Tabla 21 y Figura 12).

**Tabla 21**

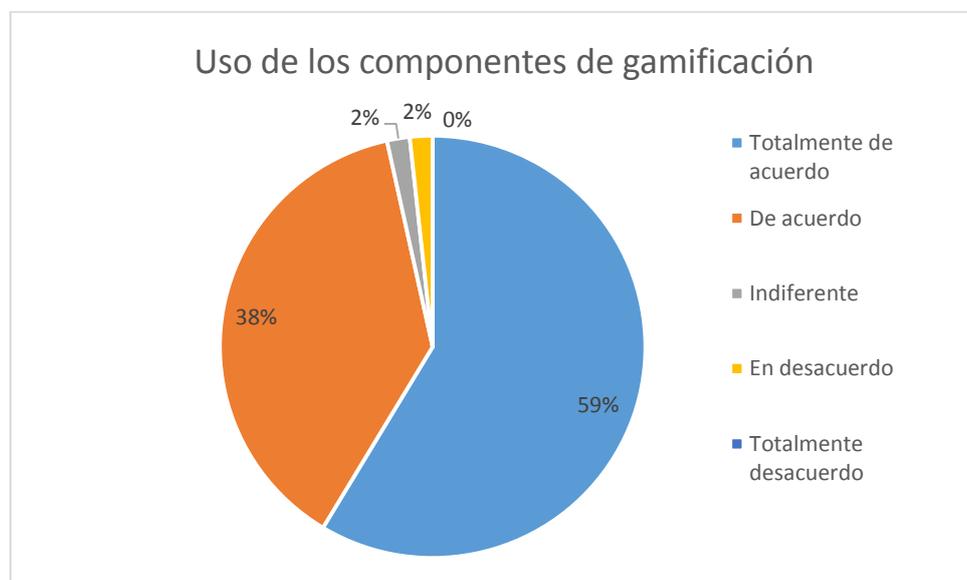
*Uso de los componentes de gamificación*

Uso de los componentes de gamificación		
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	34	59%
De acuerdo	22	38%
Indiferente	1	2%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente desacuerdo	0	0%
Total	58	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 12**

*Uso de los componentes de gamificación*



*Nota.* Elaborado por autora.

#### 4.1.4 Análisis de inteligencia emocional

##### Indicador 1: Nivel de conocimiento de los docentes sobre inteligencia emocional

La Tabla 22 muestra que el 59% de los docentes están totalmente de acuerdo en que la inteligencia emocional es la capacidad de interpretar, analizar y discriminar las propias emociones y la de los demás; el 28% está de acuerdo; el 7% es indiferente; y, el 7% está totalmente en desacuerdo con esta definición.

**Tabla 22**

*Componentes del indicador 1*

1.- *¿Considera que la inteligencia emocional es la capacidad de interpretar, analizar y discriminar las propias emociones y la de los demás?*

2.- *¿Considera que el desarrollo inteligencia emocional es indispensable para alcanzar el éxito escolar?*

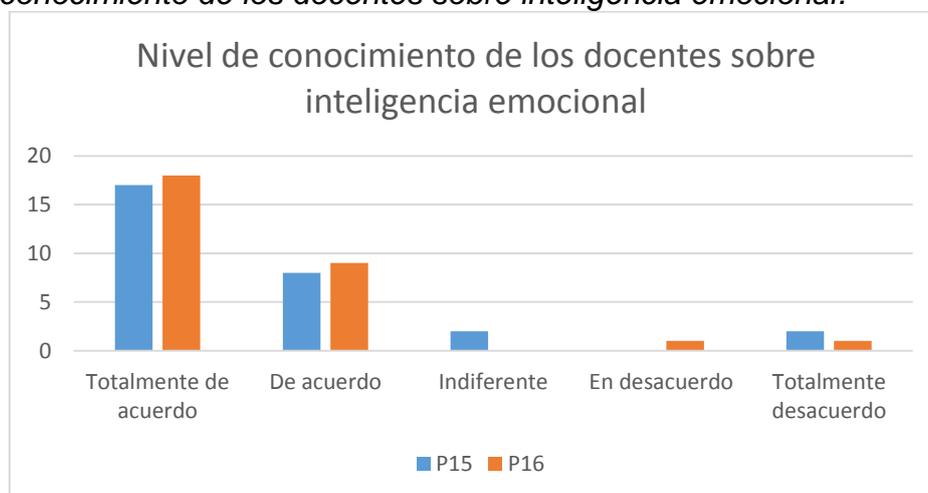
Criterio	Componentes del indicador 1			
	Frecuencia		Porcentaje	
	P15	P16	P15	P16
Totalmente de acuerdo	17	18	59%	62%
De acuerdo	8	9	28%	31%
Indiferente	2	0	7%	0%
En desacuerdo	0	1	0%	3%
Totalmente desacuerdo	2	1	7%	3%
Total	29	29	100%	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

Por otro lado, el 62% está totalmente de acuerdo que el desarrollo inteligencia emocional es indispensable para alcanzar el éxito escolar; el 31% piensa que, si es necesario, pero no esencial; el 3% que es poco necesario; y el 3% considera que no es necesario su desarrollo, tal como se observa en la Figura 13.

**Figura 13**

*Nivel de conocimiento de los docentes sobre inteligencia emocional.*



*Nota.* Elaborado por autora.

Estas cifras evidencian que aún existen profesionales que no ponen interés en el desarrollo emocional de sus estudiantes, por lo que es necesario instruir en primer lugar al docente, para que conozca los beneficios y ventajas que ofrece el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes desde su etapa escolar.

## Indicador 2: Conocimiento sobre las capacidades emocionales básicas y facilitadoras

La Tabla 23 muestra que el 59% de los docentes están totalmente de acuerdo que el desarrollo de las capacidades emocionales básicas como la empatía y asertividad mejoran el proceso de enseñanza- aprendizaje; el 38% está de acuerdo; y el 3% le es indiferente. Por otro lado, el 62% está completamente convencido de que el desarrollo de las capacidades emocionales facilitadoras como el optimismo sirven para incentivar la participación de los estudiantes; el 34% piensa que, si es necesario, pero no esencial; y el 3% que no es necesario su desarrollo, tal como se observa en la Figura 14.

**Tabla 23**

*Componentes del indicador 2*

1.- *¿Considera que el desarrollo de las capacidades emocionales básicas como la empatía y asertividad mejoran el proceso de enseñanza- aprendizaje?*

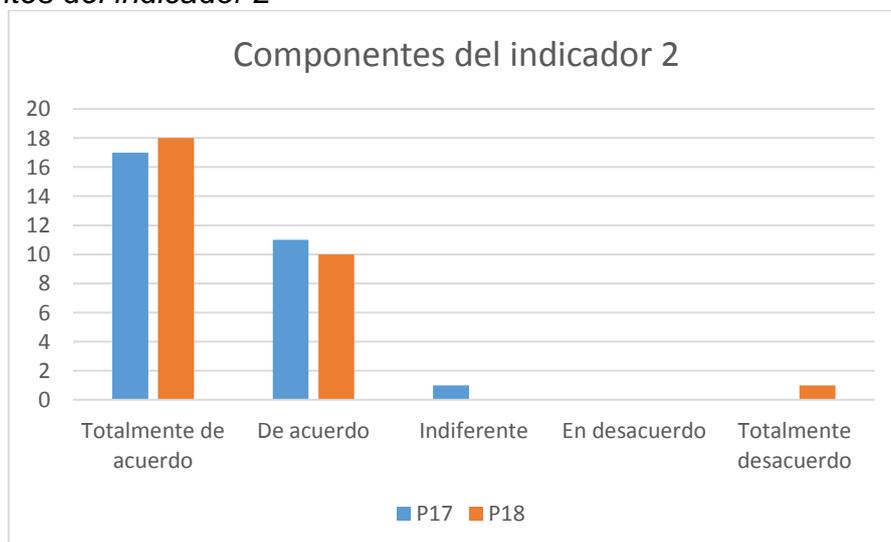
2.- *¿Considera que el desarrollo de las capacidades emocionales facilitadoras como el optimismo sirven para incentivar la participación de los estudiantes?*

Componentes del indicador 2				
Criterio	Frecuencia		Porcentaje	
	P17	P18	P17	P18
Totalmente de acuerdo	17	18	59%	62%
De acuerdo	11	10	38%	34%
Indiferente	1	0	3%	0%
En desacuerdo	0	0	0%	0%
Totalmente desacuerdo	0	1	0%	3%
Total	29	29	100%	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 14**

*Componentes del indicador 2*



*Nota.* Elaborado por autora.

Estas cifras corroboran la falta de conocimiento de algunos docentes sobre la importancia de la inteligencia emocional, sobre todo en las capacidades básicas como la empatía, asertividad y positivismo, puesto que el 2% de los profesionales les son indiferentes y otro 2% está totalmente desacuerdo en el desarrollo de estas capacidades emocionales dentro del ciclo escolar (Tabla 24 y Figura 15).

**Tabla 24**

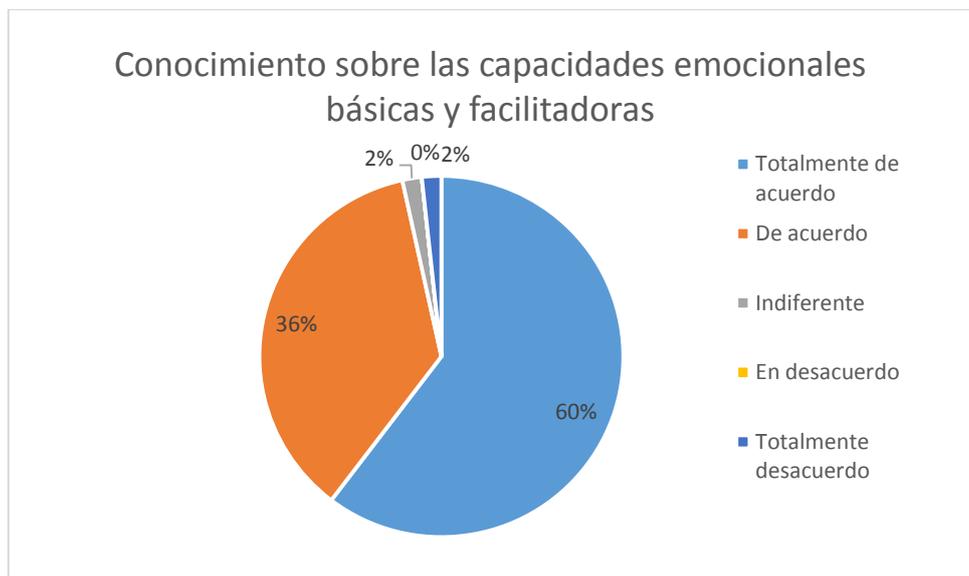
*Conocimiento sobre las capacidades emocionales básicas y facilitadoras*

Conocimiento sobre las capacidades emocionales básicas y facilitadoras		
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	35	60%
De acuerdo	21	36%
Indiferente	1	2%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	1	2%
Total	58	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 15**

*Conocimiento sobre las capacidades emocionales básicas y facilitadoras*



*Nota.* Elaborado por autora.

### Indicador 3: Autoconciencia

La Tabla 25 muestra que el 66% de los docentes están totalmente de acuerdo en que el conocimiento de las fortalezas y debilidades mejora el desempeño escolar; el 31% está de acuerdo moderadamente; y el 3% está totalmente desacuerdo con esta premisa. Por otro lado, el 59% está completamente convencido de que la autoconciencia de las emociones influye en la toma de decisiones; el 38% piensa que, si influye, pero no al cien por ciento; y el 3% restante es indiferente, tal como se observa en la Figura 16.

**Tabla 25**

*Componentes del indicador 3*

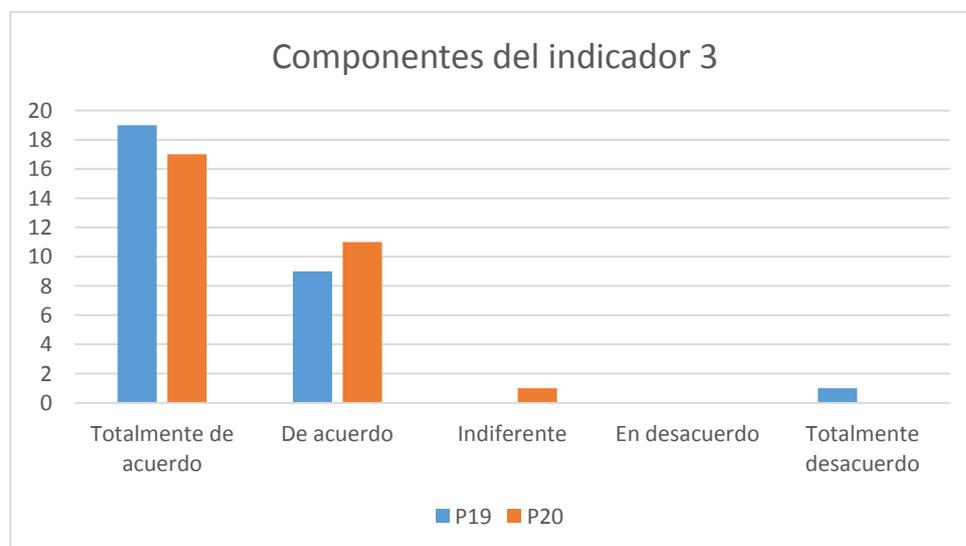
- 1.- ¿El conocimiento de las fortalezas y debilidades mejora el desempeño escolar?
- 2.- ¿Considera que autoconciencia de las emociones influye en la toma de decisiones?

Componentes del indicador 3				
Criterio	Frecuencia		Porcentaje	
	P19	P20	P19	P20
Totalmente de acuerdo	19	17	66%	59%
De acuerdo	9	11	31%	38%
Indiferente	0	1	0%	3%
En desacuerdo	0	0	0%	0%
Totalmente desacuerdo	1	0	3%	0%
Total	29	29	100%	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 16**

*Componentes del indicador 3*



*Nota.* Elaborado por autora.

Estas cifras muestran que a pesar de que la gran mayoría de los profesionales están de acuerdo y totalmente de acuerdo que es necesario y representa una ventaja tener autoconciencia de las emociones, fortalezas y debilidades; existe un pequeño grupo representado por el 4% del personal docente que considera que es innecesario y/o no sirve, tal como se evidencia en la Tabla 26 y Figura 17.

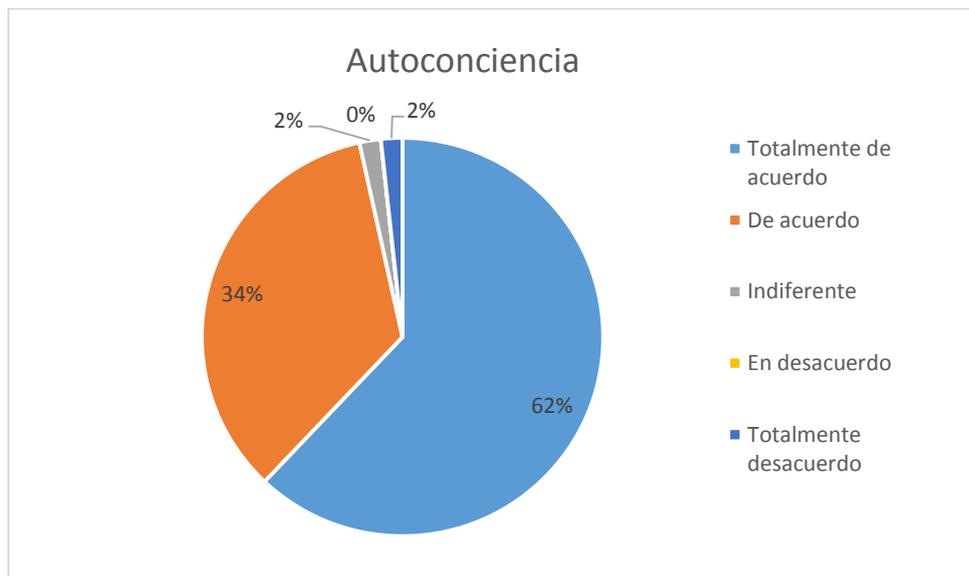
**Tabla 26**  
*Autoconciencia*

Autoconciencia		
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	36	62%
De acuerdo	20	34%
Indiferente	1	2%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	1	2%
Total	58	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 17**

*Autoconciencia*



*Nota.* Elaborado por autora.

#### Indicador 4: Autorregulación

La Tabla 27 muestra que el 52% de los docentes están totalmente de acuerdo en que al hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron autorregular sus emociones al competir con sus compañeros en los juegos; el 41% está moderadamente de acuerdo; y el 7% está en desacuerdo con esta premisa. Por otro lado, el 62% está completamente convencido de que la autorregulación de las emociones genera un ambiente de confianza en sus estudiantes; mientras que, el 38% restante piensa que, si influye, pero no al cien por ciento, tal como se observa en la Figura 18.

**Tabla 27**

*Componentes del indicador 4*

1.- *¿Considera que hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron autorregular sus emociones al competir con sus compañeros en los juegos?*

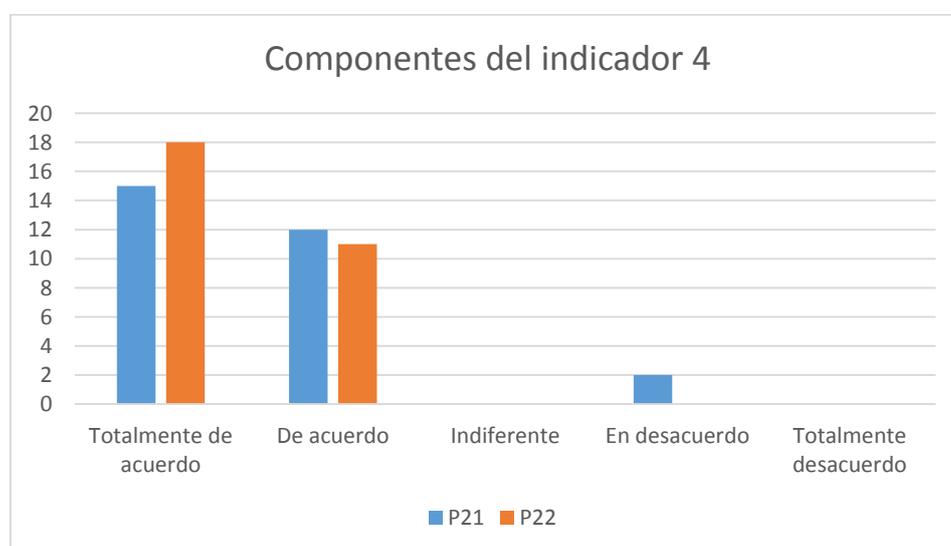
2.- *¿Considera que la autorregulación de las emociones genera un ambiente de confianza en sus estudiantes?*

Componentes del indicador 4				
Criterio	Frecuencia		Porcentaje	
	P21	P22	P21	P22
Totalmente de acuerdo	15	18	52%	62%
De acuerdo	12	11	41%	38%
Indiferente	0	0	0%	0%
En desacuerdo	2	0	7%	0%
Totalmente desacuerdo	0	0	0%	0%
Total	29	29	100%	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 18**

*Componentes del indicador 4*



*Nota.* Elaborado por autora.

Estos datos corroboran la percepción del impacto que tiene el uso de la gamificación en estudiantes, puesto que el 57% de los docentes considera que ha colaborado con el desarrollo de autorregulación del alumnado a través de diferentes actividades, generando un ambiente de confianza en el aula virtual, tal como se detalla en la Tabla 28.

No obstante, aunque la mayoría de la población de profesores de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento” están de acuerdo y totalmente de acuerdo con esta premisa, existe un 3% de profesores que están en desacuerdo con que la autorregulación se desarrolle gracias a la gamificación, tal como se observa en la Figura 19.

**Tabla 28**

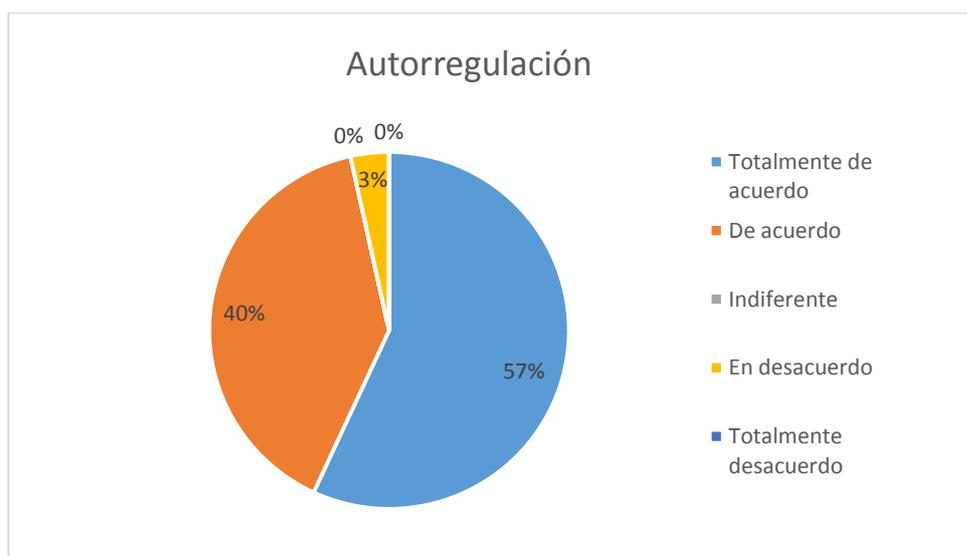
*Autorregulación*

Autorregulación		
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	33	57%
De acuerdo	23	40%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	2	3%
Totalmente desacuerdo	0	0%
Total	58	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 19**

*Autorregulación*



*Nota.* Elaborado por autora.

## Indicador 5: Motivación

La Tabla 29 muestra que el 62% de los docentes reconocen que motivan a sus estudiantes con técnicas innovadoras para afianzar el proceso de aprendizaje; mientras que, el 38% restante también lo realiza, pero de manera moderada. Por otro lado, el 59% está completamente convencido de que al hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron aumentar su motivación para adquirir nuevos conocimientos; mientras que, el 41% restante piensa que, si influye, pero no al cien por ciento, tal como se observa en la Figura 20.

**Tabla 29**

*Componentes del indicador 5*

1.- *¿Motiva a sus estudiantes con técnicas innovadoras para afianzar el proceso de aprendizaje?*

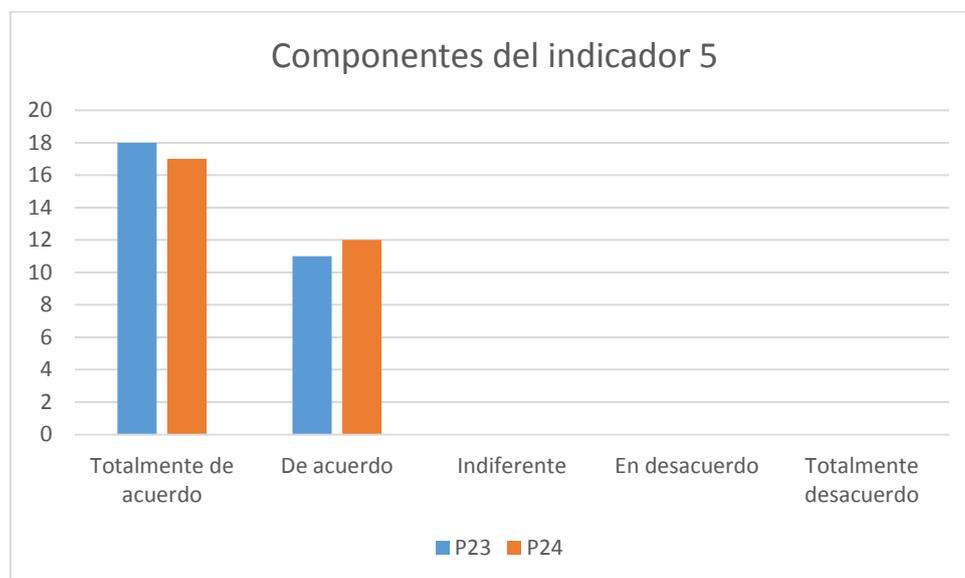
2.- *¿Considera que al hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron aumentar su motivación para adquirir nuevos conocimientos?*

Componentes del indicador 5				
Criterio	Frecuencia		Porcentaje	
	P23	P24	P23	P24
Totalmente de acuerdo	18	17	62%	59%
De acuerdo	11	12	38%	41%
Indiferente	0	0	0%	0%
En desacuerdo	0	0	0%	0%
Totalmente desacuerdo	0	0	0%	0%
Total	29	29	100%	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 20**

*Componentes del indicador 5*



*Nota.* Elaborado por autora.

En virtud de lo expuesto, se constata que la gamificación ha sido un motor de estímulos positivos frente a la enseñanza virtual, puesto que el 60% de los docentes han percibido que las técnicas innovadoras han afianzado el proceso de aprendizaje y que al hacer uso de la gamificación los estudiantes han aumentado su motivación para adquirir conocimientos, tal como se demuestra en la Tabla 30 y Figura 21.

**Tabla 30**  
*Motivación*

Motivación		
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	35	60%
De acuerdo	23	40%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
Total	58	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 21**

*Motivación*



*Nota.* Elaborado por autora.

## Indicador 6: Empatía

Mediante la Tabla 31 se demuestra que el 59% de los docentes están totalmente de acuerdo en que al utilizar la gamificación los estudiantes desarrollan empatía con sus compañeros; mientras que, el 41% restante también lo considera, pero de manera moderada. Por otro lado, el 69% está completamente convencido de que es importante proponer actividades que promuevan la empatía entre sus estudiantes; mientras que, el 31% restante piensa que es moderadamente importante tal como se observa en la Figura 22.

**Tabla 31**

*Componentes del indicador 6*

1.- ¿Considera que al utilizar la gamificación los estudiantes desarrollan la empatía con sus compañeros?

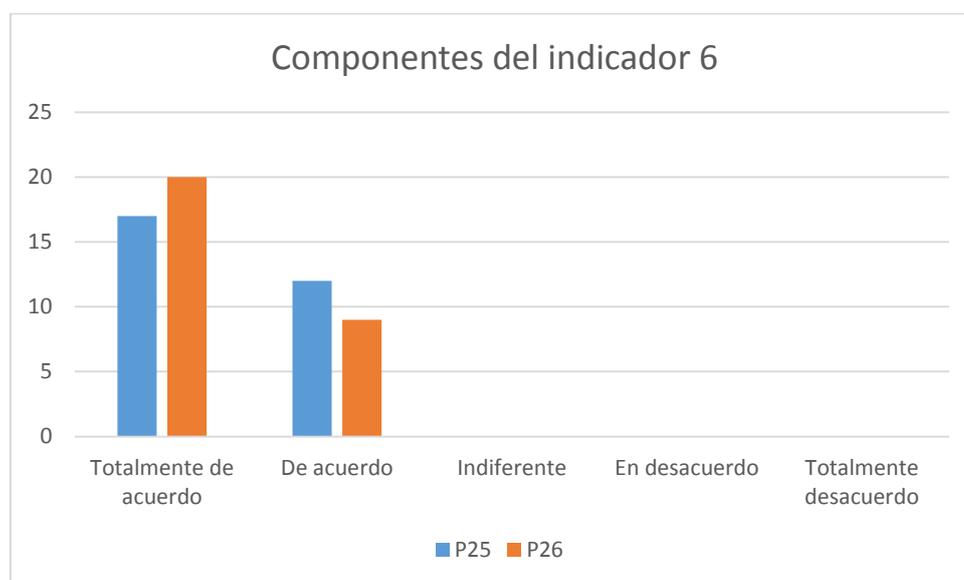
2.- ¿Considera que es importante proponer actividades que promuevan la empatía entre sus estudiantes?

Componentes del indicador 6				
Criterio	Frecuencia		Porcentaje	
	P25	P26	P25	P26
Totalmente de acuerdo	17	20	59%	69%
De acuerdo	12	9	41%	31%
Indiferente	0	0	0%	0%
En desacuerdo	0	0	0%	0%
Totalmente desacuerdo	0	0	0%	0%
Total	29	29	100%	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 22**

*Componentes del indicador 6*



*Nota.* Elaborado por autora.

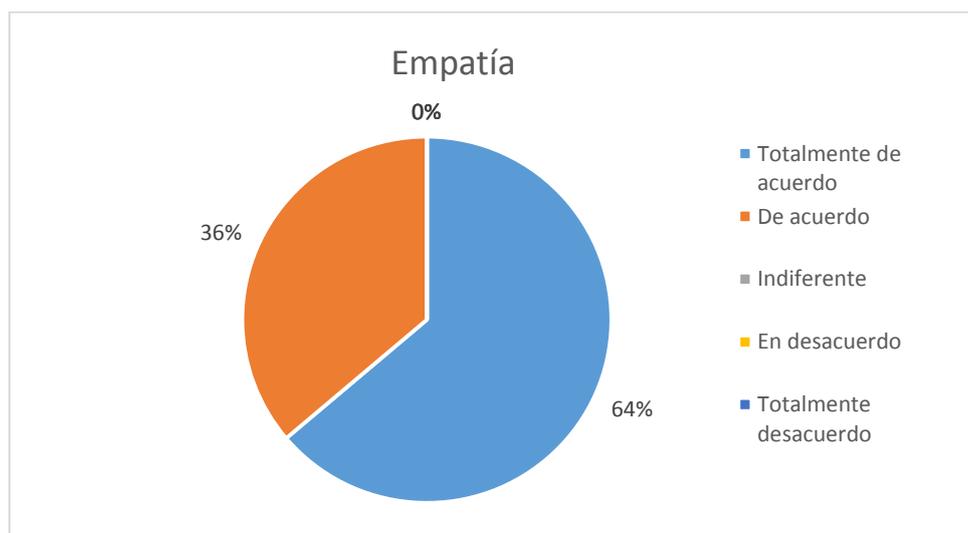
A partir de estas cifras, se confirma que los docentes están de acuerdo o totalmente de acuerdo en que el desarrollo de la empatía en la etapa escolar es de suma importancia para la formación del ser humano, tanto como brindar herramientas que motiven al estudiante a interesarse por su enseñanza, tal como se observa en la Tabla 32 y Figura 23.

**Tabla 32**  
*Empatía*

Empatía		
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	37	64%
De acuerdo	21	36%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
Total	58	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 23**  
*Empatía*



*Nota.* Elaborado por autora.

## Indicador 7: Habilidades sociales

En la Tabla 33 se observa que el 55% de los docentes crean con frecuencia actividades lúdicas para desarrollar la simpatía, confianza y respeto en sus estudiantes; mientras que, el 45% restante también lo realiza, pero de manera moderada. Por otro lado, el 52% frecuentemente diseña actividades para desarrollar el liderazgo y trabajo en equipo en sus estudiantes; el 45% lo realiza de manera moderada; mientras que, el 3% restante le es indiferente diseñarlas, tal como se observa en la Figura 24.

**Tabla 33**

*Componentes del indicador 7*

1.- ¿Crea actividades lúdicas para desarrollar la simpatía, confianza y respeto en sus estudiantes?

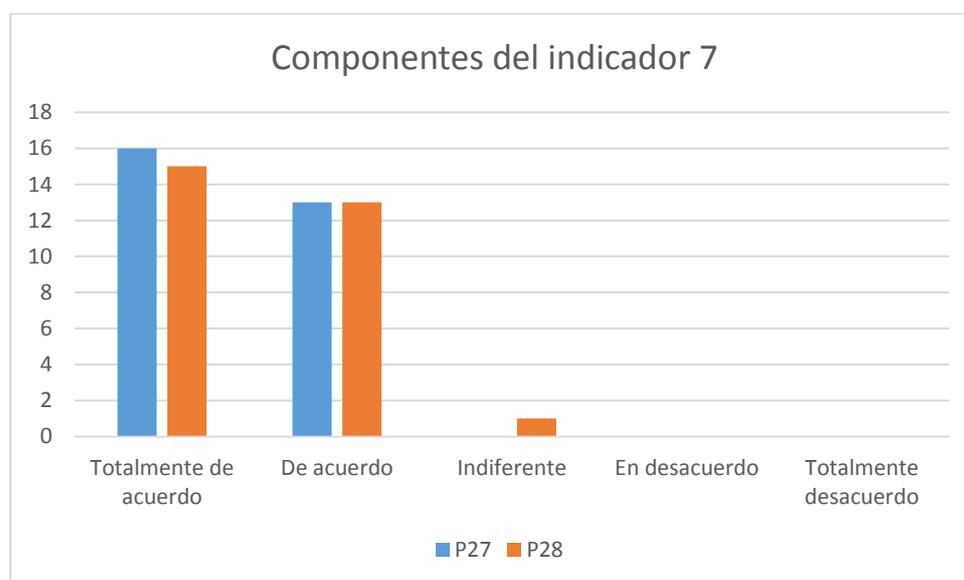
2.- ¿Diseña actividades para desarrollar el liderazgo y trabajo en equipo en sus estudiantes?

Componentes del indicador 7				
Criterio	Frecuencia		Porcentaje	
	P27	P28	P27	P28
Totalmente de acuerdo	16	15	55%	52%
De acuerdo	13	13	45%	45%
Indiferente	0	1	0%	3%
En desacuerdo	0	0	0%	0%
Totalmente desacuerdo	0	0	0%	0%
Total	29	29	100%	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 24**

*Componentes del indicador 7*



*Nota.* Elaborado por autora.

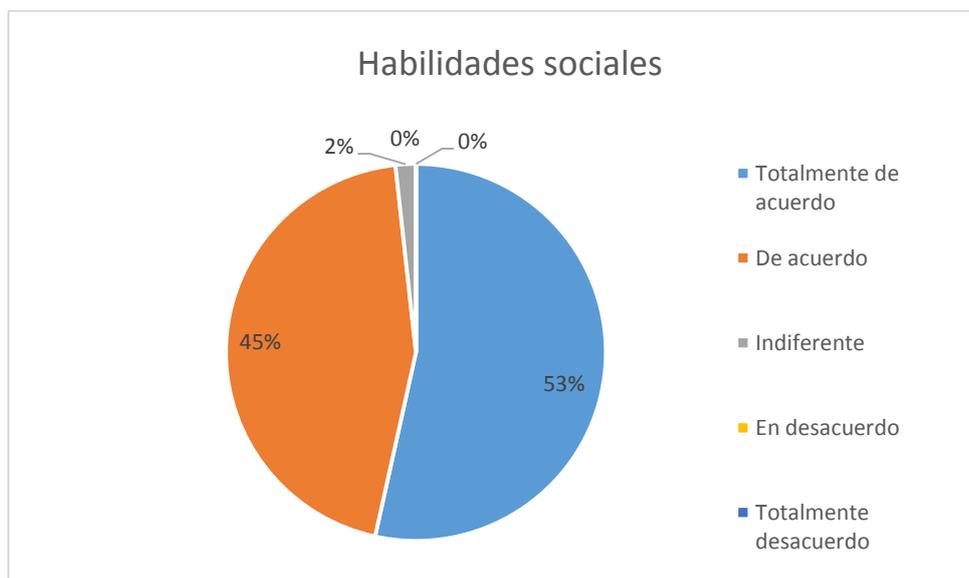
Ante estos datos, se comprende la importancia que le dan los docentes hacia el desarrollo de habilidades sociales, así como se observa en la Tabla 34 y Figura 25, en donde el 53% realiza frecuentemente actividades para desarrollar simpatía, confianza, respeto, liderazgo y trabajo en equipo; el 45% los diseña de manera moderada; y, el 2% le es indiferente desarrollarlas en sus estudiantes.

**Tabla 34**  
*Habilidades sociales*

Habilidades sociales		
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	31	53%
De acuerdo	26	45%
Indiferente	1	2%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
Total	58	100%

*Nota.* Elaborado por autora.

**Figura 25**  
*Habilidades sociales*



*Nota.* Elaborado por autora

## 4.2. Análisis correlacional de los resultados

### Validación de la hipótesis

Mediante la aplicación de la prueba de Kolmogorov-Smirnov se determinó que la variable independiente “gamificación” posee una distribución normal, a diferencia de la variable dependiente “inteligencia emocional” y sus dimensiones “capacidades emocionales” y “componentes de la inteligencia emocional”, tal como se observa en la Tabla 35. Por lo tanto, para la validación de la hipótesis general y particulares se aplicó la prueba Rho de Spearman dado que es el método más conveniente para realizar cálculos no paramétricos.

**Tabla 35**

*Validación de la normalidad*

	Estadístico	Encuestados	Significancia
Gamificación	0.156	29	0.068
Capacidades emocionales	0.280	29	0.000
Componentes de la inteligencia emocional	0.235	29	0.000
Inteligencia emocional	0.233	29	0.000

*Nota.* Elaborado por autora.

### Hipótesis general

**H<sub>0</sub>:** El uso de la gamificación no influye en el desarrollo de la inteligencia emocional.

**H<sub>1</sub>:** El uso de la gamificación influye en el desarrollo de la inteligencia emocional.

De conformidad con la Tabla 36, se demuestra que existe una correlación positiva de nivel moderado entre la gamificación y la inteligencia emocional, puesto que su P-valor resultante del análisis de la hipótesis es de  $(p=0.005) < \alpha=0.05$ , con un coeficiente de Rho de Spearman de 0.510.

**Tabla 36***Validación de la hipótesis general*

<b>Correlaciones</b>			
		Gamificación	Inteligencia emocional
Rho de	Gamificación	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	.
		N	29
Spearman	Inteligencia emocional	Coeficiente de correlación	0.510**
		Sig. (bilateral)	0.005
		N	29

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*Nota.* Elaborado por autora.

### Hipótesis particular

**H<sub>0</sub>:** El uso de la gamificación no influye en las capacidades emocionales.

**H<sub>1</sub>:** El uso de la gamificación influye en las capacidades emocionales.

Mediante la Tabla 37, se demuestra que existe una correlación positiva de nivel moderado entre la gamificación y las capacidades emocionales, puesto que su P-valor resultante del análisis de la hipótesis es de ( $p=0.008$ ) <  $\alpha=0.05$ , con un coeficiente de Rho de Spearman de 0.481.

**Tabla 37***Validación de la correlación entre gamificación y capacidades emocionales*

<b>Correlaciones</b>			
		Gamificación	Capacidades emocionales
Rho de	Gamificación	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	.
		N	29
Spearman	Capacidades emocionales	Coeficiente de correlación	0.481**
		Sig. (bilateral)	0.008
		N	29

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*Nota.* Elaborado por autora.

**H<sub>0</sub>:** El uso de la gamificación no influye en los componentes de la inteligencia emocional.

**H<sub>1</sub>:** El uso de la gamificación influye en los componentes de la inteligencia emocional.

Finalmente, la Tabla 38 corrobora que existe una correlación positiva de nivel moderado entre la gamificación y los componentes de la inteligencia emocional, puesto que su P-valor resultante del análisis de la hipótesis es de ( $p=0.013$ )  $< \alpha=0.05$ , con un coeficiente de Rho de Spearman de 0.456.

**Tabla 38**

*Validación de la correlación entre gamificación y componentes de la inteligencia emocional*

<b>Correlaciones</b>			
		Gamificación	Componentes de la inteligencia emocional
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	.
		N	29
Rho de Spearman	Componentes de la inteligencia emocional	Coefficiente de correlación	0.456*
		Sig. (bilateral)	0.013
		N	29

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

*Nota.* Elaborado por autora.

## 4.2. Resultados

Es necesario indicar que los resultados obtenidos mediante el Rho de Spearman señalan que existe una correlación positiva moderada entre el uso de la gamificación y el desarrollo de la inteligencia emocional, puesto que se obtuvo un P-valor de 0.005 con un coeficiente de Rho de Spearman de 0.510, en consecuencia el uso de la gamificación si ha influenciado el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento” del Cantón La Troncal, provincia del Cañar en el periodo lectivo 2020-2021.

Además, se identificó que existe correlación entre la variable gamificación y las dimensiones de la variable inteligencia emocional, con lo cual se evidencia que está moderadamente ligado el uso de la gamificación con el desarrollo de los componentes de la inteligencia emocional como: autocontrol, autoconciencia, motivación, empatía y habilidades sociales, ya que se obtuvo un P-valor de 0.013 con un coeficiente de Rho de Spearman de 0.456. Así mismo, se tiene una correlación positiva moderada con el uso de la gamificación y el desarrollo de

capacidades emocionales como: asertividad, confianza, empatía y positivismo, debido a que el P-valor resultante del análisis de la hipótesis particular fue ( $p=0.008$ )  $< \alpha=0.05$ , con un coeficiente de Rho de Spearman de 0.481.

En cuanto a la herramienta más utilizada y que genera más confianza entre los docentes de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento” se encuentra Educaplay, seguido de Kahoot, Genially, otras herramientas y Arcademics. Esto demuestra que los docentes dominan o tienen conocimiento de las funcionalidades, ventajas y desventajas de varias plataformas digitales, por lo que se corrobora que la mayoría no presentó problemas o consideró que fuera difícil implementar las herramientas de gamificación en sus horas psicopedagógicas, especialmente cuando lo realizaban desde la plataforma Educaplay.

Por otro lado, se constató que el 74% de los docentes tienen un nivel alto en conocimiento sobre las herramientas de gamificación y que el 41% de los profesores emplean muy frecuentemente esta técnica dentro de sus horas pedagógicas para mejorar el desempeño escolar; así también, el 66% considera que esto motiva la participación y las emociones de sus estudiantes, y el 48% piensa que permite afianzar el aprendizaje en la modalidad virtual. Adicionalmente, el 52% de los docentes están totalmente de acuerdo en que la aplicación de retos sirve como mecanismo para interiorizar el conocimiento de forma lúdica; mientras que el 69% considera que son importantes las mecánicas del juego para lograr una propuesta atractiva y motivadora de aprendizaje.

En cuando al desarrollo de inteligencia emocional, el 66% de los docentes lo realiza a través de los componentes de la gamificación; mientras que el 52% considera que es importante que se utilice de manera correcta los niveles, puntos y misiones dentro del proceso gamificado para motivar las emociones de los alumnos. En este sentido, se tiene que la motivación por el aprendizaje, esta se ve apoyada en por 52% de los docentes mediante dinámicas de gamificación y en un 60% en base sus mecánicas.

De igual manera, se detectó que los docentes fomentan con mayor interés la empatía y la motivación al aprendizaje; y con menor intensidad la asertividad, autoconciencia y optimismo. Sin embargo, mediante el uso de la gamificación el 57% de los docentes considera que ha colaborado con el desarrollo de autorregulación del alumnado a través de diferentes actividades, generando un ambiente de confianza en el aula virtual; lo que ha permitido que el 60% de los

docentes hayan percibido que las técnicas innovadoras permiten afianzar el proceso de aprendizaje y que al hacer uso de la gamificación los estudiantes han aumentado su motivación para adquirir conocimientos. Aunque es necesario mencionar que, un 3% de profesores están totalmente en desacuerdo con que la autorregulación esté relacionada a la gamificación.

No obstante, a pesar de que el 55% de los docentes crean con frecuencia actividades lúdicas para desarrollar la simpatía, confianza y respeto en sus estudiantes y el 52% frecuentemente diseña actividades para desarrollar el liderazgo y trabajo en equipo; existe un 4% de docentes que no ponen interés en el desarrollo emocional de sus estudiantes, por lo que es necesario instruir en primer lugar al profesional, para que conozca los beneficios y ventajas que ofrece el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes desde su etapa escolar, puesto que se evidencia que el 4% del personal no tienen conocimiento de la importancia del desarrollo de capacidades básicas como la empatía, asertividad y positivismo, y las ventajas de tener autoconciencia de nuestras propias emociones, fortalezas y debilidades.

## **Capítulo V:**

### **Conclusiones y Recomendaciones**

#### **5.1 Conclusiones**

Bajo los resultados obtenidos se pudo establecer que La Gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza los componentes del juego en ámbitos no lúdicos con el fin de fortalecer el aprendizaje y mejorar habilidades socio-emocionales en entornos digitales y educativos mediante la motivación, dado que se corroboró la correlación entre el uso de la gamificación con los componentes propios de la inteligencia emocional como la autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales.

Se pudo concluir que el uso de gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional ayuda a fomentar el aprendizaje significativo, ya que mediante el uso de las mecánicas y dinámicas del juego aplicadas por los docentes en el proceso gamificado se logró establecer una propuesta atractiva y motivadora de aprendizaje, lo que se refleja en la incentivación de los estudiantes por el autoaprendizaje y adquisición de nuevos conocimientos.

En referente a las herramientas de gamificación utilizadas por los docentes de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento”, se pudo concluir que se encuentran más familiarizados por la plataforma de gamificación Educaplay, ya que es la que con más frecuencia utilizan durante sus horas pedagógicas, seguidos de Kahoot; debido a que su interfaz es fácil y amigable con el usuario; dando como resultado que los docentes conocen las ventajas y desventajas del uso de estas herramientas y dominan moderadamente las plataformas Educaplay y kahoot.

Se pudo concluir que los docentes mediante el uso de la gamificación lograron desarrollar en sus estudiantes habilidades socio-emocionales importantes para su desarrollo integral como la empatía, confianza, respeto, simpatía, liderazgo y trabajo en equipo, ya que se pudo obtener en los resultados que los docentes mediante la

implementación de actividades gamificadas en sus horas pedagógicas pretenden desarrollar la empatía y la motivación por el aprendizaje; la regulación y conciencia de las emociones al realizar retos y desafíos en un proceso gamificado.

## **5.2 Recomendaciones**

Se sugiere desarrollar talleres de capacitación sobre gamificación e interacción pedagógica a los docentes de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento”, para que sean capaces de diseñar un manual de procedimientos con actividades de gamificación vinculadas a desarrollar las diferentes habilidades socio-emocionales de los estudiantes.

Se recomienda que la Junta académica de la Institución, implemente en el PEI, y en la propuesta pedagógica el uso de la gamificación para desarrollar la inteligencia emocional, como metodología activa para los diferentes subniveles que oferta la Institución, y como una propuesta innovadora que este acorde a los nuevos intereses de los estudiantes en la era digital.

Se recomienda que los docentes de la Escuela de educación básica “Benjamín Sarmiento”, realicen redes de estudio mensuales, por subniveles para que intercambien conocimientos y generen autoaprendizaje sobre las diferentes herramientas de gamificación de la web 2.0.

En referente a las habilidades socioemocionales desarrolladas por los docentes en sus estudiantes, se sugiere que se solicite a la Psicóloga de la Institución, encargada del DECE (Departamento de consejería estudiantil), implementar en su POA institucional, un taller por quimestre a docentes sobre la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional y sus componentes en los estudiantes para asegurar su éxito escolar; así como para fomentar la asertividad, autoconciencia y optimismo de los estudiantes, ya que se comprobó que son factores favorables para afianzar el conocimiento.

## Bibliografía

- Aranda, M. G. (2019). *El fomento de habilidades socioemocionales mediante una metodología gamificada en estudiantes de bachillerato*. Jalisco, México.
- Aranda, M. G., & Caldera, J. F. (2018). Gamificar en el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista Educarnos*, 41-66.
- Aranda, M., & Caldera, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. . *Educarnos* , 41-66.
- Arias, P. F., Olmedo, E. O., Rodríguez, D. V., & Vallenicito, A. G. (2020). La Gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma social: Revista de investigación social*, 388-409.
- Arias, S. (2019). EL PSICÓLOGO COMO DOCENTE EN EL SIGLO XXI. *REVISTA PSICOLOGÍA UNEMI* , 50-61.
- Arrabal, E. M. (2018). *Inteligencia emocional*. España: Elearning S.L.
- Bar-On, R. (1997). The Emotional Quotient inventory (EQ-I): Technical Manual. *Multi-Health Systems*. .
- Bieliková, V. (2019). *Aplicación de algunos elementos de la gamificación y del aprendizaje invertido en el aula de ELE*. Doctoral dissertation, Masarykova univerzita, Filozofická fakulta.
- Bustos, E. (2014). *Educaplay como herramienta educativa en universitarios*. México: UniVO.
- Camacho, N. B., Ordoñez, J. L., Roncancio, M. A., & Vaca, P. V. (2017). Convivencia escolar y cotidianidad: una mirada desde la inteligencia emocional. *Revista Educación y Desarrollo Social/ Vol. 11 No.*, 24-47.
- Caraballo, A. M., Herranz, P., & Segovia, M. M. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *ASEPUMA* , 1-17.
- Catañeda, M., Cabrera, A., Navarro, Y., & Vries, W. d. (2010). *Procesamiento de datos y analisis estadisticos utilizando SPSS*. Brasil : EDIPUCRS.
- Cisneros, M. A. (2020). *Percepción de los Docentes Hacia la Incorporación de Estrategias de Gamificación y Videojuegos*. Guayaquil: Master's thesis, Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado.

- Cronbach, L. J. (1951). Coeficiente alfa y estructura interna de las pruebas. *Psychometrika* 16, 297–334.
- Fernández, P. B., & Ramos, N. D. (2016). *Desarrolla tu inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Ferrer, S., Fernandez, M., Polanco, N., Montero, M., & Caridad, E. (2018). La gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica. *Revista Iberoamerica de Educación* , 165-182.
- Foncubierta, J., & Rodríguez, C. (2018). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Editorial Edinumen .
- Fregoso, O., López, J., Navarro, G., & Valadez, M. d. (2015). Habilidades emocionales en estudiantes de educación secundaria. *Uaricha*, 89-102.
- García, C. M., Martín, M. L., & Díaz, E. G. (2019). PROTOCOLO: gamificar una asignatura sin tecnología avanzada. *WPOM-Working Papers on Operations Management*, 10(2), 20-35.
- García, R., Bonilla, M., & Mantecón, J. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre el juego y el aprendizaje. *Gamificación en Iberoamérica*, 71-95.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind. The Theory of Multiple Inteligences*. Nueva York : Basic Books.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples*. Barcelona: Paidós.
- Glover, M. (2017). *Inteligencia emocional*. Barcelona, España: Redbook ediciones.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional* . Kairós.
- Goleman, D., Boyatzis, R., & Mckee, A. (2016). *El líder resonante crea más: El poder de la inteligencia emocional*. España : Peguin Random.
- González, F. (2016). Aplicaciones para gamificar tu aula. *Revista Aula de innovación educativa*, 63-64.
- Gonzalez, F. C., & Gómez, M. P. (2018). Genially: Nuevas formas de difusión y desarrollo de contenidos. *Motivar y aprender*.
- Grewal, D., & Salovey, P. (2006). Inteligencia emocional. *Mente y cerebro*, 16(1), 10-20.
- Gutierrez, A. M. (2020). Educación en tiempos de crisis sanitaria: pandemia y educación. *Praxis* 16(1), 7-10.

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación Sexta edición*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Herrera, F. (2017). *Gamificar en el aula de español*. España : Formacionele.com y LdeLengua.
- Hidalgo, M., & García, A. (2015). *GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL*.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2018). *Ministerio de educación*. Obtenido de [http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE\\_InformeGeneralPISA18\\_20181123.pdf](http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf)
- Lara, R. (2021). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Ecuador: PUCESE - Escuela Ciencias de la Educación – Educación Básica.
- MINEDUC. (2018). *Guía de desarrollo humano integral*. Obtenido de Ministerio de educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/GUIA-DE-DESARROLLO-HUMANO-INTEGRAL.pdf>
- Nieto, A., & Guamán, J. (2019). *INCIDENCIA DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES*. *Repositorio de la Universidad estatal de Milagro*.
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexión*, 29-47.
- Oquelis, J. Z. (2016). *Diagnóstico de inteligencia emocional en estudiantes de educación secundaria*. Piura, Perú.
- Pallo, J. M. (2018). *Competencias emocionales gamificadas*. Azoguez - Ecuador: Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación.
- Puertas, M. P., Zurita, O. F., Chacón, C. R., Castro, S. M., Ramírez, G. I., & Gabriel, G. V. (2020). La inteligencia emocional en el ámbito educativo: un meta-análisis. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 36(1), 84-91.
- Quintanal, F. (2016). Aplicación de herramientas de gamificación en física y química de secundaria. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 327-348.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *GAMIFICACIÓN "Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula"*. Barcelona, España: OCEANO S.L.U.

- Tadeu, P., Garcia, I., & Ribeiro, M. D. (2020). Utilizar materiales manipulables en tiempos de covid-19: retos y desafíos para los docentes. *Análisis sobre Metodologías activas y TIC para la enseñanza y el aprendizaje*, 675-687.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona, España: UOC (UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA).
- Torres, C., Prieto, A., & Lagunés, A. (2014). Educaplay como alternativa para el diseño de actividades en línea. . *CONSCA*, 228-246.
- UNESCO. (21 de 04 de 2020). *Unesco*. Obtenido de <https://es.unesco.org/news/surgen-alarmanentes-brechas-digitales-aprendizaje-distancia>
- Vásquez-Ramos, F. J. (2021). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modelo Edu-Game. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (39), 2.
- Villegas, B. L. (2019). *El uso de herramientas gamificadas para desarrollar la resiliencia en estudiantes universitarios*. Nueva León, México.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2013). *Gamificación* . Madrid, España: Pearson Educación .
- Zapata, Z. (2019). *ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DE LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE. GUIA DE GAMIFICACION*. Guayaquil: (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.).

## Anexos

### Anexo 1

#### Carta de autorización de la Institución educativa



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
"BENJAMÍN SARMIENTO"

La Troncal, 12 de febrero del 2021

Lcda.  
Flor Rivera Jara  
La Troncal

#### De mis consideraciones:

De acuerdo al oficio presentado en dirección por su persona, en fecha 15 de febrero del 2021, donde solicita realizar su proyecto de investigación sobre "EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL" en nuestra institución; por medio del presente; en calidad de Directora, **AUTORIZO** que se realice dicho proyecto, ya que beneficiará a la comunidad educativa benjamina.

Atentamente

  
Msc. Dolores Guamán P.  
**DIRECTORA**  
**EEB. BENJAMIN SARMIENTO**



## **Anexo 2**

### **Registro de validación del primer experto**

**La Troncal, 24 de abril del 2021**

**Estimado:  
MSc. Anibal Puya  
Docente  
UPSE**

De mis consideraciones:

Yo, Flor Katherine Rivera Jara, egresada del Programa de Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa, Primera Cohorte, me dirijo a usted por este medio, conociendo su gran compromiso en las tareas de investigación educativa, para solicitarle valide mi instrumento de encuesta, en calidad de juez experto, para poder empezar con la recolección de datos, que servirán de mucha ayuda en el desarrollo de mi tesis sobre el Uso de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional.

Me despido deseando que el Todopoderoso colme de bendiciones su vida, trabajo y familia, para que siga cumpliendo con éxito sus diversas funciones en favor de la educación ecuatoriana.

Atentamente,

**Flor Rivera Jara  
C.I.0941312381**

Pd. Adjunto: Matriz de operacionalización de variables y hoja de registro de validación.

### **Hoja de registro para la validación por expertos**

**Maestrante:** Flor Katherine Rivera Jara

**Tutor:** Mgtr. Alexandra Astudillo Cobos

(1) Universidad: Universidad Estatal de Milagro; Investigador.

(2) Universidad: Universidad Estatal de Milagro; Docente tutor.

#### **Datos del Experto**

<b>Nombres y Apellidos</b>	Aníbal Javier Puya Lino
<b>Última titulación académica</b>	Magister en Docencia Universitaria
<b>Institución de adscripción</b>	Universidad Peninsular de Santa Elena
<b>Cargo</b>	Director de Carrera. Docente investigador de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.
<b>Teléfono celular</b>	0993495115
<b>Dirección de correo</b>	<a href="mailto:apuya@upse.edu.ec">apuya@upse.edu.ec</a>

#### **Instrumento.**

Formato de encuesta para docentes de la Escuela de educación básica "Benjamín Sarmiento"

#### **Sobre el instrumento.**

Se presenta, para su validación, el formato de encuesta para docentes, cuyo objetivo es: "Establecer el uso de la gamificación aplicada por los docentes mediante un cuestionario para determinar su impacto en el desarrollo de la inteligencia emocional"

El presente cuestionario se ha elaborado a partir del Cuadro de operacionalización de variables, que a continuación se expone:

### Instrumento: Encuesta para docentes

**Variable independiente: Gamificación**

**DIMENSIÓN:** Herramientas de gamificación

Indicador 1: Nivel de conocimiento sobre herramientas de gamificación						
ÍTEMS		(S)	(CI)	(Co)	(R)	Observación
1	¿Considera que la gamificación es una técnica de aprendizaje innovadora que utiliza los elementos de los juegos en el proceso educativo?	4	4	4	4	
2	¿Considera que la gamificación ayuda a motivar al estudiante para llevar con éxito su proceso educativo?	4	4	4	4	

Indicador 2: Aplicación de las herramientas de gamificación						
ÍTEMS		(S)	(CI)	(Co)	(R)	Observación
3	1.- ¿Considera que le fue difícil implementar las herramientas de gamificación en sus horas pedagógicas?	4	4	4	4	
4	2.- ¿Cuál de las siguientes herramientas es la más utilizada en sus horas pedagógicas? Kahoot – Educaplay – Arcademics – Genially – Otros	2	2	2	4	Este ítem debe rehacerse para que pueda ser contestado en una escala tipo Likert.
5	3.- ¿Le resultó fácil acoplar los contenidos de estudio a las herramientas de gamificación?	4	4	4	4	

Indicador 3: Frecuencia con que los docentes aplican las herramientas de gamificación						
ÍTEMS		(S)	(CI)	(Co)	(R)	Observación
6	¿Utiliza la gamificación frecuentemente en sus horas pedagógicas para mejorar el desempeño escolar?	4	4	4	4	
7	¿Considera que uso frecuente de la gamificación motiva la participación y las emociones de sus estudiantes?	4	4	4	4	Considera que el uso
8	¿El uso frecuente de las herramientas de gamificación afianzaron el aprendizaje en la modalidad virtual de estudio actual?	4	4	4	4	

**DIMENSIÓN:** Elementos de gamificación

<b>Indicador 1:</b> Uso de las dinámicas de gamificación.						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
9	¿Utiliza las dinámicas del juego para motivar el interés y competitividad del estudiante en el proceso de aprendizaje?	4	4	4	4	
10	¿Diseña una narrativa atractiva del juego para motivar el aprendizaje?	4	4	4	4	

<b>Indicador 2:</b> Uso de las mecánicas de gamificación						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
11	¿Utiliza los retos como mecanismo para interiorizar conocimiento de forma lúdica?	4	4	4	4	
12	¿Considera que es importante las mecánicas del juego para lograr una propuesta atractiva y motivadora de aprendizaje?	4	4	4	4	

<b>Indicador 3:</b> Uso de los componentes de gamificación						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
13	1.- ¿Utiliza los componentes de gamificación para ayudar a desarrollar la inteligencia emocional en sus estudiantes?	4	4	4	4	
14	2.- ¿Utiliza los niveles, puntos y misiones dentro del proceso gamificado para motivar las emociones del estudiante?	4	4	4	4	

**Variable dependiente: Inteligencia emocional****DIMENSIÓN:** Capacidades emocionales

<b>Indicador 1:</b> Nivel de conocimiento de los docentes sobre inteligencia emocional						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
15	¿Considera que la inteligencia emocional es la capacidad de interpretar, analizar y discriminar las propias emociones y la de los demás?	4	4	4	4	
16	¿Considera que el desarrollo inteligencia emocional es indispensable para alcanzar el éxito escolar?	4	4	4	4	

<b>Indicador 2: Conocimiento sobre las capacidades emocionales básicas y facilitadoras</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
17	¿Considera que el desarrollo de las capacidades emocionales básicas como la empatía y asertividad mejoran el proceso de enseñanza- aprendizaje?	4	4	4	4	
18	¿Considera que el desarrollo de las capacidades emocionales facilitadoras como el optimismo sirven para incentivar la participación de los estudiantes?	4	4	4	4	

**DIMENSIÓN:** Componentes de la inteligencia emocional

<b>Indicador 1: Autoconciencia</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
19	¿El conocimiento de las fortalezas y debilidades mejora el desempeño escolar?	4	4	4	4	
20	¿Considera que autoconciencia de las emociones influye en la toma de decisiones?	4	4	4	4	

<b>Indicador 2: Autorregulación</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
21	¿Considera <b>que hacer uso</b> de la gamificación los estudiantes lograron autorregular sus emociones al competir con sus compañeros en los juegos?	4	4	4	4	que al hacer uso
22	¿Considera que la autorregulación de las emociones genera un ambiente de confianza en sus estudiantes?	4	4	4	4	

<b>Indicador 3: Motivación</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
23	¿Motiva a sus estudiantes con técnicas innovadoras para afianzar el proceso de aprendizaje?	4	4	4	4	
24	¿Considera que al hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron aumentar su motivación para adquirir nuevos conocimientos?	4	4	4	4	

<b>Indicador 4: Empatía</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
25	¿Considera que al utilizar la gamificación los estudiantes desarrollan la empatía con sus compañeros?	4	4	4	4	
26	¿Considera que es importante proponer actividades que promuevan la empatía entre sus estudiantes?	4	4	4	4	

<b>Indicador 5: Habilidades sociales</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
27	¿Crea actividades lúdicas para desarrollar la simpatía, confianza y respeto en sus estudiantes?	4	4	4	4	
28	¿Diseña actividades para desarrollar el liderazgo y trabajo en equipo en sus estudiantes?	4	44	4	4	

<b>Consideraciones sobre el instrumento revisado.</b>
Cumple con los parámetros establecidos
<b>Sugerencias y recomendaciones.</b>
Corrija los aspectos indicados en el texto que aparecen con color rojo.

### **Anexo 3**

#### Registro de validación del segundo experto

**La Troncal, 26 de abril del 2021**

**Estimado:  
Msc. Amalin Mayorga  
Unemi**

De mis consideraciones:

Yo, **Flor Katherine Rivera Jara**, egresada del Programa de Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa, Primera Cohorte de la Universidad estatal de Milagro, me dirijo a usted por este medio, conociendo su gran compromiso en las tareas de investigación educativa, para solicitarle valide mi instrumento de encuesta, en calidad de JUEZ EXPERTA, la cual forma parte del marco metodológico del proyecto de investigación que me encuentro desarrollando, para poder empezar con la recolección de datos, que servirán de mucha ayuda en el desarrollo de mi tesis sobre el Uso de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional.

Me despido deseando que el Todopoderoso colme de bendiciones su vida, trabajo y familia, para que siga cumpliendo con éxito sus diversas funciones en favor de la educación ecuatoriana.

Atentamente,

**Flor Rivera Jara  
C.I.0941312381**

Pd. Adjunto: Matriz de operacionalización de variables y hoja de registro de validación.

### **Hoja de registro para la validación por expertos**

**Maestrante:** Flor Katherine Rivera Jara

**Tutor:** Mgtr. Alexandra Astudillo Cobos

(1) Universidad: Universidad Estatal de Milagro; Investigador.

(2) Universidad: Universidad Estatal de Milagro; Docente tutor.

#### **Datos del Experto**

<b>Nombres y Apellidos</b>	AMALIN MAYORGA ALBAN
<b>Última titulación académica</b>	<b>MAGISTER EN GERENCIA EDUCATIVA</b>
<b>Institución de adscripción</b>	<b>UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL</b>
<b>Cargo</b>	<b>PROFESORA</b>
<b>Teléfono celular</b>	0996016856
<b>Dirección de correo</b>	amalin.mayorgaa@ug.edu.ec

#### **Instrumento.**

Formato de encuesta para docentes de la Escuela de educación básica "Benjamín Sarmiento"

#### **Sobre el instrumento.**

Se presenta, para su validación, el formato de encuesta para docentes, cuyo objetivo es: "Establecer el uso de la gamificación aplicada por los docentes mediante un cuestionario para determinar su impacto en el desarrollo de la inteligencia emocional"

El presente cuestionario se ha elaborado a partir del Cuadro de operacionalización de variables, que a continuación se expone:

### **Instrumento: Encuesta para docentes**

**Variable independiente: Gamificación**

**DIMENSIÓN: Herramientas de gamificación**

<b>Indicador 1: Nivel de conocimiento sobre herramientas de gamificación</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
1	¿Considera que la gamificación es una técnica de aprendizaje innovadora que utiliza los elementos de los juegos en el proceso educativo?	4	4	4	4	
2	¿Considera que la gamificación ayuda a motivar al estudiante para llevar con éxito su proceso educativo?	4	4	4	4	

<b>Indicador 2: Aplicación de las herramientas de gamificación</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
3	1.- ¿Considera que le fue difícil implementar las herramientas de gamificación en sus horas pedagógicas?	4	4	4	4	
4	2.- ¿Cuál de las siguientes herramientas es la más utilizada en sus horas pedagógicas? Kahoot – Educaplay – Arcademics – Genially – Otros	4	4	4	4	
5	3.- ¿Le resultó fácil acoplar los contenidos de estudio a las herramientas de gamificación?	4	4	4	4	

<b>Indicador 3: Frecuencia con que los docentes aplican las herramientas de gamificación</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
6	¿Utiliza la gamificación frecuentemente en sus horas pedagógicas para mejorar el desempeño escolar?	4	4	4	4	
7	¿Considera que uso frecuente de la gamificación motiva la participación y las emociones de sus estudiantes?	4	4	4	4	
8	¿El uso frecuente de las herramientas de gamificación afianzaron el aprendizaje en la modalidad virtual de estudio actual?	4	4	4	4	

**DIMENSIÓN: Elementos de gamificación**

<b>Indicador 1: Uso de las dinámicas de gamificación.</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
9	¿Utiliza las dinámicas del juego para motivar el interés y competitividad del estudiante en el proceso de aprendizaje?	4	4	4	4	
10	¿Diseña una narrativa atractiva del juego para motivar el aprendizaje?	4	4	4	4	

<b>Indicador 2: Uso de las mecánicas de gamificación</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
11	¿Utiliza los retos como mecanismo para interiorizar conocimiento de forma lúdica?	4	4	4	4	
12	¿Considera que es importante las mecánicas del juego para lograr una propuesta atractiva y motivadora de aprendizaje?	4	4	4	4	

<b>Indicador 3: Uso de los componentes de gamificación</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
13	1.- ¿Utiliza los componentes de gamificación para ayudar a desarrollar la inteligencia emocional en sus estudiantes?	4	4	4	4	
14	2.- ¿Utiliza los niveles, puntos y misiones dentro del proceso gamificado para motivar las emociones del estudiante?	4	4	4	4	

**Variable dependiente: Inteligencia emocional****DIMENSIÓN: Capacidades emocionales**

<b>Indicador 1: Nivel de conocimiento de los docentes sobre inteligencia emocional</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
15	¿Considera que la inteligencia emocional es la capacidad de interpretar, analizar y discriminar las propias emociones y la de los demás?	4	4	4	4	
16	¿Considera que el desarrollo inteligencia emocional es indispensable para alcanzar el éxito escolar?	4	4	4	4	

<b>Indicador 2: Conocimiento sobre las capacidades emocionales básicas y facilitadoras</b>						
	<b>ÍTEMS</b>	<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
17	¿Considera que el desarrollo de las capacidades emocionales básicas como la empatía y asertividad mejoran el proceso de enseñanza- aprendizaje?	4	4	4	4	
18	¿Considera que el desarrollo de las capacidades emocionales facilitadoras como el optimismo sirven para incentivar la participación de los estudiantes?	4	4	4	4	

**DIMENSIÓN: Componentes de la inteligencia emocional**

<b>Indicador 1: Autoconciencia</b>						
	<b>ÍTEMS</b>	<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
19	¿El conocimiento de las fortalezas y debilidades mejora el desempeño escolar?	4	4	4	4	
20	¿Considera que autoconciencia de las emociones influye en la toma de decisiones?	4	4	4	4	

<b>Indicador 2: Autorregulación</b>						
	<b>ÍTEMS</b>	<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
21	¿Considera que hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron autorregular sus emociones al competir con sus compañeros en los juegos?	4	4	4	4	
22	¿Considera que la autorregulación de las emociones genera un ambiente de confianza en sus estudiantes?	4	4	4	4	

<b>Indicador 3: Motivación</b>						
	<b>ÍTEMS</b>	<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
23	¿Motiva a sus estudiantes con técnicas innovadoras para afianzar el proceso de aprendizaje?	4	4	4	4	
24	¿Considera que al hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron aumentar su motivación para adquirir nuevos conocimientos?	4	4	4	4	

<b>Indicador 4: Empatía</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
25	¿Considera que al utilizar la gamificación los estudiantes desarrollan la empatía con sus compañeros?	4	4	4	4	
26	¿Considera que es importante proponer actividades que promuevan la empatía entre sus estudiantes?	4	4	4	4	

<b>Indicador 5: Habilidades sociales</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
27	¿Crea actividades lúdicas para desarrollar la simpatía, confianza y respeto en sus estudiantes?	4	4	4	4	
28	¿Diseña actividades para desarrollar el liderazgo y trabajo en equipo en sus estudiantes?	4	4	4	4	

<p><b>Consideraciones sobre el instrumento revisado.</b></p>  <p>Instrumento acorde a dimensiones e indicadores.</p>
<p><b>Sugerencias y recomendaciones.</b></p>  

Firmado digitalmente por AMALIN LADAYSE  
 MAYORGA ALBAN  
 Nombre de reconocimiento (DN): c=EC,  
 o=SECURITY DATA S.A. - ENTIDAD DE  
 CERTIFICACION DE INFORMACION,  
 serialNumber=637021180719, cn=AMALIN  
 LADAYSE MAYORGA ALBAN  
 Fecha: 2021.04.28 16:11:06 -0500

FIRMA DE EXPERTO

## **Anexo 4**

### **Registro de validación del tercer experto**

**La Troncal, 24 de abril del 2021**

**Estimado:  
Msc. Elizabeth Ortiz**

De mis consideraciones:

Yo, **Flor Katherine Rivera Jara**, egresada del Programa de Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa, Primera Cohorte de la Universidad estatal de Milagro, me dirijo a usted por este medio, conociendo su gran compromiso en las tareas de investigación educativa, para solicitarle valide mi instrumento de encuesta, en calidad de JUEZ EXPERTO, la cual forma parte del marco metodológico del proyecto de investigación que me encuentro desarrollando, para poder empezar con la recolección de datos, que servirán de mucha ayuda en el desarrollo de mi tesis sobre el Uso de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional.

Me despido deseando que el Todopoderoso colme de bendiciones su vida, trabajo y familia, para que siga cumpliendo con éxito sus diversas funciones en favor de la educación ecuatoriana.

Atentamente,

**Flor Rivera Jara  
C.I.0941312381**

Pd. Adjunto: Matriz de operacionalización de variables y hoja de registro de validación.

## **Hoja de registro para la validación por expertos**

**Maestrante:** Flor Katherine Rivera Jara

**Tutor:** Mgtr. Alexandra Astudillo Cobos

(1) Universidad: Universidad Estatal de Milagro; Investigador.

(2) Universidad: Universidad Estatal de Milagro; Docente tutor.

### **Datos del Experto**

<b>Nombres y Apellidos</b>	Esther Elizabeth Ortiz Andrade
<b>Última titulación académica</b>	Magister en Tecnología e Innovación Educativa.
<b>Institución de adscripción</b>	Distrito 03D03
<b>Cargo</b>	Docente
<b>Teléfono celular</b>	0986478678
<b>Dirección de correo</b>	eli_ortiz0501@hotmail.com

### **Instrumento.**

Formato de encuesta para docentes de la Escuela de educación básica "Benjamín Sarmiento"

### **Sobre el instrumento.**

Se presenta, para su validación, el formato de encuesta para docentes, cuyo objetivo es: "Establecer el uso de la gamificación aplicada por los docentes mediante un cuestionario para determinar su impacto en el desarrollo de la inteligencia emocional"

El presente cuestionario se ha elaborado a partir del Cuadro de operacionalización de variables, que a continuación se expone:

### **Instrumento: Encuesta para docentes**

**Variable independiente: Gamificación**

**DIMENSIÓN: Herramientas de gamificación**

<b>Indicador 1: Nivel de conocimiento sobre herramientas de gamificación</b>						
<b>ITEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
1	¿Considera que la gamificación es una técnica de aprendizaje innovadora que utiliza los elementos de los juegos en el proceso educativo?	4	4	4	4	
2	¿Considera que la gamificación ayuda a motivar al estudiante para llevar con éxito su proceso educativo?	4	4	4	4	

<b>Indicador 2: Aplicación de las herramientas de gamificación</b>						
<b>ITEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
3	1.- ¿Considera que le fue difícil implementar las herramientas de gamificación en sus horas pedagógicas?	3	3	3	3	
4	2.- ¿Cuál de las siguientes herramientas es la más utilizada en sus horas pedagógicas? Kahoot – Educaplay – Arcademics – Genially – Otros	4	4	4	4	
5	3.- ¿Le resultó fácil acoplar los contenidos de estudio a las herramientas de gamificación?	4	4	4	4	

<b>Indicador 3: Frecuencia con que los docentes aplican las herramientas de gamificación</b>						
<b>ITEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
6	¿Utiliza la gamificación frecuentemente en sus horas pedagógicas para mejorar el desempeño escolar?	4	4	4	4	
7	¿Considera que uso frecuente de la gamificación motiva la participación y las emociones de sus estudiantes?	4	4	4	4	
8	¿El uso frecuente de las herramientas de gamificación afianzaron el aprendizaje en la modalidad virtual de estudio actual?	3	3	3	3	

**DIMENSIÓN: Elementos de gamificación**

<b>Indicador 1: Uso de las dinámicas de gamificación.</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
9	¿Utiliza las dinámicas del juego para motivar el interés y competitividad del estudiante en el proceso de aprendizaje?	4	4	4	4	
10	¿Diseña una narrativa atractiva del juego para motivar el aprendizaje?	4	4	4	4	

<b>Indicador 2: Uso de las mecánicas de gamificación</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
11	¿Utiliza los retos como mecanismo para interiorizar conocimiento de forma lúdica?	3	3	3	3	
12	¿Considera que es importante las mecánicas del juego para lograr una propuesta atractiva y motivadora de aprendizaje?	4	4	4	4	

<b>Indicador 3: Uso de los componentes de gamificación</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
13	1.- ¿Utiliza los componentes de gamificación para ayudar a desarrollar la inteligencia emocional en sus estudiantes?	4	4	4	4	
14	2.- ¿Utiliza los niveles, puntos y misiones dentro del proceso gamificado para motivar las emociones del estudiante?	4	4	4	4	

**Variable dependiente: Inteligencia emocional****DIMENSIÓN: Capacidades emocionales**

<b>Indicador 1: Nivel de conocimiento de los docentes sobre inteligencia emocional</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
15	¿Considera que la inteligencia emocional es la capacidad de interpretar, analizar y discriminar las propias emociones y la de los demás?	4	4	4	4	
16	¿Considera que el desarrollo inteligencia emocional es indispensable para alcanzar el éxito escolar?	4	4	4	4	

<b>Indicador 2: Conocimiento sobre las capacidades emocionales básicas y facilitadoras</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
17	¿Considera que el desarrollo de las capacidades emocionales básicas como la empatía y asertividad mejoran el proceso de enseñanza- aprendizaje?	4	4	4	4	
18	¿Considera que el desarrollo de las capacidades emocionales facilitadoras como el optimismo sirven para incentivar la participación de los estudiantes?	4	4	4	4	

**DIMENSIÓN:** Componentes de la inteligencia emocional

<b>Indicador 1: Autoconciencia</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
19	¿El conocimiento de las fortalezas y debilidades mejora el desempeño escolar?	3	3	3	3	
20	¿Considera que autoconciencia de las emociones influye en la toma de decisiones?	4	4	4	4	

<b>Indicador 2: Autorregulación</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
21	¿Considera que hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron autorregular sus emociones al competir con sus compañeros en los juegos?	4	4	4	4	
22	¿Considera que la autorregulación de las emociones genera un ambiente de confianza en sus estudiantes?	4	4	4	4	

<b>Indicador 3: Motivación</b>						
<b>ÍTEMS</b>		<b>(S)</b>	<b>(CI)</b>	<b>(Co)</b>	<b>(R)</b>	<b>Observación</b>
23	¿Motiva a sus estudiantes con técnicas innovadoras para afianzar el proceso de aprendizaje?	4	4	4	4	
24	¿Considera que al hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron aumentar su motivación para adquirir nuevos conocimientos?	4	4	4	4	

Indicador 4: Empatía						
ÍTEMS		(S)	(CI)	(Co)	(R)	Observación
25	¿Considera que al utilizar la gamificación los estudiantes desarrollan la empatía con sus compañeros?	4	4	4	4	
26	¿Considera que es importante proponer actividades que promuevan la empatía entre sus estudiantes?	4	4	4	4	

Indicador 5: Habilidades sociales						
ÍTEMS		(S)	(CI)	(Co)	(R)	Observación
27	¿Crea actividades lúdicas para desarrollar la simpatía, confianza y respeto en sus estudiantes?	4	4	4	4	
28	¿Diseña actividades para desarrollar el liderazgo y trabajo en equipo en sus estudiantes?	4	4	4	4	

<b>Consideraciones sobre el instrumento revisado.</b>	
Preguntas acordes a las dimensiones	
<b>Sugerencias y recomendaciones.</b>	
Profundidad de las preguntas	



MSC. ELIZABETH ORTIZ

FIRMA DE EXPERTO

## Anexo 5

Instrumento de recolección de datos

# ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES SOBRE EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

Contestar las preguntas según su praxis educativa

\*Obligatorio

1. ¿Considera que la gamificación es una técnica de aprendizaje innovadora que utiliza los elementos del juego en el proceso educativo? \*

Marca solo un óvalo.

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

2. ¿Considera que la gamificación ayuda a motivar al estudiante para llevar con éxito su proceso educativo? \*

Marca solo un óvalo.

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

3. ¿Considera que le fue difícil implementar las herramientas de gamificación en sus horas pedagógicas? \*

Marca solo un óvalo.

- Totalmente en desacuerdo  
 En desacuerdo  
 Indiferente  
 De acuerdo  
 Totalmente de acuerdo

4. ¿Cuál de las siguientes herramientas es la más utilizada en sus horas pedagógicas? \*

Selecciona todas las opciones pertinentes

Selecciona todos los que correspondan.

	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Kahoot	<input type="checkbox"/>				
Educaplay	<input type="checkbox"/>				
Arcamedics	<input type="checkbox"/>				
Genially	<input type="checkbox"/>				
Otras	<input type="checkbox"/>				

5. ¿Le resultó fácil acoplar los contenidos de estudio a las herramientas de gamificación? \*

Marca solo un óvalo.

- Totalmente en desacuerdo  
 En desacuerdo  
 Indiferente  
 De acuerdo  
 Totalmente de acuerdo

- 
6. ¿Utiliza la gamificación frecuentemente en sus horas pedagógicas para mejorar el desempeño escolar? \*

Marca solo un óvalo.

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

7. ¿Considera que el uso frecuente de la gamificación motiva la participación y las emociones de sus estudiantes? \*

Marca solo un óvalo.

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

8. ¿El uso frecuente de las herramientas de gamificación afianzaron el aprendizaje en la modalidad virtual de estudio actual? \*

Marca solo un óvalo.

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

9. ¿Utiliza las dinámicas del juego para motivar el interés y competitividad del estudiante en el proceso de aprendizaje? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

10. ¿Diseña una narrativa atractiva del juego para motivar el aprendizaje? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

11. ¿Utiliza los retos como mecanismo para interiorizar conocimiento de forma lúdica? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

12. ¿Considera que son importante las mecánicas del juego para lograr una propuesta atractiva y motivadora de aprendizaje? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

13. ¿Utiliza los componentes de gamificación para ayudar a desarrollar la inteligencia emocional en sus estudiantes? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

14. ¿Utiliza los niveles, puntos y misiones dentro del proceso gamificado para motivar las emociones del estudiante? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

15. ¿Considera que la inteligencia emocional es la capacidad de interpretar, analizar y discriminar las propias emociones y la de los demás? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

16. ¿Considera que el desarrollo inteligencia emocional es indispensable para alcanzar el éxito escolar? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

17. ¿Considera que el desarrollo de las capacidades emocionales básicas como la empatía y asertividad mejoran el proceso de enseñanza- aprendizaje? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

18. ¿Considera que el desarrollo de las capacidades emocionales facilitadoras como el optimismo sirven para incentivar la participación de los estudiantes? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

19. ¿El conocimiento de las fortalezas y debilidades mejora el desempeño escolar? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

20. ¿Considera que autoconciencia de las emociones influye en la toma de decisiones? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

21. ¿Considera que hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron autorregular sus emociones al competir con sus compañeros en los juegos? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

22. ¿Considera que la autorregulación de las emociones genera un ambiente de confianza en sus estudiantes? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

23. ¿Motiva a sus estudiantes con técnicas innovadoras para afianzar el proceso de aprendizaje? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

24. ¿Considera que al hacer uso de la gamificación los estudiantes lograron aumentar su motivación para adquirir nuevos conocimientos? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

25. ¿Considera que al utilizar la gamificación los estudiantes desarrollan la empatía con sus compañeros? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

26. ¿Considera que es importante proponer actividades que promuevan la empatía entre sus estudiantes? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

27. **¿Crea actividades lúdicas para desarrollar la simpatía, confianza y respeto en sus estudiantes? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

28. **¿Diseña actividades para desarrollar el liderazgo y trabajo en equipo en sus estudiantes? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

---

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios