



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DEL TRABAJO
LA GAMIFICACIÓN Y HABILIDADES BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DE
SUBNIVE SUPERIOR.**

AUTORA

RODRIGUEZ SANTANA LELI YESSENIA

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD
Artículo Profesional de Alto Nivel**

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TUTOR

Lic. Sono Toledo Daniel David, PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. William González Panchana, PhD.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Daniel David Sono Toledo, PhD.
TUTOR**

**Ing. Herman Christian Zúñiga Muñoz, Mgtr.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Nelly Cecibel López Vera, PhD.
ESPECIALISTA 2**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Leli Yessenia Rodriguez Santana, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

LIC. Daniel David Sono Toledo, PhD.
C.I. 1714331913
TUTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

**Yo, Leli Yessenia Rodríguez Santana
DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación, La Gamificación y Habilidades Blandas en los estudiantes del subnivel superior, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 6 días del mes de octubre del año 2025

Leli Yessenia Rodríguez Santana
C.I. 1310579998
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Leli Yessenia Rodriguez Santana

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 6 días del mes de octubre del año 2025

Leli Yessenia Rodriguez Santana
C.I. 1310579998
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TEMA

La Gamificación y habilidades blandas en los estudiantes del Subnivel superior

Autora: Leli Yessenia Rodríguez Santana

Tutor: Lic. Daniel David Sono Toledo, PhD.

RESUMEN

Esta investigación analiza la relación entre la gamificación y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del subnivel básico superior de la Unidad Educativa “Luis Aveiga Barberán”. Se aplicó un enfoque cuantitativo, diseño de campo y alcance correlacional, con una muestra de 313 estudiantes seleccionados por conveniencia. Se utilizó un cuestionario tipo Likert de 45 ítems (20 sobre gamificación y 25 sobre habilidades blandas), con alta confiabilidad ($\alpha = .934$). El análisis incluyó estadística descriptiva e inferencial, empleando el coeficiente de Spearman por la no normalidad de los datos. Los resultados mostraron un nivel moderado-alto de gamificación ($M = 3.50$) y alto desarrollo de habilidades blandas ($M = 3.74$). Se halló una correlación fuerte y significativa entre ambas variables ($\rho = .672$, $p < .001$), destacando vínculos entre dinámicas colaborativas y habilidades interpersonales. También se observaron diferencias por género y acceso tecnológico. Se concluye que la gamificación fortalece las competencias socioemocionales de contextos educativos

Palabras clave: Gamificación, Habilidades Blandas, Educación Básica, Estrategias Activas, Competencias Socioemocionales.



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TEMA

La Gamificación y habilidades blandas en los estudiantes del Subnivel superior

Autora: Leli Yessenia Rodriguez Santana

Tutor: Lic. Daniel David Sono Toledo, PhD.

ABSTRACT

This research analyzes the relationship between gamification and the development of soft skills in students of the upper basic sublevel of the “Luis Aveiga Barberán” Educational Unit. A quantitative approach, field design and correlational scope were applied, with a sample of 313 students selected by convenience. A Likert-type questionnaire of 45 items (20 on gamification and 25 on soft skills) was used, with high reliability ($\alpha = .934$). The analysis included descriptive and inferential statistics, using Spearman's coefficient due to the non-normality of the data. The results showed a moderate-high level of gamification ($M = 3.50$) and high soft skills development ($M = 3.74$). A strong and significant correlation was found between both variables ($\rho = .672$, $p < .001$), highlighting links between collaborative dynamics and interpersonal skills. Differences by gender and technological access were also observed. It is concluded that gamification strengthens socioemotional competencies in educational contexts.

Keywords: Gamification; Soft Skills; Basic Education; Active Strategies; Social-Emotional Competencies.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICADO DE ACEPTACION DE
PUBLICACIÓN**



Certificado de Aceptación OME-ISJ-033

CERTIFICACIÓN

Innova Science Journal (ISSN: 3091-1680), certifica que el artículo “La gamificación y habilidades blandas en los estudiantes del sub. Nivel superior”, fue evaluado por pares ciegos (double-blind review), cuyos autores son: **Rodríguez - Santana, Leli Yessenia; Sono-Toledo, Daniel David**, ha sido recibido en nuestra revista, y se encuentra **ACEPTADO** para ser publicado en el Volumen. 3 – Número. 3 (Julio-Septiembre 2025).

Constancia que se expide a petición en Ecuador, Manabí a los días del mes de julio del 2025.

Cordialmente;



Prof. Dr. Guerrero Bermúdez Ángel Enrique.
Director General - Editor in Chief Innova Science Journal
<https://innovasciencejournal.omeditorial.com>



innovasciencejournal@omeditorial.com
+593 959 723343

Ecuador, Manabí Cod. Post. 130101

**Nombre de
la Revista**

INNOVA SCIENCE JOURNAL

Link: <https://innovasciencejournal.omeditorial.com/index.php/home>