

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



**LA ESTRATÉGIA “GAMIFICACIÓN EDUCATIVA” EN  
LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIOCÓGNITIVAS  
INFANTILES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 32483, TINGO MARÍA.**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**Calidad educativa**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**TESISTAS:**

**JUANPEDRO LEON, Lucia Victoria**

**LEON ORTIZ, Jessica Lucila**

**VERAMENDI RAMIREZ, Elisa Elizabeth**

**ASESOR:**

**Dr. LUCAS CABELLO, Adalberto**

**HUÁNUCO - PERÚ**

**2023**

**DEDICATORIA:**

Con el mayor aprecio y agradecimiento a mi familia.

Lucía

## **AGRADECIMIENTO**

Merecen especial agradecimiento:

Los Docentes del Programa de Bachillerato, siempre empeñados por la mejora de la calidad educativa.

El Dr. Adalberto, LUCAS CABELLO, por su gentil y paciencia en el proceso de asesoramiento.

## RESUMEN

La investigación que se presenta responde a los parámetros de la lógica de la investigación científico, al amparo de esta premisa se formuló el objetivo con el enunciado: Demostrar el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021. El método utilizado fue la observación, que nos facilitó obtener nuevos conocimientos a partir de la observación sistemática y luego analizarla para medir la variación de la hipótesis. La investigación fue de nivel explicativo, porque se buscó encontrar las causas que generan el problema de estudio. El tipo, APLICADA, ya que se aplicó la técnica “Gamificación Educativa” para conocer la influencia y el desarrollo en las destrezas sociocognitivas en niños y niñas de educación inicial. El diseño: experimental con pre prueba – post prueba para un solo grupo. Finalmente se arribó a los siguientes resultados: PRUEBA: 99.31%, estudiantes **SÍ** mejoraron significativamente sus *habilidades Sociocognitivas infantiles* luego que se realizó el tratamiento de la *aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa”*. Por otro lado, se tiene que la DISPRUEBA indica que 0,69 %, estudiantes **NO** mejoraron sus *habilidades Sociocognitivas infantiles*.

### PLABRAS CLAVES:

Habilidades cognitivas, manejo del enojo, frustración, inteligencia social, socialización, ser social.

## **ABSTRACT**

The research presented responds to the parameters of the logic of scientific research, under this premise the objective was formulated with the statement: Demonstrate the degree of influence of the application of the "Educational Gamification" Strategy in the improvement of skills Child sociocognitive in students of the I. E. Initial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021. The method used was observation, which made it easier for us to obtain new knowledge from systematic observation and then analyze it to measure the variation of the hypothesis. The investigation was of an explanatory level, because it sought to find the causes that generate the study problem. The type, APPLIED, since the "Educational Gamification" technique was applied to know the influence and development of socio-cognitive skills in boys and girls in initial education. The design: experimental with pretest - posttest for a single group. Finally, the following results were reached: TEST: 99.31%, students DID significantly improve their children's Sociocognitive skills after the treatment of the application of the "Educational Gamification" Strategy was carried out. On the other hand, the DISPROVE indicates that 0.69% of students did NOT improve their children's Sociocognitive skills.

## **KEY WORDS**

Cognitive skills, anger management, frustration, social intelligence, socialization, being social.

ÍNDICE		
		Pág.
	Dedicatoria	I
	Agradecimiento	II
	Resumen	III
	Abstract	IV
	Índice	V
	Introducción	VII
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN		
1.1.	Fundamentación del problema de investigación	10
1.2.	Formulación del problema de investigación general y específicos	13
1.3.	Problema general	13
1.4.	Problema específico	13
1.5.	Formulación de objetivos generales y específicos	14
1.5.1.	Objetivo general	14
1.5.2.	Objetivo específico	14
1.6.	Justificación e importancia	15
1.7.	Limitaciones	16
1.8.	Formulación de hipótesis generales y específicos	17
1.8.1.	Hipótesis general	17
1.8.2.	Hipótesis específicas	17
1.9.	Variables	18
1.10.	Definición teórica y Operacionalización de variables	18
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO		
2.1.	Antecedentes de investigación	21
2.2.	Bases teóricas	30
2.3.	Bases conceptuales	42
2.4.	Bases epistemológicas o bases filosóficas	45
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO		
3.1.	Ámbito	49
3.2.	Población	49
3.3.	Muestra	49
3.4.	Nivel y tipo de estudio	50

3.4.1.	Nivel de investigación	50
3.4.2.	Tipo de investigación	51
3.5.	Diseño de investigación	52
3.6.	Métodos, técnicas e instrumentos	52
3.6.1	Método de investigación	52
3.6.2.	Técnicas e instrumentos	53
3.7.	Validación y confiabilidad del instrumento	54
3.8.	Procedimiento	56
3.9.	Tabulación y análisis de datos	57
3.10.	Consideraciones éticas	58
<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS</b>		
4.1.	Descripción de resultados	59
4.2.	Análisis e interpretación de resultados	122
<b>CAPÍTULO V. RESULTADOS</b>		
5.1.	Contrastación con los Referentes Bibliográficos	126
<b>CONCLUSIONES</b>		<b>128</b>
<b>SUGERENCIAS</b>		<b>129</b>
<b>REFERENCIAS</b>		<b>130</b>
<b>ANEXOS</b>		
ANEXO 01. Matriz de consistencia		
ANEXO 02. Consentimiento informado		
ANEXO 03. Instrumentos		
ANEXO 04. Sesión de aprendizaje		
ANEXO 05. Formato de validación de los instrumentos por expertos		
ANEXO 06. Confiabilidad de los instrumentos		

## INTRODUCCIÓN

El estudio realizado adquiere novedad porque se diseñará y aplicará la Estrategia “Gamificación Educativa” con el propósito de mejorar las Habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de nivel inicial.

La razón que nos condujo para desarrollar la investigación que se presenta es porque los estudiantes del nivel inicial requieren, en parte, de la Estrategia “Gamificación Educativa” para aprender a mejorar sus habilidades sociocognitivas, además, esta estrategia abre puertas al manejo correcto de las destrezas sociocognitivas, es sinónimo de calidad de vida social y educativa. La aplicación de la estrategia Gamificación Educativa parte teniendo en cuenta que las destrezas sociocognitivas son fundamentales en nuestro día.

Es claro que el estudio tuvo dos variables: Estrategia “Gamificación Educativa” y Habilidades Sociocognitivas.

Sobre el primero diremos que:

La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador. Mediante la introducción de mecánicas y planteamientos de los juegos, se busca involucrar a los usuarios. Es el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo. En este contexto, nuestro planteamiento de gamificación hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores (Kapp, 2012, 2016).



La gamificación como un factor fundamental para aumentar la motivación de los usuarios. Motivar es despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva. Así pues, si se quieren utilizar técnicas de gamificación, se necesita conocer las claves de la motivación para diseñar juegos que enganchen a los distintos tipos de jugadores como veremos más adelante. De este modo, las técnicas de gamificación están irrumpiendo con fuerza en las organizaciones con el fin de potenciar la motivación y compromiso de empleados y clientes. Los ámbitos de uso van desde la innovación, el marketing, la gestión del talento y el aprendizaje, hasta el desarrollo de hábitos saludables y responsables (Valderrama, 2015).

La siguiente variable es habilidades sociocognitivas, acerca de este asunto señalaremos lo siguiente:

Las habilidades cognitivas son las destrezas y procesos de la mente necesarios para realizar una tarea, además son las trabajadoras de la mente y facilitadoras del conocimiento al ser las responsables de adquirirlo y recuperarlo para utilizarlo posteriormente. Para adquirir una habilidad cognitiva es necesario que se ejecuten tres momentos. En un primer momento, la persona desconoce que la habilidad existe; en un segundo momento, se realiza el proceso en sí de adquirir la habilidad y desarrollarla a través de la práctica, y, en un tercer momento, la habilidad ya es independiente de los conocimientos pues ha sido interiorizada de tal manera que su aplicación en casos simples es fluida y automática (Hernández, 2001).

Las habilidades cognitivas aluden a las distintas capacidades intelectuales que demuestran los individuos al hacer algo. Estas habilidades son los obreros del conocimiento. Pueden ser numerosas y variadas, como verse afectadas por la índole

misma de la tarea a realizar, la actitud del sujeto y determinadas variables de contexto. Son cualidades o rasgos característicos de una persona que están presentes al momento de realizar una tarea mental y que corresponde al desarrollo -por entrenamiento o práctica- de las capacidades potenciales del individuo. Se encuentran organizadas jerárquicamente; dentro de esta jerarquía, existen habilidades generales y específicas, según el contenido de las tareas a ejecutar por el sujeto o por el proceso mental subyacente. En los niños, estas series de habilidades expresan esa especie de energía, denominada inteligencia, que permite resolver problemas satisfactoriamente. Estas habilidades son múltiples y derivan del modo en cómo el niño codifica, procesa y responde a los estímulos externos e internos. Dichas habilidades están sostenidas por estructuras cerebrales y sistemas funcionales (Luria, 1974).

La estructura del trabajo fue el siguiente:

Capítulo I: Descripción del problema de investigación, en ella delineamos los problemas cardinales del aprendizaje cooperativo y las habilidades sociales.

En el capítulo II: Marco teórico, incluimos los antecedentes, es decir trabajos de investigación cercana o similares a la nuestra. En las bases teóricas pusimos las teorías sobre las variables y las dimensiones, como también más adelante definimos los términos básicos.

En el capítulo III: Trabajamos la población y la muestra, para definir este último acudimos a la técnica del muestreo no probabilístico. Asimismo, en esta parte determinamos el nivel, tipo y diseño de investigación, fue aplicada. Para trabajar en el campo definimos las técnicas e instrumentos.

Por último, en el capítulo IV: Trabajamos los resultados, la analizamos, hicimos su discusión respectiva.

## **CAPÍTULO I.**

### **PRBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

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

Cada vez con mayor frecuencia, en las clínicas de psicología encontramos más casos de problemas de destrezas sociales en niños. Las destrezas sociales son el conjunto de comportamientos que empleamos para relacionarnos con otras personas y nuestro entorno. Estas habilidades se comienzan a adquirir en la infancia y se van desarrollando paulatinamente con el tiempo; por este motivo, es normal que los niños puedan experimentar dificultades puntuales en este ámbito.

Sin embargo, cuando estos problemas son persistentes y continuados, posiblemente el menor necesite de ayuda para mejorar sus relaciones sociales. La timidez excesiva, una baja autoestima o el miedo constante pueden ser algunas señales de alarma. De no tratarse adecuadamente estos problemas, pueden cronificarse con el tiempo e incluso persistir en la edad adulta.

Disponer de unas destrezas sociales fuertes es, por tanto, imprescindible para que el niño pueda desarrollar una vida plena. Solo con el manejo de estas destrezas podrá adquirir amistades sanas y desarrollar el sentido de pertenencia a un grupo; estos elementos son factores cruciales para, una vez en la etapa adulta, poder desenvolverse con soltura e independencia. El ser humano es, en definitiva, un animal social y, por tanto, no puede desarrollar una vida plena totalmente aislado de otras personas.

Precisamente por ello, los problemas de destrezas sociales en niños son posiblemente los más comunes en la infancia y adolescencia; en este sentido, baste decir que la mayoría de los problemas infantiles están relacionados con las habilidades sociales. Esto nos da una medida de la importancia que tienen

estos problemas, y de la necesidad de abordarlos correctamente. (González, 2018, p. 4)

En el Perú, especialmente en zonas rurales o zonas periféricas de las urbes, la adquisición de destrezas sociales por parte del niño es un proceso lento y complejo. Se trata pues de unos conocimientos que han de desarrollarse con el tiempo, y que implican una elevada dificultad. Esto supone, lógicamente, que pueden existir muchas causas que den lugar a los problemas de habilidades sociales en niños. Entre las más importantes, podríamos encontrar las siguientes:

Falta de destrezas cognitivas básicas.

Esto se da cuando el niño no ha tenido la ocasión de practicar o aprender cómo interrelacionarse con los demás. Esta falta de aprendizaje puede deberse a múltiples motivos, como por ejemplo unos padres sobreprotectores, vivir en un entorno aislado donde no hay otros niños, tener una enfermedad que impide al menor ir al colegio, etc. Sea como sea, el elemento común aquí es el no haber podido interrelacionarse lo suficiente con otros niños. Así, la consecuencia es que el menor no ha desarrollado suficientemente sus habilidades sociales y tiene carencias al respecto.

Trastornos de aprendizaje no verbal

Algunos niños tienen lo que se denomina como trastornos de aprendizaje no verbal. Esto es un desorden fisiológico que hace que quien lo padezca no comprenda suficientemente la comunicación no hablada. Así, todo lo relacionado con la comunicación paraverbal y no verbal les resulta de difícil comprensión. La interpretación de las emociones, el lenguaje corporal, la entonación, el timbre de voz, entre otros, son mecanismos para transmitir

informaciones tan útiles como el lenguaje; sin embargo, estas personas no son capaces de comprenderlos. Obviamente, las personas con este trastorno encuentran muchas más dificultades a la hora de desarrollar sus habilidades sociales.

#### Trastornos de déficit de atención e hiperactividad

Otro caso diferente es el de los niños que padecen TDAH. Estos menores experimentan dificultades a la hora de concentrarse o de controlar sus impulsos; como consecuencia, suelen ser considerados como niños inquietos, traviesos o desinteresados, lo que genera un cierto rechazo social. Así, es frecuente que tanto los adultos como otros menores encuentren difícil relacionarse con un niño con TDAH.

#### Trastornos en las destrezas sociales básicas

En este caso, hablamos de niños que tienen dificultad con el lenguaje hablado, en vez de con el no hablado. Se trata de un trastorno de reciente identificación, incluido por primera vez en el manual diagnóstico DSM-V en 2013. Dentro de este trastorno se engloban algunos casos que antes se incorporaban dentro del denominado Síndrome de Asperger. A los niños con este desorden les resulta difícil el proceso de comunicación y, como consecuencia, el desarrollar interacciones sociales.

En la Institución Educativa N° 32483 – Ricardo Palma, Tingo María, es notorio que muchos niños y niñas no han desarrollado lo suficiente las habilidades sociocognitivas para solucionar en parte o totalmente aplicaremos la Estrategia “Gamificación Educativa”

## 1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos

### 1.2.1. Problema general

¿Cuál es el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de habilidades sociocognitivas infantiles en en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021?

### 1.2.2. Problema específico

- a) ¿Cuál es el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de **Habilidades Sociales Básicas** infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021?
- b) ¿Cuál es el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de **Habilidades Cognitivas Básicas** infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021?
- c) ¿Cuál es el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de **Habilidades para el manejo del enojo y la frustración** infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021?

### 1.3. Formulación de objetivos generales y específicos

#### 1.3.1. Objetivo general

Demostrar el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.

#### 1.3.2. Objetivo específico

- a) Comprobar el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de **Habilidades Sociales Básicas** infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.
  
- b) Determinar el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de **Habilidades Cognitivas Básicas** infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.
  
- c) Comprobar el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de **Habilidades para el manejo del enojo y la frustración** infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.

## 1.4. Justificación

### a. Teórica

La investigación se justifica porque se ampliarán los conocimientos sobre las dos variables: la Estrategia de Gamificación Educativa y las habilidades sociocognitivas infantiles.

### b. Fáctica:

Permitirá que los estudiantes se involucren activamente en la mejora y desarrollo de sus destrezas sociocognitivas.

Así mismo se pretende que los niños y niñas hagan ejercicio y usos adecuado de la Estrategia de Gamificación Educativa para desarrollar sus habilidades sociocognitivas infantiles.

### c. Metodológica

Para el estudio en curso, definimos claramente tipo de investigación: EXPERIMENTAL. Porque es la intención la Aplicación de la Estrategia de Gamificación Educativa para desarrollar sus habilidades sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

### d. Beneficios prácticos de la variable dependiente:

- Porque es una buena manera de aprender.
- Porque abre puertas al manejo correcto de las destrezas sociocognitivas.
- Es sinónimo de calidad de vida social y educativa.
- Está al alcance de la comunidad educativa de Huánuco.

La aplicación de la estrategia Gamificación Educativa parte teniendo en cuenta que las destrezas sociocognitivas son fundamentales en nuestro día



a día, y son parte fundamental de una intervención centrada en cognición social.

Entrenar, aprender y desarrollar estas competencias es básico para que nuestro usuario consiga unas relaciones óptimas y satisfactorias con los demás ya sea en el ámbito familiar, laboral o fraternal. Las habilidades sociales también juegan un papel fundamental en la mejora de la autoestima, mejorar la comunicación y la consecución de objetivos vitales.

### **1.5. Limitaciones**

Los alcances del trabajo a ejecutarse indican con precisión qué se puede alcanzar con la investigación, a su vez señalan sus limitaciones, para este caso, los límites o fronteras hasta dónde quisimos llegar son:

**Temática:** Se centra el estudio en dos variables y las respectivas dimensiones: Técnica Gamificación Educativa y destrezas sociocognitivas. Las dimensiones: Destrezas Sociales Básicas, Destrezas Cognitivas Básicas y Destrezas para el manejo del enojo y la frustración.

**Tipo de investigación:** Se circunscribe a un solo tipo de investigación: EXPERIMENTAL considerando el nivel y el diseño de investigación.

**De la muestra:** La muestra está constituida por 29 niños y niñas como subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Se utilizó procedimientos del muestreo no probabilístico para obtener la cantidad de los componentes de la muestra. La muestra del estudio es una parte representativa de la población.

**Internas:** La responsable de la investigación no cuenta con suficiente experiencia en estos tipos de trabajos académicos.

## 1.6. Formulación de hipótesis generales y específicos

### 1.6.1. Hipótesis general

La aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” influye directa y significativamente en la mejora de Habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.

### 1.6.2. Hipótesis específicas

- a) La aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa”, influye directa y significativamente, en la mejora de **Habilidades Sociales Básicas** infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.
  
- b) La aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa”, influye directa y significativamente, en la mejora de **Habilidades Cognitivas Básicas** infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.
  
- c) La aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa”, influye directa y significativamente, en la mejora de **Habilidades para el manejo del enojo y la frustración** infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.

## **1.7. Variables**

### **1.7.1. Variable independiente**

Estrategia “Gamificación Educativa”

### **1.7.2. Variable dependiente**

Habilidades sociocognitivas infantiles

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

La definición operacional de las variables en estudio estuvo constituida por una serie de procedimientos metodológicos, la población, la muestra, el nivel y tipo de investigación, el diseño y las técnicas e instrumentos que permitieron recoger, tratar y presentar los datos o información recogida en el trabajo de campo para realizar la medición de una variable definida conceptualmente. En la definición operacional tuvimos en cuenta las variables, las dimensiones y los indicadores, como también la técnica y el instrumento, de modo que se captó su sentido y se adecuó al contexto.

La Operacionalización de las variables estuvo estrechamente vinculada al tipo de técnica o metodología empleadas para la recolección de datos. Esto fue compatible con los objetivos de la investigación, a la vez que respondió al enfoque empleado, al tipo de investigación que se realizó

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES					
VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES		TÉCNICA	INST.
ESTRATEGIA “GAMIFICACIÓN EDUCATIVA”	JUEGOS Y DINÁMICAS SOCIALES	<p><b>Para desarrollar las destrezas sociales básicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Descubre y reconoce que toda persona es valiosa.</li> <li>✓ Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos.</li> <li>✓ Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir</li> <li>✓ Descubre la necesidad de preocuparse por el otro.</li> <li>✓ Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros.</li> </ul>		OBSERVACIÓN	HOJA DE OBSERVACIÓN
	JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS	<p><b>Para desarrollar las destrezas cognitivas básicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad</li> <li>✓ Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades.</li> <li>✓ Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común.</li> <li>✓ adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando</li> <li>✓ adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas</li> </ul>			
	JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES	<p><b>Para mejorar las destrezas para el manejo del enojo y la frustración:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Actúa en el juego con empatía y asertividad</li> <li>✓ Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas</li> <li>✓ Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado.</li> <li>✓ Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego</li> <li>✓ Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades.</li> </ul>			

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE				
VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	TECN.	INST.
<b>HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS INFANTILES</b>	<b>DESTREZAD SOCIALES BÁSICAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa.</li> <li>✓ Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia.</li> <li>✓ Posee capacidades de liderazgo.</li> <li>✓ Muestra habilidades comunicativas.</li> <li>✓ Evidencia capacidad de empatía.</li> </ul>	<b>OBSERVACIÓN</b>	<b>HOJA DE OBSERVACIÓN</b>
	<b>DESTREZAS COGNITIVAS BÁSICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Posee habilidad para hacer tareas en equipo.</li> <li>✓ Destreza para asignar a cada compañera una tarea</li> <li>✓ Conversa de manera asertiva con sus compañeros</li> <li>✓ Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla</li> <li>✓ Muestra honestidad en el aprendizaje.</li> <li>✓ Disposición para amoldarse a circunstancias cambiantes del entorno.</li> <li>✓ Disposición para hacer las tareas.</li> </ul>		
	<b>DESTREZAS PARA EL MANEJO DEL ENOJO Y LA FRUSTRACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad.</li> <li>✓ Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.</li> <li>✓ Muestra actitud positiva.</li> <li>✓ Muestra una conducta proactiva.</li> <li>✓ Capacidad de manejar conflictos.</li> <li>✓ Evidencia perseverancia en las cosas que hace.</li> </ul>		

## CAPÍTULO II.

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes

##### a. Internacionales

Osorio, R. y Montalvo, M. (2019). *Propuesta de creación de una aplicación basada en la gamificación con formatos transmedia, para el refuerzo de la cátedra de Teorías de la Comunicación, en el programa de Comunicación Social.* (tesis de Licenciatura, Universidad de Cartagena – Colombia)

Quienes llegaron a las siguientes conclusiones:

- a) Una vez que se realizó el grupo focal y las entrevistas a los profesores, se encontró que ambos sujetos de estudio coincidían en que la comprensión sí se puede mejorar con apoyo de una aplicación, teniendo en cuenta lo necesaria que se ha vuelto el uso de la tecnología en sus vidas. Al conocer que es la gamificación y ver que existe la posibilidad de combinarla con los formatos transmedia, ambos sujetos confirmaron en que se encuentran dispuestos a usar una aplicación gamificada, sobre todo reconociendo que los procesos de aprendizaje de cada estudiante son distintos, haciendo referencia a la Teoría del Aprendizaje Cognitivo de David Ausubel, y a que cada estudiante recibe principalmente la información a través de uno de sus sentidos, justo como dice la Teoría de Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder.
- b) Según la Teoría de la Conectividad de George Siemens, los seres humanos pueden aprender en entornos digitales, en donde la

tecnología hace parte de las mediaciones en los diferentes procesos que enfrentan, la gamificación es una forma de mediación, que promueve la fidelización y una mejor comprensión de los conocimientos, a través del aprendizaje autónomo. Lo anterior sugiere un lenguaje idóneo para una generación joven, ya que el uso de las Tics es insuficiente o no se adapta de manera óptima a las necesidades actuales del programa de Comunicación Social de la Universidad de Cartagena.

Carrión, G. (2017). *Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas*. (tesis de maestría, Universidad Internacional de Andalucía – España).

Tuvo las siguientes conclusiones:

- a) El presente estudio expone varias estrategias a implementarse para incluir la gamificación en la educación, convertidas en ventajas y evidencias también en la mayoría de investigaciones consultadas en la revisión de literatura, expuesta en esta investigación; una de las más importantes es aprovechar la disponibilidad de los docentes, estudiantes y autoridades para participar en el proceso e incluir a la gamificación en la planificación curricular anual y porque no como política institucional.
- b) Los resultados analizados en la presente investigación, manifiestan que el alumnado aproximadamente el 65% se sentiría motivado a participar con la gamificación en el aula, más del 54% aseguran que permitirá la interacción entre estudiante y profesor, y casi el 70% de los

alumnos estarían satisfechos si se implementará la gamificación en sus asignaturas.

- c) Estos resultados coinciden con otros trabajos (Zhijiang, Untch y Chasteen, 2013; Hamari, Koivisto y Sarsa, 2014), en los que se evidencia como resultado algunas ventajas de la gamificación, como: aumento de participación e interacción de los estudiantes, aprendizaje colaborativo reforzado en la construcción de redes de apoyo, refuerza mediante las experiencias y la diversión de los usuarios-interactores la motivación para la ejecución de actividades y logro de objetivos y la idea que resulta provechoso vincular a la gamificación herramientas digitales, pues logra un acercamiento con el espacio inmediato.

Chara, B. (2019). *Gamificación en el desempeño escolar*. (tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil – Ecuador).

Quien llego a las siguientes conclusiones:

- a) Se concluye que la gamificación es importante para mejorar el desempeño escolar.
- b) Se determina que la gamificación es una herramienta necesaria en el ámbito educativo que ayuda activar la motivación en estudiantes y docentes.
- c) Se concluye que los talleres educativos incentivarán a docentes a utilizar la gamificación como parte de sus estrategias de enseñanza.
- d) Se determina que el bajo desempeño escolar depende de muchas razones, pero en particular, en cuan motivado este el estudiante en su proceso de aprendizaje.



## **b. Nacionales**

Tinoco, C. y Apaza, s. (2020). *La técnica de la Gamificación de la matemática y el rendimiento escolar de los estudiantes del primer, segundo y tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Wolfgang Goethe del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa 2019.* (tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa).

Conclusiones:

- a) El rendimiento escolar, en promedio de los estudiantes, antes de aplicar experimentalmente la técnica de la gamificación en el área curricular de matemática, en el pre test, los estudiantes del primer y segundo grado de educación secundaria alcanzan un promedio de 8,9 puntos y los estudiantes del tercer grado de secundaria un promedio de 10,7 puntos en la nota vigesimal sobre 20 puntos.
- b) En la aplicación experimental de la técnica de la gamificación en el área curricular de matemática, en los estudiantes el rendimiento escolar, se alcanzó una motivación significativa, con gran interés de los alumnos por aprender la matemática, con notorio interés y cambio de actitud, lo que fue mejorando sus competencias matemáticas notablemente.
- c) El rendimiento escolar, en promedio de los estudiantes del primer y segundo grado de educación secundaria, después de aplicar experimentalmente la técnica de la gamificación en el área curricular de matemática, en el post test, alcanzan un promedio de 15,3 puntos mejorando su rendimiento escolar al 32% y los estudiantes del tercer

grado un promedio de 15,6 puntos mejorando su rendimiento escolar al 24.5%.

- d) La prueba t- student entrega como Significancia bilateral: 0.00, por lo tanto, el nivel de significación del P-valor = 0.00, es decir, P-valor valido es = 0.00 que es menor que alfa = 0.05, asimismo, el nivel de correlación de las muestras relacionadas es de 0,489, es decir, la relación entre el pre test y el post test es lineal y directa, ambas variables varían al mismo tiempo, es una correlación directamente proporcional, positiva baja. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por lo tanto: SI existe diferencia significativa entre el pre test y el post test, es decir la aplicación de la técnica de la gamificación eleva significativamente el rendimiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa Wolfgang Goethe.

Quispe, C. (2020). Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del nivel primaria en el contexto del Covid 19, Carabayllo, 2020. (tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo)

Quien llego las siguientes conclusiones:

- a) Referente a la categoría percepción de la gamificación, podemos observar que los pensamientos de las personas entrevistadas en relación a las actividades gamificadas, son estrategias innovadoras que se pueden aplicar en las aulas sin ninguna dificultad, además, piensan que son videojuegos enfocados al área aun siendo informales, pero pueden ser utilizadas para la enseñanza. De igual modo, desarrollan los aprendizajes de los estudiantes con el propósito de cumplir

objetivos propuestos por ellos mismos. Así mismo, motiva a los escolares a través de recompensas para que persistan en la realización de sus tareas gamificadas con dedicación, incluso, promueve el trabajo en equipo por medio de misiones para el logro de objetivos comunes.

- b) Respecto a la categoría percepción de la gamificación (variable educación lúdica digital), esta se define como el reto de la educación acompañada de los medios digitales, para la obtención de propósitos propuestos por el docente a través del juego, en el cual genere interés al estudiante para aprendizajes eficientes. La subcategoría percepción de la gamificación cognitiva (dimensión emergente instrucción digital) se definió como la estrategia para desarrollar las capacidades del estudiante por medio de la tecnología, en donde los juegos propuestos contienen niveles de dificultad que promueven la parte intelectual. En cuanto a la subcategoría percepción de la gamificación emocional (dimensión emergente formación digital motivacional), se denominó como el interés del estudiante en seguir desarrollando las actividades con juegos digitales, a través de estímulos como el reconocimiento a sus logros obtenidos. Por último, la subcategoría percepción de la gamificación social (dimensión emergente interacción recreativa digital) se definió como el trabajo cooperativo para el logro de objetivos comunes, que estimulan la interacción, intercambiando las ideas como también las soluciones.

### c. Locales

Alva, G. y Jaramillo, E. (2019). *Aplicación del programa “actividades lúdicas” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II – Llicua, Amarilis – 2017.* (tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Hermilio Valdizán).

- a) Se determinó el nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación del programa “ACTIVIDADES LUDICAS” en las dimensiones de lateralidad, esquema corporal y equilibrio en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017, tanto en el grupo experimental y control era inadecuado. Después de la aplicación del programa demostramos que en el grupo experimental se tuvo una mejora significativa para estimular la motricidad gruesa en comparación del grupo de control siendo el adecuado.
- b) Se determinó el nivel de motricidad gruesa con la aplicación del programa “ACTIVIDADES LUDICAS” donde se pudo determinar que el nivel de MOTRICIDAD después de la aplicación del programa “ACTIVIDADES LUDICAS” el grupo experimental tuvo una mejora significativa a comparación del grupo control siendo el adecuado, en tanto que el grupo experimental es mayor que el grupo control con respecto a la motricidad gruesa.
- c) Coincidimos con el planteamiento de Bernan Mason, donde se busca una visión más amplia o diferente a la que siempre se ha visto, con las actividades lúdicas, generar una cantidad de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; y pensar en las otras posibles formas de

darle solución al problema, pero en las dimensiones de lateralidad, esquema corporal y equilibrio hallamos en la lúdica que es una característica importante de la motricidad ya que a partir de su utilización se añaden elementos, detalles ideas para el proceso creador en la educación.

Santos, D. y Morales, G. (2018). *El teatro infantil para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de la I.E.P. "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis, Huánuco – 2017.* (tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán).

Quienes llegaron a las siguientes conclusiones:

- a) Se pudo comprobar que el teatro infantil desarrolla las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Julio Armando Vásquez, Amarilis -2017; ya que en el pre test el grupo experimental arrojó un promedio de 70% en un nivel bajo, mientras que en el post test el grupo experimental arrojó un promedio del 83% en el nivel alto, haciendo una diferencia de 53% que estadísticamente constituye una mejora significativa de acuerdo a los datos que se muestra en la Tabla N°11.
- b) La aplicación del teatro infantil desarrolla las primeras habilidades sociales en los estudiantes del sexto grado, ya que antes de la aplicación de la variable de estudio el 60% de estudiantes se encontraban en el nivel bajo; luego de la aplicación de la variable de estudio el 90% de estudiantes ascendieron al nivel alto como se muestra en la Tabla N° 07 y Gráfico N°03.

- c) La aplicación del teatro infantil desarrolla las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del sexto grado, ya que antes de la aplicación de la variable de estudio el 70% de estudiantes se encontraban en el nivel bajo; luego de la aplicación de la variable de estudio el 88% de estudiantes ascendieron al nivel alto como se muestra en la Tabla N° 08 y Gráfico N°04.
- d) La aplicación del teatro infantil desarrolla las habilidades sociales con los sentimientos en los estudiantes del sexto grado, ya que antes de la aplicación de la variable de estudio el 70% de estudiantes se 28 encontraban en el nivel bajo; luego de la aplicación de la variable de estudio el 85% de estudiantes ascendieron al nivel alto como se muestra en la Tabla N°09 y Gráfico N°05.
- e) La aplicación del teatro infantil desarrolla las habilidades alternativas con los sentimientos en los estudiantes del sexto grado, ya que antes de la aplicación de la variable de estudio el 65% de estudiantes se encontraban en el nivel bajo; luego de la aplicación de la variable de estudio el 85% de estudiantes ascendieron al nivel alto como se muestra en la Tabla N° 10 y Gráfico N°06.
- f) La aplicación del teatro infantil desarrolla las habilidades de planificación en los estudiantes del sexto grado, ya que antes de la aplicación de la variable de estudio el 90% de estudiantes se encontraban en el nivel bajo; luego de la aplicación de la variable de estudio el 88% de estudiantes ascendieron al nivel alto como se muestra en la Tabla N° 11 y Gráfico N°07

## **2.2. Bases teóricas**

### **A. Técnica Gamificación Educativa**

#### **I. Datos generales.**

##### **1.1 Nombre de la técnica:**

Técnica Gamificación Educativa

##### **1.2 Responsable**

Lucía Victorio, Juanpedro León

##### **1.3 Institución donde se aplicará**

Institución Educativa Inicial N° 32483 – Ricardo Palma, Tingo María.

##### **1.4 Institución donde sustentará**

Facultad de Ciencias de la Educación, Programa de Segunda Especialidad, mención Educación Inicial.

#### **II. Justificación.**

Los estudiantes Institución Educativa Inicial N° 32483 – Ricardo Palma, Tingo María, requieren lograr el desarrollo de habilidades sociocognitivas infantiles, con este propósito se aplicará de la Técnica “Gamificación Educativa”.

Esta técnica también permitirá el desarrollo de destrezas sociales básicas, destrezas cognitivas básicas y destrezas para el manejo del enojo y la frustración.

Considerando que la base de la destreza social y cognitiva es el diálogo y la interrelación sana entre los niños y niñas. Para resolver conflictos de carácter social y cognitivo en el aula es necesario saber dialogar y ponerse de acuerdo. Por otra parte, trabajar en equipo permite a los alumnos practicar los valores, convivir en armonía regulando sus reacciones

emocionales, adquirir habilidades para resolver sus conflictos y ser ciudadanos responsables y solidarios.

### **III. Objetivos**

#### **3.1. Objetivo general:**

Implementar la estrategia “Gamificación Educativa” en estudiantes Institución Educativa Inicial N° 32483 – Ricardo Palma, Tingo María, para contribuir en el desarrollo de destrezas sociocognitivas.

#### **3.2. Objetivos específicos**

- ✓ Desarrollar acciones de planificación, ejecución y evaluación en gestión de la Técnica Gamificación Educativa para garantizar el desarrollo de destrezas sociales básicas, cognitivas y destrezas para el manejo del enojo y la frustración en una I.E. rural.
- ✓ Desarrollar acciones de monitoreo mediante el fortalecimiento de la aplicación de la Técnica Gamificación Educativa de manera grupal e individual como un espacio de interacción y reflexión continua entre estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 32483 – Ricardo Palma, Tingo María habilidades sociocognitivas infantiles.
- ✓ Implementar los lineamientos para la gestión de la Técnica Gamificación Educativa conducente al logro de destrezas sociales básicas, cognitivas y destrezas para el manejo del enojo y la frustración, como forma de generar en los niños y niñas una actitud positiva frente a la vida escolar.



#### IV. Actividades Talleres para lograr la:

4.1. Capacidad: Interactúa con todas las personas

4.2. Capacidad: Maneja conflictos de manera constructiva

4.3. Capacidad: Participa en acciones que promueven el bienestar común.

#### V. Cronograma de actividades

N°	ACTIVIDAD	INDICADORES	FECHA
01	JUEGOS Y DINÁMICAS SOCIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Descubre y reconoce que toda persona es valiosa.</li> <li>✓ Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos.</li> </ul>	Noviembre 2021
		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir</li> <li>✓ Descubre la necesidad de preocuparse por el otro.</li> <li>✓ Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros</li> </ul>	noviembre 2021

Elaboración de la tesista

N°	ACTIVIDAD	INDICADORES	FECHA
02	JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad</li> <li>✓ Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades.</li> <li>✓ Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común.</li> </ul>	noviembre 2021
		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando.</li> <li>✓ Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas</li> </ul>	Noviembre 2021

Elaboración de la tesista

N°	ACTIVIDAD	INDICADORES	FECHA
03	JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Actúa en el juego con empatía y asertividad</li> <li>✓ Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas</li> </ul>	Diciembre 2021
		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado.</li> <li>✓ Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego</li> <li>✓ Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades.</li> </ul>	Diciembre 2021

Elaboración de la tesista

## **B. Técnica gamificación sociocognitiva**

Por su denominación en inglés Gamification, es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes.(EduTrends, 2016) Los juegos no solo significan entretenimiento y distracción. Necesitamos valorarlos como un tipo particular de persuasión. Una forma singular de ver el mundo. Una forma diferente de pensamiento. (Shapiro, 2014, p. 67)

El autor con mucha propiedad nos dirá que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas. Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos.

La Gamificación en la educación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. Esto quiere decir que no se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje Además de tener un notable poder de motivación, los juegos atraen a los estudiantes a participar en ellos a menudo sin ninguna recompensa, sólo por el placer de jugar y tener una experiencia atractiva de aprendizaje. (Deterding, Dixon, Khalet y Nacke, 2011, p. 88)

Por ello, ha tomado fuerza el uso de juegos o elementos del mismo para transformar el ambiente de aprendizaje. Se busca así que el aprendizaje y la retroalimentación combinados con el juego transformen la escuela en un ambiente mucho más emocionante.

La Gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo.

### **C. Destrezas sociocognitivas**

Afortunadamente, en la mayor parte de los casos los problemas de las destrezas sociocognitivas en niños son de fácil tratamiento. Por lo general, basta con ayudar al niño a desarrollar estas destrezas, de manera que pueda comprenderlas y practicarlas. Además, no suele ser necesario acudir a un profesional, sino que en la mayor parte de los casos lo pueden hacer los propios padres con una formación adecuada.

De este modo, lo más importante es conocer qué destrezas concretas debe mejorar el niño y ayudarle con ellas. Así, se pueden potenciar aspectos como la autoestima, la capacidad de escucha o la empatía del menor; para ello, suele ser necesario explicarle en qué consisten estas habilidades, indicándole cómo debiera actuar. Así, posteriormente podremos practicar con el niño estas destrezas, replicándolas en distintas situaciones.

Muchas veces, también puede ser de ayuda el trabajar este tipo de intervenciones en grupo. En este sentido, es especialmente útil juntar a distintos niños que están experimentando problemas similares; esto les permite comprender que no es algo tan raro,

lo que les hace sentirse mejor consigo mismos. Y, además, les facilita la comprensión del problema al ser expuestos a un comportamiento similar al que ellos mismos desarrollan.

En aquellos casos más complejos, o bien cuando los padres no tienen experiencia, puede ser útil acudir a un profesional. Un psicólogo especialista en terapia infantil podrá ayudar al niño a adquirir estas destrezas, al tiempo que evita también algunas de las consecuencias de su carencia, como pudieran ser los problemas emocionales o de autoestima. Además, este profesional dará también a los padres herramientas para que estos sepan cómo ayudar y orientar a su hijo. (González, 2018, p. 156)

La infancia temprana le genera al niño una serie de necesidades nuevas; su mundo social se amplía, aumentan sus necesidades y las personas y contextos con los que interactúa, así como las exigencias que le plantea el ambiente social. A la vez, la interacción con los demás es fuente de crecimiento y desarrollo, siendo por tanto las habilidades y el ajuste sociales, temas de gran relevancia a esta edad. En esta área son de suma importancia las habilidades sociocognitivas, las cuales mediatizan la adaptación social del niño a su entorno. (Deterding, Dixon, Khalet y Nacke, 2011, p. 90)

### **Destrezas para la vida**

Varias organizaciones juveniles y de salud e investigadores de la adolescencia han definido y categorizado las habilidades clave de diferentes maneras. Las categorías dependen del resultado deseado, la perspectiva disciplinaria del productor del programa o la investigación y las teorías dominantes que sirven de base al diseño del programa. Las categorías de habilidades usadas en ese documento están divididas en: habilidades

sociales, habilidades cognitivas y habilidades para el control de emociones. (Mangrulkar, Whitman y Posner, 2001, p. 69).

✓ **Destrezas sociales**

- Habilidades de comunicación
- Habilidades de negociación/rechazo
- Habilidades de aserción
- Habilidades interpersonales (para desarrollar relaciones sanas)
- Habilidades de cooperación
- Empatía y toma de perspectivas

✓ **Destrezas cognitivas**

- Habilidades de toma de decisiones/solución de problemas
- Comprensión de las consecuencias de las acciones
- Determinación de soluciones alternativas para los problemas
- Habilidades de pensamiento crítico
- Análisis de la influencia de sus pares y de los medios de comunicación
- Análisis de las propias percepciones de las normas y creencias sociales
- Autoevaluación y clarificación de valores

✓ **Destrezas para el control de las emociones**

- Control del estrés
- Control de sentimientos, incluyendo la ira
- Habilidades para aumentar el locus de control interno (manejo de sí mismo, monitoreo de sí mismo)

Estas tres categorías de habilidades no se emplean en forma separada, sino que cada una se complementa y refuerza. Por ejemplo, un programa dirigido a la promoción de aptitudes sociales en los niños enseñaría medios para comunicar sentimientos (una habilidad social), para analizar diferentes maneras de manejar situaciones sociales (una habilidad cognitiva), y para manejar sus reacciones hacia el conflicto (una habilidad para enfrentar emociones). La siguiente sección presenta un vistazo general de estas categorías, y explora la investigación que apoya su uso en varios contextos programáticos.

## **Dimensiones de las Habilidades para la vida**

### **a) Desarrollo de Destrezas sociales**

Los años de la niñez representan una época muy desafiante, ya que las relaciones con los padres, los pares y otras personas se hacen muy complejas. Las interacciones sociales efectivas son un factor crítico para funcionar exitosamente en el hogar, en la escuela y en el trabajo. Una perspectiva de las habilidades sociales, que las enlaza directamente con los resultados de la conducta, es el modelo de déficit de habilidades. Este modelo presenta la hipótesis de que los niños que no desarrollan habilidades para interactuar de una manera socialmente aceptable temprano en la vida son rechazados por sus pares, y se enfrascan en conductas poco saludables (violencia, abuso del alcohol y otras drogas, etc.). Uno de los mejores pronosticadores de los delincuentes crónicos y de la violencia en la adolescencia es la conducta antisocial en la niñez. (Deterding, Dixon, Khaled y Nacker, 2011, p. 92)

La investigación también indica que cerca de la mitad de los niños jóvenes que se ven rechazados por sus pares no tienen déficit social sino más bien

un alto grado de agresividad aprendido en casa (Patterson, 1986). Estos niños tienen la tendencia a responder al rechazo de sus pares con agresión, iniciando un ciclo de comportamiento agresivo y de agresión a sus pares que va en aumento conforme estos niños crecen.

Los niños que carecen de habilidades sociales pueden tener problemas de socialización, reforzando de esta manera el aislamiento de sus pares y sus conductas insalubres. De esta forma, los niños que no aprenden a compartir sus juguetes, sonreír a sus compañeros y turnarse durante el juego en la edad preescolar pueden encontrarse involucrados en un grupo definido por los pleitos y el abuso de alcohol y otras drogas durante la adolescencia. Desde una perspectiva de prevención y promoción de la salud, la investigación apoya el desarrollo de habilidades, incluyendo la comunicación asertiva, rechazo y negociación. En el campo del abuso de sustancias, los programas de prevención se han enfocado en el entrenamiento asertivo y en las estrategias de comunicación para el rechazo y la negociación, combinado con habilidades para la solución de problemas, y la toma de decisiones y las técnicas de relajación. (Bukoski y Evans, 1998, p. 102)

Muchos programas de resolución de conflictos y prevención de la violencia están dirigidos hacia el desarrollo de habilidades sociales y el conocimiento de alternativas a la violencia. El proyecto Programa de Resolución de Conflictos Creativamente (PRCC) está dirigido a “las habilidades para la solución de conflictos y la comunicación para reducir el conflicto, incluyendo: actividades de atención, expresión de sentimientos, toma de perspectivas, negociación y enfrentamiento de prejuicios.

Guiar a los niños a practicar estas respuestas de empatía durante condiciones de conflicto puede desarrollar hábitos de pensamiento y sentimientos acerca de las perspectivas de otras personas y sus sentimientos, y puede ayudarles a encontrar soluciones no violentas en vez de recurrir a la agresión.

## **b) Desarrollando destrezas cognitivas**

La mayoría de los programas de adolescentes que usan el enfoque de habilidades para la vida combinan las habilidades sociales y las habilidades cognitivas clave: resolución de problemas y toma de decisiones. La “solución de problemas” se identifica como un curso de acción que cierra la brecha entre la situación actual y una situación futura deseable. Este proceso requiere que quien toma la decisión sea capaz de identificar diferentes cursos de acción o solución a un problema, y determinar cuál es la mejor alternativa de solución. (Beyth-Marom, Fishhoff, Jacobs y Furby, 1989, 99)

Un aspecto crucial de la cognición está relacionado con la autoevaluación o la capacidad de reflexionar sobre el valor de las propias acciones y las cualidades de uno mismo y con los demás, y también con la expectativa o el grado al que uno espera que sus esfuerzos den forma a la vida y determinen los resultados. Las personas que creen que son causalmente importantes en sus propias vidas tienen una tendencia a “participar en conductas más proactivas, más constructivas y saludables, las cuales se relacionan con resultados positivos.” En la investigación se establecieron elementos correlativos entre este tipo de pensamiento y conductas tales



como dejar de fumar, el uso de anticonceptivos entre las mujeres y los logros académicos

Controlar opciones difíciles, especialmente bajo condiciones de estrés, involucra las habilidades de pensamiento cognitivo (identificación de asuntos o problemas, determinación de metas, generación de soluciones alternativas, imaginación de posibles consecuencias) y habilidades para enfrentar emociones (calmarse a sí mismo en situaciones de estrés, escuchar con cuidado y exactitud, determinar la mejor opción).

### **c) Desarrollo de destrezas para enfrentar emociones**

Las habilidades para enfrentar emociones por medio del aprendizaje del autocontrol y el control del estrés (a menudo incorporando habilidades de solución de problemas sociales) constituyen una dimensión crítica en la mayoría de los programas de habilidades para la vida. La mayor parte de la investigación en esta área se enfoca específicamente en la reducción de la ira y el control de conflictos. Pero los programas de aptitud social y los programas de prevención del abuso de drogas también reconocen su importancia. Las habilidades cognitivas de relajamiento están dirigidas al despertar fisiológico, y se centran en mejorar las habilidades del control emocional. Las técnicas de relajamiento se enseñan para ayudar a los jóvenes a calmarse, de manera que sean más capaces de pensar y manejar en forma efectiva la frustración y la provocación. (Deffenbacher, Lynch, Oetting y Kemper, 1996, p. 84)

El control de la ansiedad es otra importante habilidad de enfrentamiento emocional. Los niños ansiosos tienden a tener percepciones distorsionadas del grado de amenaza presente en ciertas situaciones, y carecen de la auto

eficiencia o las habilidades efectivas de control para manejar su angustia interior.

Las habilidades para enfrentar emociones también incluyen el fortalecimiento del locus de control interno, o creer en el control personal y la responsabilidad por la vida propia, y en una expectativa generalizada de que las acciones propias serán apoyadas. Algunos aspectos de esto son: aprender a retrasar la gratificación de premios a corto plazo, poner los esfuerzos personales al servicio de la actualización de metas y buscar ayuda en momentos de angustia. Aun cuando los patrones de pensamiento constituyen un determinante importante del centro de control, Bandura describe la importancia que tiene la motivación para establecer metas e iniciar labores y perseverar en la tarea. Los programas que desarrollan estas tres habilidades (es decir, social, cognitiva y de enfrentamiento de emociones) en forma efectiva en la adolescencia pueden ejercer una poderosa influencia en el desarrollo de los jóvenes, ofreciéndoles las aptitudes que necesitan para su crecimiento. Sin embargo, como se planteará en la próxima sección, la adquisición de habilidades en sí mismas no es suficiente. Deben combinarse con un contenido informativo que toque las labores sociales y de desarrollo de relevancia en esta etapa de la vida.

## 2.3. Bases conceptuales

### **Educación**

Es un derecho humano para todos, a lo largo de toda la vida, y que el acceso a la instrucción debe ir acompañado de la calidad. ... Su labor abarca el desarrollo educativo, del preescolar a la educación superior e incluso más allá.

### **Destrezas**

Son las conductas específicas que usa una persona al interactuar con otros permitiéndole ser efectivo en alcanzar sus metas personales ...

Habilidad y experiencia en la realización de una actividad determinada, generalmente automática o inconsciente.

### **Dinámica**

Es el fluir de las costumbres, usos y creencias de una sociedad. Más que eso, es el mecanismo que rige la conducta de las masas frente a determinados estímulos y en determinadas circunstancias, siempre respondiendo al condicionamiento social al que el individuo ha sido expuesto durante el transcurso de su vida, la propia experiencia y el subconsciente (emociones e instintos incluidos).

### **Frustración**

Imposibilidad de satisfacer una necesidad o un deseo.

Sentimiento de tristeza, decepción y desilusión que esta imposibilidad provoca.

La frustración es una respuesta emocional común a la oposición, relacionada con la ira y la decepción, que surge de la percepción de resistencia al cumplimiento de la voluntad individual. Cuanto mayor sea la obstrucción y la voluntad, y cuanto más sensible sea el individuo a este conflicto, habrá mayor

probabilidad de frustración. La causa de la frustración puede ser interna o externa.

Una fuente interna de frustración es tener objetivos contrapuestos que interfieran unos con otros, puede crear una disonancia cognitiva. Las causas externas de la frustración implican condiciones fuera de un individuo, como un camino bloqueado o una tarea difícil. Mientras que para hacer frente a la frustración algunas personas participan en el comportamiento pasivo-agresivo, lo que hace difícil identificar las causas originales de su frustración, ya que las respuestas son indirectas, una respuesta más común<sup>[cita requerida]</sup> es la propensión a la agresión directa.

### **Gamificación**

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

En la mayor parte de las disciplinas los juegos están orientados al objetivo de aprendizaje teniendo fuertes componentes sociales y plantean simulaciones de algún tipo de experiencia del mundo real que los estudiantes encuentran relevante para sus vidas. Como se desprende del informe, la acogida del juego en el mundo académico está haciendo que los desarrolladores respondan con juegos expresamente diseñados para apoyar el aprendizaje inmersivo y experiencial.

**Juego**

Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

**Sociocognitivo**

Los procesos sociocognitivos hacen referencia al conocimiento de la realidad social. En el conocimiento de la realidad se dan los procesos de: Atribución: por qué un individuo se comporta de una u otra manera. Generalización: formación de impresiones.

**Técnica**

Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, en una ciencia o en una actividad determinada, en especial cuando se adquieren por medio de su práctica y requieren habilidad.

Destreza y habilidad de una persona en un arte, deporte o actividad que requiere usar estos procedimientos o recursos, que se desarrollan por el aprendizaje y la experiencia.

## 2.4. Bases epistemológicas o bases filosóficas

S. J. Maravankin

En tantas realidades del mundo moderno, la educación dejaría de ser una utopía o un valor inalcanzable para muchos, si se tuviera una cognición más adecuada sobre los grandes aportes que ésta es capaz de ofrecer a cada individuo y por ende a las naciones. El diccionario se limita a definir una efímera parte de esta grandiosa palabra, que más que esto es un concepto inmensamente noble. “Educar: (Del lat. educāre). 1. tr. Dirigir, encaminar, doctrinar. 2. tr. Desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del niño o del joven por medio de preceptos, ejercicios, ejemplos, etc. Educar la inteligencia, la voluntad.” (Diccionario de la lengua española, 2013). Desgraciadamente la RAE (Real Academia Española) no contempla aun a los adultos dentro de su definición, como así tampoco se encuentra en ella mención acerca de la andragogía. Aprender es un trayecto que perdura toda la vida y en ese camino hay que tratar de omitir barreras y preconceptos. Este trabajo exhibirá diversos enfoques acerca del concepto aprendizaje, ya sea desde el punto de vista teórico, práctico o ideológico. Janusz Korczak (nació 22/07/1878 - +1942) médico y entre otros también pedagogo innovador, escribió desde artículos científicos, ensayos psicológicos, piezas de teatro hasta libros para y sobre los niños; pero no solo, sino que dedicó su vida a la lucha por los derechos y la igualdad de los niños, tanto, que sus creencias fijaron bases en la destilación de la Convención sobre los Derechos del Niño<sup>1</sup> de las Naciones Unidas (1989). Aun sin haber escrito un método, más bien una concepción teórica y pedagógica, Korczak preparó rigurosamente a los niños de sus orfanatos, en diversidad de habilidades como idiomas, tareas manuales,

deportes, canto, orden y limpieza, sin olvidar de dejar tiempo libre para jugar, con el objetivo de formar seres autónomos que un día serían adultos independientes. La clave de su filosofía se basaba en que el proceso educativo tenga en cuenta la individualidad de cada infante. Se lo puede considerar un visionario. AIU (Atlantic International Univeristy) (2011) declara a su vez: Todo el programa de estudios es un ciclo interactivo donde se requiere una actualización constante en un mundo de cambios continuos para optimizar el aprendizaje y generar el modelo más adecuado de cada estudiante para lograr y mantener una educación continua. <sup>1</sup> Esta Convención es una ratificación de la Declaración de los Derechos del Niño de 1959. El éxito del programa será mayor en la medida que el estudiante sea más humano y ejerza y respete los derechos humanos en armonía con los derechos comunes, como solución básica a las problemáticas actuales de la humanidad. (Programa de Grado de Licenciatura, p. 145). Hoy, a más de 70 años de distancia, en parte se puede comparar a Korczak con la AIU, aunque si uno se ocupó de niños y la otra de adultos, pues básicamente comparten ideas y conceptos altruistas y constructivistas. Los tiempos están maduros y es hora de que ambas concepciones vengán aplicadas y difundidas mundialmente y aprovechadas no solo por quien pueda tener acceso a ellas, sino que estén al alcance de todos. Un método revolucionario y a la vez moderno, que tiene en común la individualidad de cada persona, y a través de ella llevara a obtener lo mejor de cada individuo, en son del bien común. Un ejemplo incontestable de lo que puede llegar a hacer una persona que dedica su vida al estudio y, en este caso a la investigación científica es la Neurobióloga y Premio Nobel en Medicina, Rita Levi Montalcini (nació 22/04/1909 - +2012). Emérita en diversas áreas de

la medicina, sus inmensos aportes le abrieron innumerables oportunidades laborales y fue galardonada y honorada con premios universales. Se batió por la igualdad de la mujer, sobre todo en países africanos donde se lucha a diario por la supervivencia, contribuyó en la campaña de la FAO (Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura) contra el hambre en el mundo, ceñida a un compromiso constante con la vida social y política y justificada con la reflexión ética profunda que ha animado todo el camino de su vida. Martín Suárez (2000) concluye diciendo: El docente del tercer milenio debe, por lo tanto, estudiar y formarse permanentemente para estar a la altura del mundo incierto y complejo no para dejarse arropar pasivamente, sino para luchar crítica y constructivamente en procura de procesos formativos relevantes, asertivos y ecológicos para todos los hombres, que lleven a un diálogo permanente con su devenir desde una opción educativa más humanizadora, a fin de subsanar las profundas desigualdades sociales del mundo actual. (Las corrientes pedagógicas contemporáneas, vol. 9, p.51). Pero no es solamente el docente quien debe continuar a estudiar y formarse permanentemente, sino todos los seres humanos, ya que en el mundo de hoy cambia muy rápidamente y para mantenerse al paso de los nuevos descubrimientos y adelantos de la ciencia, el hombre, en cualquier ámbito se encuentre, deberá siempre estar actualizado. Una persona culta, posee la capacidad latente de contribuir con el prójimo; motivo por el cual se debe continuar a promulgar la formación, no importa dónde, cómo y qué método o teoría se aplique. Existen diferentes metodologías y formas de instrucción; las formales, informales, la pedagogía clásica, la educación moral, la colectiva de Antón Makarenko, el sociologismo educativo de John Dewey, las privadas,



públicas, a distancia, algunas más estrictas que otras, independientes, modernas o de vanguardia, y muchas más aún. Pero mucho antes de iniciar a hablar de educación y sus diversas formas, la prioridad absoluta sería que el objetivo común del mundo entero sea erradicar el analfabetismo. Sobre todo en niños y mujeres, ya que son las presas más fáciles y vulnerables, particularmente en países en desarrollo. Sólo partiendo desde allí, se podrá sucesivamente entablar un discurso más amplio y profundo para adecuar el método específico o más idóneo a cada sociedad según sus necesidades y grado de progreso. Tal como recita el artículo 26 de la carta de los Derechos Humanos: "1.-Toda persona tiene derecho a la educación [...]." (Naciones Unidas, 1948). Un modelo innovador al día de hoy, gracias al desarrollo de la tecnología es la formación a distancia, que justamente permite también a los adultos escoger la opción de continuar su instrucción sin necesidad de participar físicamente en un aula convencional, por tal motivo, la andragogía será muy difusa en un futuro próximo. Hay que seguir la lucha para que las nuevas metodologías logren ganar un lugar de respeto. La causa justifica los medios y ésta es estudiar, por eso no tiene mayor importancia el cómo se logre el enriquecimiento intelectual. Educación para todos. Que haya libertad de elección, que cada uno pueda optar el cómo y a dónde. Que la Real Academia Española agregue a la definición Educar, también a los adultos. No hay una fecha o una edad para seguir creciendo, una mente estimulada será siempre fértil. Estudiar la cultura es labor de toda una vida. Las personas preparadas serán las guías de la civilización y un mundo culto será un mundo mejorado, ya que la cultura crea tolerancia, la cual podría evitar aborrecimiento y conflictos. Una mente ocupada en saber y descubrir, no tiene tiempo para odiar y destruir.

## CAPÍTULO III.

### METODOLOGÍA

#### 3.1. Ámbito

Presente trabajo de investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 32483 – Ricardo Palma, Tingo María; donde se realizará el presente trabajo de investigación pertenece a la UGEL Tingo María.

#### 3.2. Población

La población de estudio está comprendida por 29 niños de la Institución Educativa Inicial N° 32483 – Ricardo Palma, Tingo María, ubicado en el distrito Rupa Rupa, provincia Leoncio Prado y departamento de Huánuco.

<b>ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32483 – RICARDO PALMA, TINGO MARÍA</b>			
<b>POBLACIÓN</b>	<b>Grados</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>
		<b>5 años</b>	14
<b>TOTAL:</b>		<b>29</b>	

Fuente: Dirección I. E. Inicial N° 32483 – Ricardo Palma

#### 3.3. Muestra

La técnica de muestreo es la **no probabilística intencional**. Hicimos uso de esta técnica porque las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los alumnos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

Es una técnica comúnmente usada. Consiste en **seleccionar una muestra de la población por el hecho de que sea accesible**. Es decir, los individuos empleados en la investigación se seleccionan porque están fácilmente disponibles, no porque hayan sido seleccionados mediante un criterio estadístico. Esta conveniencia, que se suele traducir en una gran facilidad operativa y en bajos costes de muestreo, tiene

como consecuencia la imposibilidad de hacer afirmaciones generales con rigor estadístico sobre la población. (Ochoa, 2015, p. 132)

La muestra de estudio está conformada por 29 niños de educación inicial, de la Institución Educativa Inicial N° 32483 – Ricardo Palma, Tingo María.

<b>ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32483 – RICARDO PALMA, TINGO MARÍA</b>			
<b>MUESTRA</b>	<b>5 años</b>	Niños	Niñas
		14	15
<b>TOTAL:</b>		<b>29</b>	

Fuente: Dirección I. E. Inicial N° 32483 – Ricardo Palma

### **3.4. Nivel y tipo de estudio**

#### **3.4.1. Nivel de investigación**

La investigación es de nivel explicativo, porque se busca encontrar las causas que generan el problema: bajo nivel de las habilidades sociocognitivas, en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 32483 – Ricardo Palma, conocido el problema y sus causas se propone como alternativa de solución la aplicación de la Técnica “Gamificación Educativa”.

Van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas.

Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de

ellas (exploración, descripción y correlación), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia. (Sampieri, 2006, p. 108)

### **3.4.2. Tipo de investigación**

La presente investigación es de tipo APLICADA, ya que pretendo aplicar la técnica “Gamificación Educativa” en los estudiantes y, conocer la influencia y el desarrollo en las destrezas sociocognitivas en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 32483 – Ricardo Palma, así mismo porque el problema establecido requiere de una solución práctica.

En este tipo de investigación el énfasis del estudio está en la resolución práctica de problemas. Se centra específicamente en cómo se pueden llevar a la práctica las teorías generales. Su motivación va hacia la resolución de los problemas que se plantean en un momento dado. La investigación aplicada guarda una muy estrecha relación con la investigación básica, dado que depende de los descubrimientos de esta última y se enriquece de dichos descubrimientos. Pero la característica más destacada de la investigación aplicada es su interés en la aplicación y en las consecuencias prácticas de los conocimientos que se han obtenido. El objetivo de la investigación aplicada es predecir un comportamiento específico en una situación definida. (Ander-Egg, 2009, p. 87)

### 3.5. Diseño de investigación

El diseño que se empleó fue **Diseño pretest-post tes (para un solo grupo)** y tiene el siguiente esquema:

PRETEST	TRATAMIENTO	POSTEST
T1	X	T2

Fuente: Mario Tamayo

En este tipo de diseño, la variable dependiente es medida antes y después de que se aplique o elimine la avariable independiente. Luego se mide la magnitud del cambio, si es que se ha producido. Al comparar las medidas de T1 y de T2 se descubre la diferencia producida por X. Luego, mediante técnicas estadísticas, se deduce si la diferencia es significativa. (Tamayo, 2004, p. 46)

### 3.6. Métodos, técnicas e instrumentos

#### 3.6.1. Método de investigación

- ✓ Analítico – inductivo
- ✓ Sintético – deductivo
- ✓ Observación – inferencial

#### 3.6.2. Técnicas e instrumentos

##### a) Técnicas

##### Observación

Esta técnica nos permitirá observar permitiéndonos obtener datos, características o factores ambientales. La observación nos permitirá conocer y obtener información el grado de influencia que

pueda haber de la variable independiente (Estrategia “Gamificación Educativa”) hacia la variable dependiente (Habilidades sociocognitivas infantiles), en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 32483 – Ricardo Palma.

La observación es una técnica antiquísima, cuyos primeros aportes sería imposible rastrear. A través de sus sentidos, el hombre capta la realidad que lo rodea, que luego organiza intelectualmente y agrega: La observación puede definirse, como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación. (Sabino, 1992, p. 111-113)

#### **b) Instrumentos**

La guía de observación como instrumento de la investigación tiene una lista de indicadores de las habilidades sociocognitivas que se redactó con enunciados afirmativos. El instrumento orientará el trabajo de observación dentro del aula, en algunos casos fuera de ella. También se utilizará para observar y tomar nota de la reacción de los niños y niñas cuando se está haciendo el tratamiento o aplicando la Técnica de Gamificación Educativa y observar en qué medida influye en el desarrollo de sus habilidades sociocognitivas.

Una guía de observación es un conjunto de preguntas elaboradas con base en cierto objetivos e hipótesis y formuladas correctamente a fin de orientar nuestra observación. (Rojas, 2002, p. 61)

### **3.7. Validación y confiabilidad del instrumento**

#### **a. Validación de los instrumentos**

La validez en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir. Validar es determinar cualitativa y/o cuantitativamente un dato (Hernández et al, 2012 p. 243)

La validez del instrumento de recolección de datos de la presente investigación, se realiza a través de JUICIOS DE EXPERTOS, quienes harán la validación considerando los items que se describen en el siguiente cuadro:

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo
	4. Alto nivel	El ítem tiene relación lógica con la dimensión
<b>SUFICIENCIA</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica en algunos términos de ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada



## b. Confiabilidad de los instrumentos

El instrumento es confiable por tres razones:

Porque responde a la solución del problema de investigación, al logro de los objetivos, a la demostración de la hipótesis y tiene coherencia con el tipo, nivel y diseño de investigación.

En segundo lugar, porque fue validados por expertos en investigación.

En tercer lugar, porque responde a la coherencia que exige la metodología de la investigación.

Una vez que se ha definido y diseñado los instrumentos y Procedimientos de recolección de datos, atendiendo al tipo de estudio de que se trate, antes de aplicarlos de manera definitiva en la muestra seleccionada, es conveniente someterlos a prueba, con el propósito de establecer la validez de éstos, en relación al problema investigado. (Belestrini, 1997, p. 140)

Para medir la confiabilidad del nuestro instrumento usamos la prueba estadística Alfa de Cronbach que nos dio como resultado: (revisar en anexos).

- ✓ La estadística de fiabilidad de la Estrategia “Gamificación Educativa” nos dio como resultado 0,89 – 0,82
- ✓ La estadística de fiabilidad de las Habilidades sociocognitivas infantiles nos dio como resultado 0,89 – 0,89

### 3.8. Procedimiento

El procedimiento de datos se produjo cuando se recabaron datos y se tradujeron a información utilizable para la demostración de la hipótesis. Los pasos de este procesamiento fueron:

- a. Recolección y ordenación de datos.
- b. Introducción de los datos a los cuadros y gráficos estadísticos.
- c. Procesamiento.
- d. Interpretación de datos.

### **3.9. Tabulación y análisis de datos**

#### **a) Plan de tabulación**

El plan de tabulación consiste, para nuestro caso, hacer los respectivos cuadros estadísticos de los resultados que se obtuvieron, luego que los alumnos hicieron lectura de las lecturas compartidas en grupos con la estrategia aprendizaje compartido para desarrollar sus habilidades sociales.

Un plan de tabulación es hacer una tabla o un cuadro con los resultados que obtuviste, dependiendo de si presentas solo una pregunta es de una variable o de 2 variables cuando presentas las respuestas de 2 presentas. La tabulación consiste en presentar los datos estadísticos en forma de tablas o cuadros. (Cortada, 2009, p. 56)

#### **b) Análisis de datos estadísticos**

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

la hermenéutica. Cognitivamente la operación de interpretación es el opuesto a la operación de representación.

### **3.10. Consideraciones éticas**

La investigación se sustenta sobre parámetros éticos por lo siguiente:

- a. Se hizo uso del estilo APA para realizar la investigación como parte de trabajo académico, fue útil como sistema de referencias aceptado por la unidad de posgrado de la facultad de ciencias de la educación, aceptado como reglas relacionadas con el uso de citas y referencias bibliográficas.
- b. Respeto al derecho de la propiedad intelectual referida al goce de beneficios y a la protección jurídica que tienen los creadores e innovadores de teorías filosóficas, educativas y pedagógicas, evitando el plagio como forma de reconocimiento de la creatividad del autor.
- c. Ética en investigación para el caso particular de la investigación realizada es el respeto a las características sociales religiosas, económicas de la muestra evitando su incomodidad, la ética de investigación es una guía una orientación ampliamente observada y practicada en el estudio realizado.

## CAPÍTULO IV.

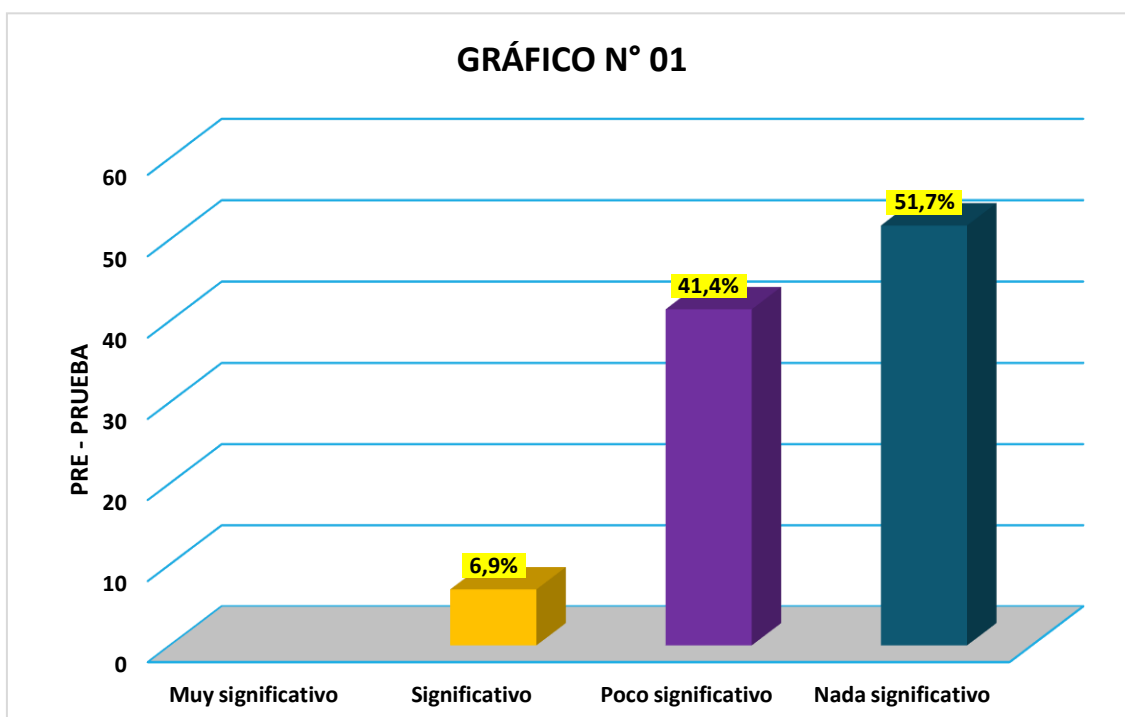
### RESULTADOS

#### 4.1. Descripción de resultados

RESULTADO DE LA	
<b>HIPÓTESIS</b> (1ra. Dimensión)	LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA “GAMIFICACIÓN EDUCATIVA” <b><i>JUEGOS Y DINÁMICAS SOCIALES</i></b> INFLUYE SIGNIFICATIVAMENTE, EN EL DESARROLLO DE <b><i>DESTREZAS</i></b> <b><i>SOCIALES BÁSICAS</i></b>

RESULTADOS DEL INDICADOR N°01	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Descubre y reconoce que toda persona es valiosa</i>	MUY SIGNIFICATIVO			17	58,6
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	08	27,6
	POCO SIGNIFICATIVO	12	41,4	04	13,8
	NADA SIGNIFICATIVO	15	51,7		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 01  
Elaboración propia

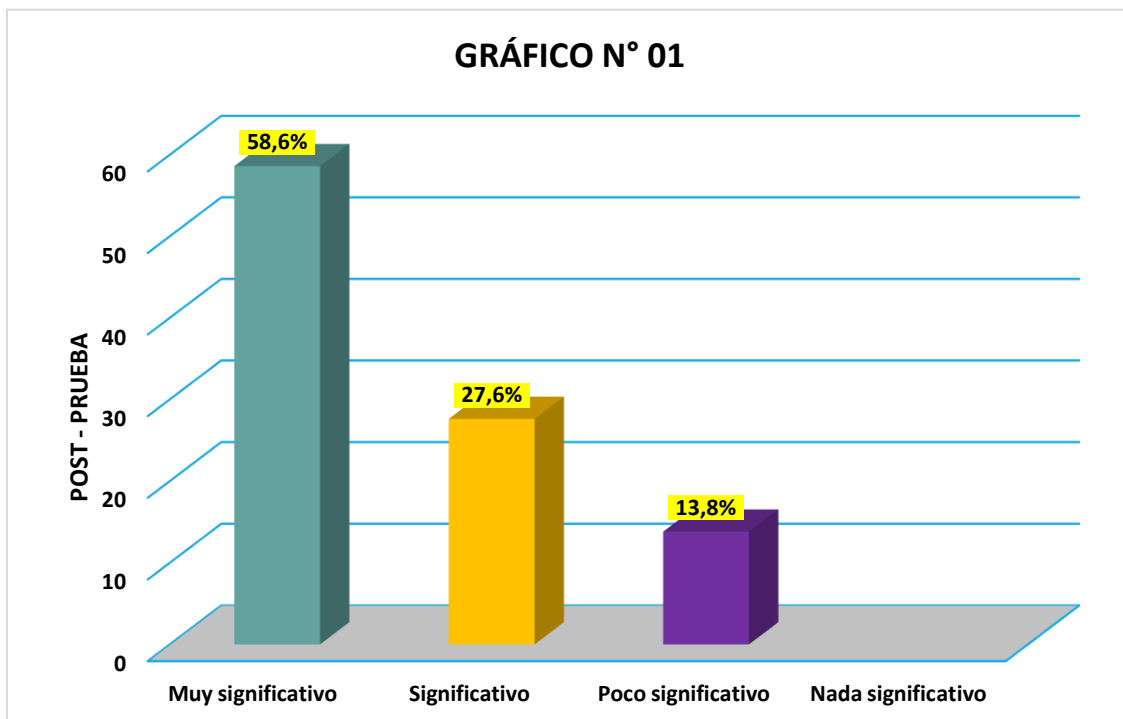


Fuente: tabla N° 01  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Descubre y reconoce que toda persona es valiosa*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 12 que representa el 41,4% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 15 que representa el 51,7% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 01  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

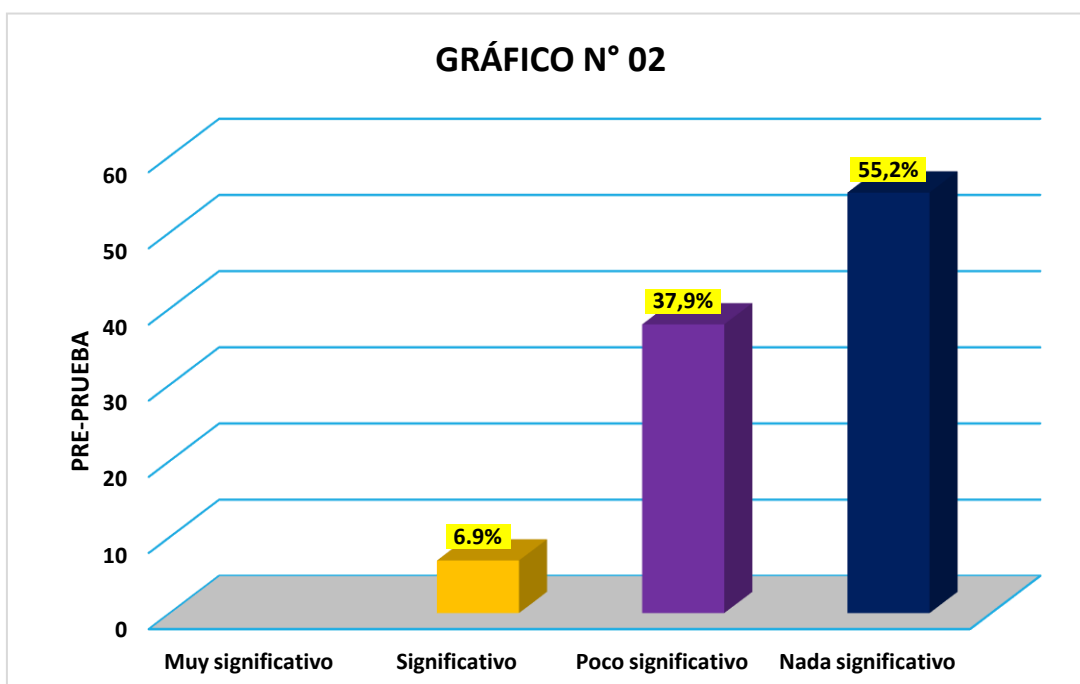
El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Descubre y reconoce que toda persona es valiosa*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 17 que representa el 58,6% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 08 que representa el 27,6% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas sociales, influye de manera significativa en la mejora de las destrezas sociales básicas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°02	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos</i>	MUY SIGNIFICATIVO			18	61,1
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	09	31,1
	POCO SIGNIFICATIVO	11	37,9	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	16	55,2		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 02

Elaboración propia



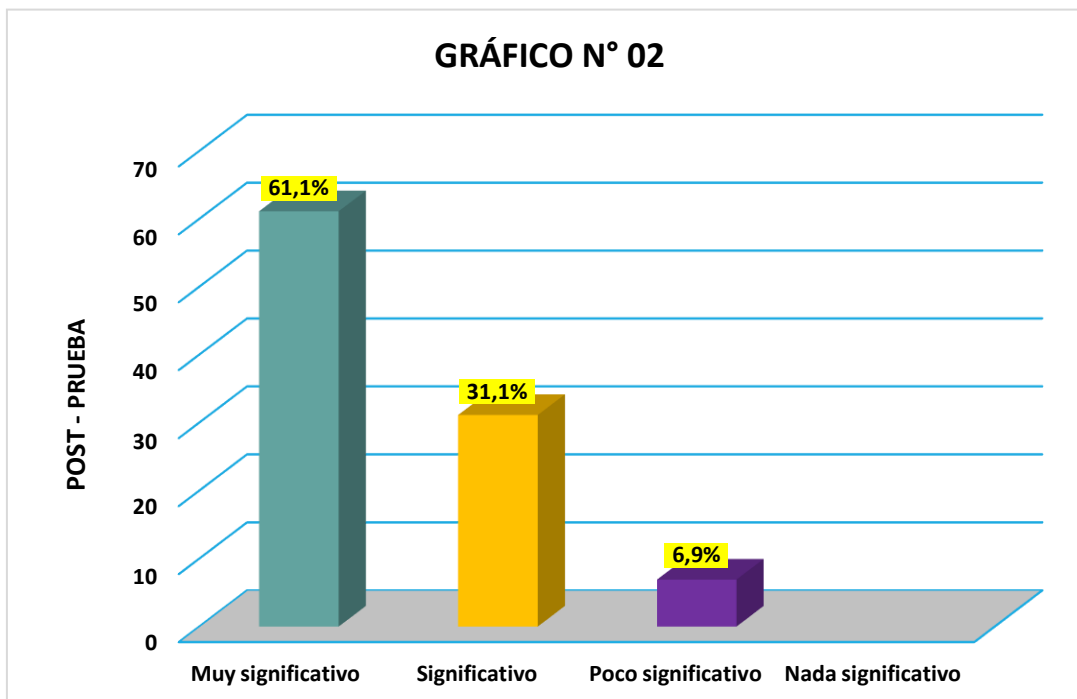
Fuente: tabla N° 02

Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 11 que representa el 37,9% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 16 que representa el 55,2% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 02  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos*, nos muestra lo siguiente:

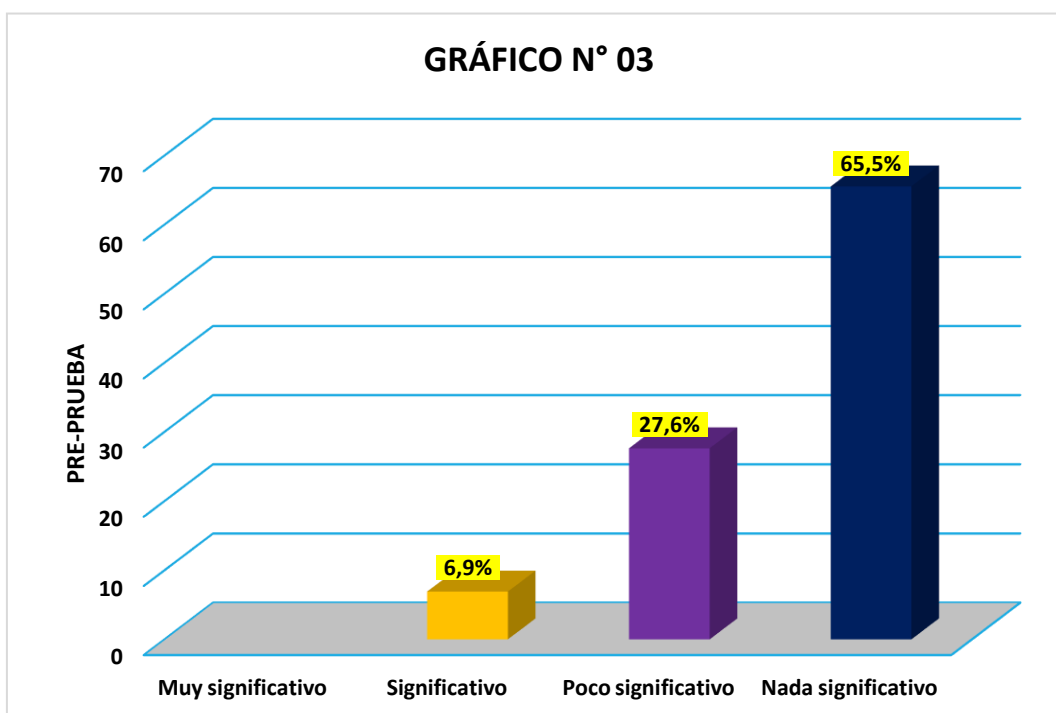
- De 29 estudiantes, 18 que representa el 61,1% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 09 que representa el 31,1% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas sociales, influye de manera significativa en la mejora de las destrezas sociales básicas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.



RESULTADOS DEL INDICADOR N°03	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir</i>	MUY SIGNIFICATIVO			13	44,8
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	14	48,3
	POCO SIGNIFICATIVO	08	27,6	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	19	65,5		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 03

Elaboración propia



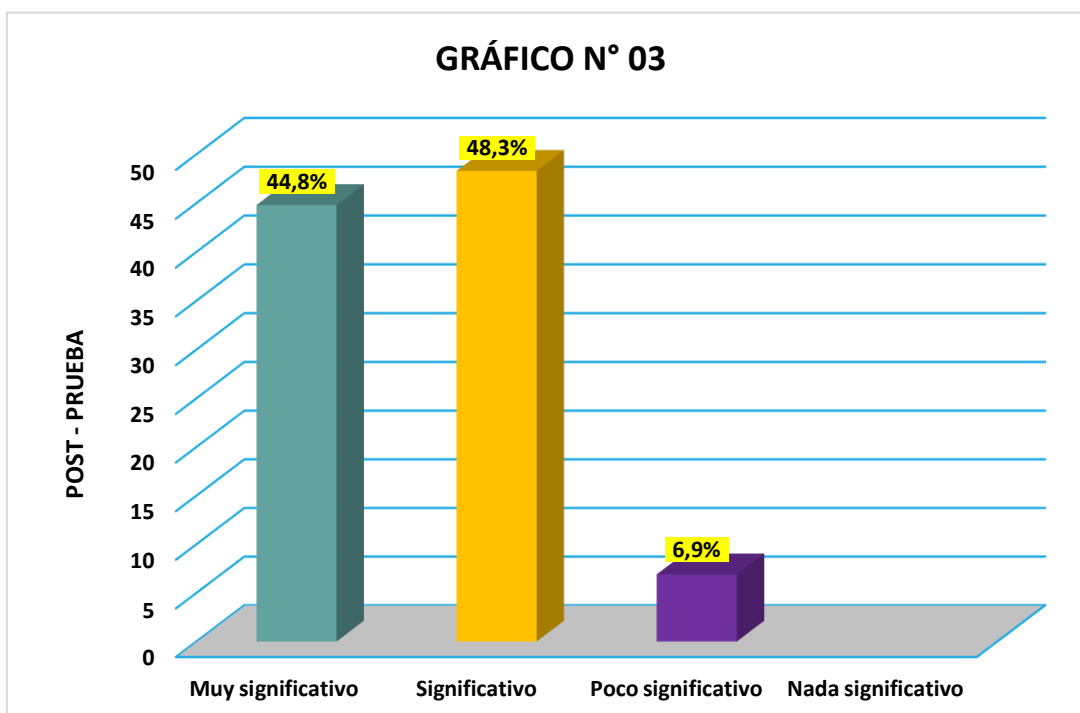
Fuente: tabla N° 03

Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 08 que representa el 27,6% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 03  
Elaboración propia

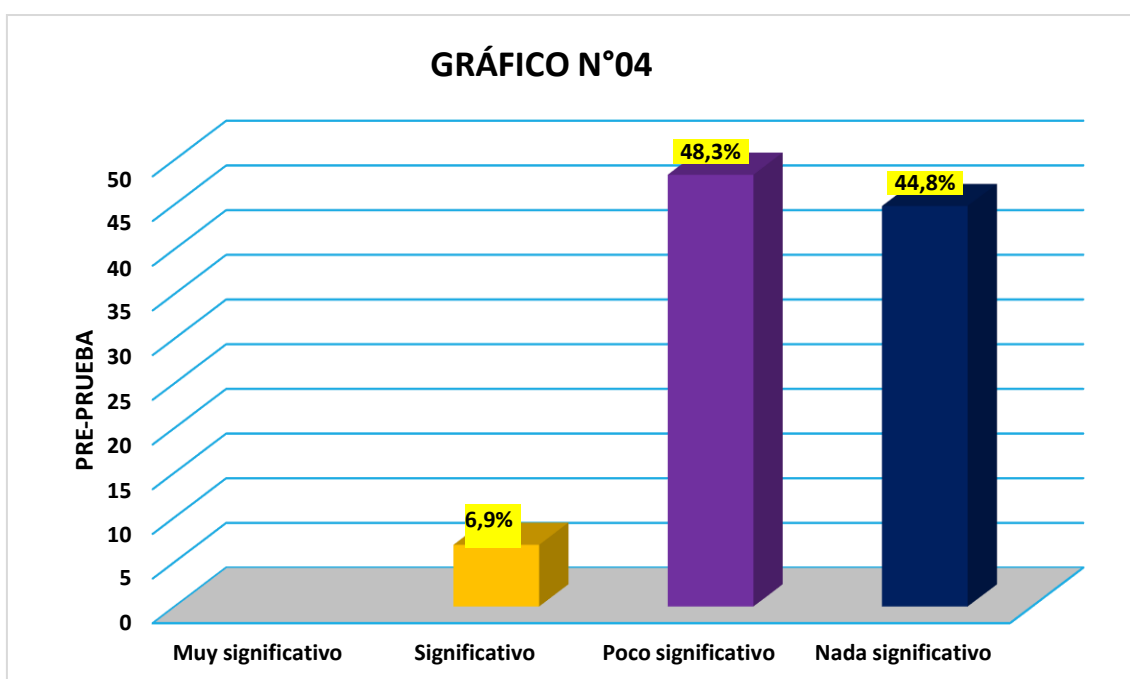
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 13 que representa el 44,8% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 14 que representa el 48,3% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas sociales, influye de manera significativa en la mejora de las destrezas sociales básicas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

TABLA N° 04					
RESULTADOS DEL INDICADOR N°04	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Descubre la necesidad de preocuparse por el otro</i>	MUY SIGNIFICATIVO			19	65,5
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	07	24,1
	POCO SIGNIFICATIVO	14	48,3	03	10,3
	NADA SIGNIFICATIVO	13	44,8		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 04  
Elaboración propia

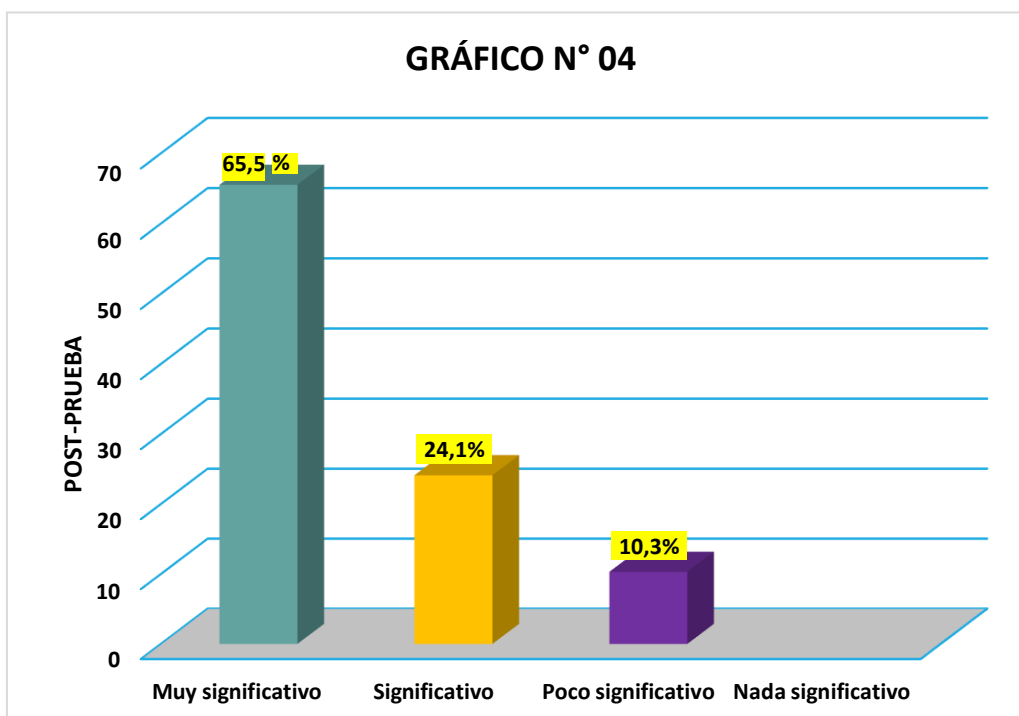


Fuente: tabla N° 04  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Descubre la necesidad de preocuparse por el otro*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 14 que representa el 48,3% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 13 que representa el 44,8% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 04  
Elaboración propia

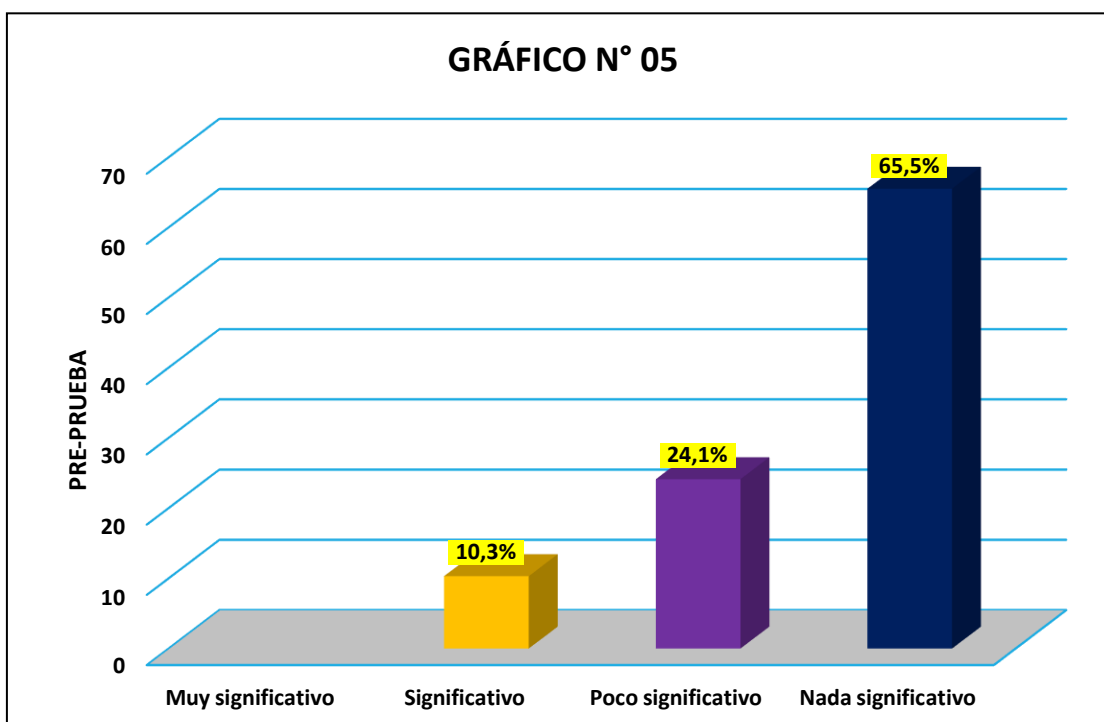
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Descubre la necesidad de preocuparse por el otro*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 03 que representa el 10,3% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas sociales, influye de manera significativa en la mejora de las destrezas sociales básicas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°05	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros</i>	MUY SIGNIFICATIVO			19	65,5
	SIGNIFICATIVO	03	10,3	08	27,6
	POCO SIGNIFICATIVO	07	24,1	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	19	65,5		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 05  
Elaboración propia

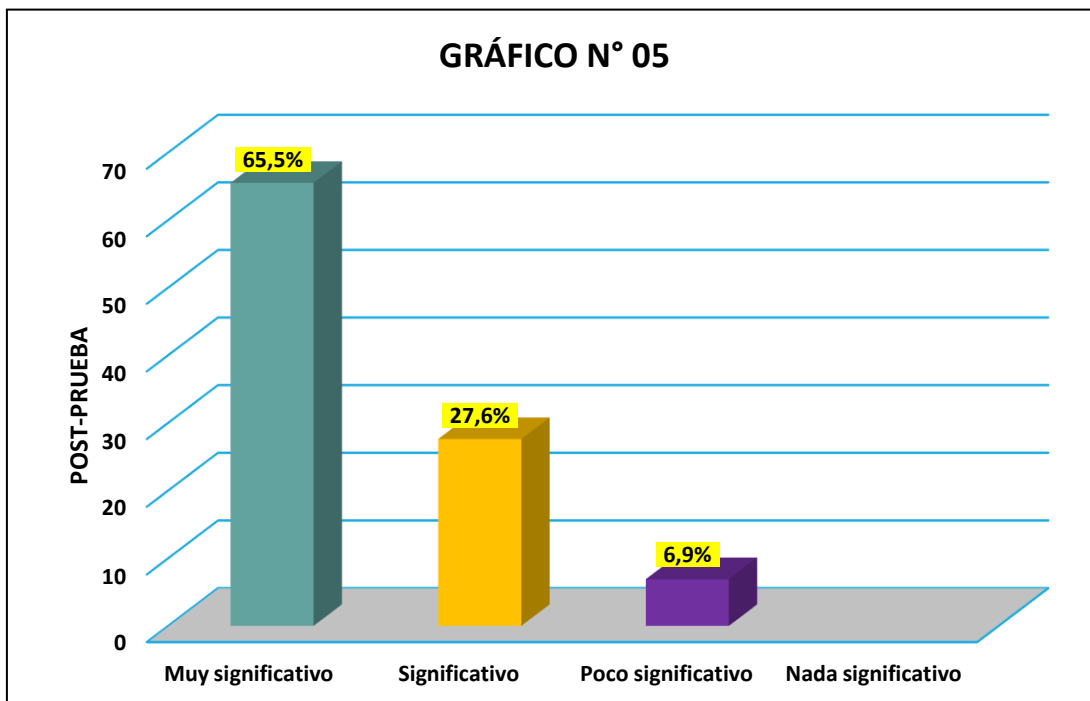


Fuente: tabla N° 05  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 03 que representa el 10,3% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 05  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

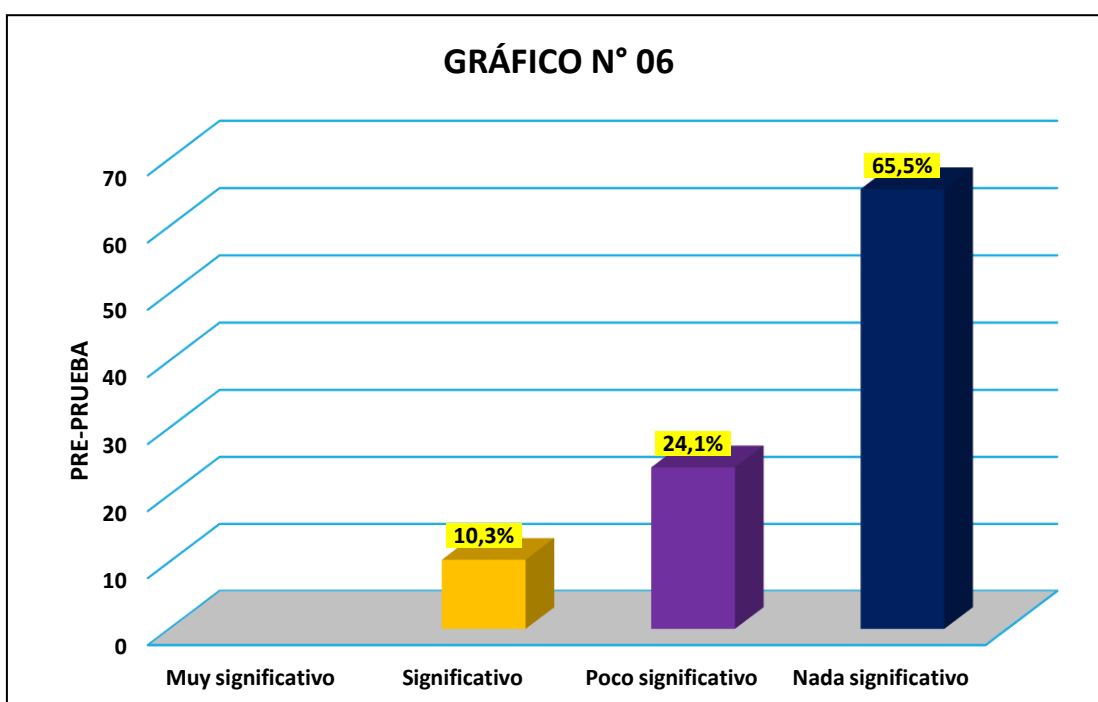
El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 08 que representa el 27,6% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas sociales, influye de manera significativa en la mejora de las destrezas sociales básicas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°06	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa</i>	MUY SIGNIFICATIVO			16	55,2
	SIGNIFICATIVO	03	10,3	11	37,9
	POCO SIGNIFICATIVO	07	24,1	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	19	65,5		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 06

Elaboración propia



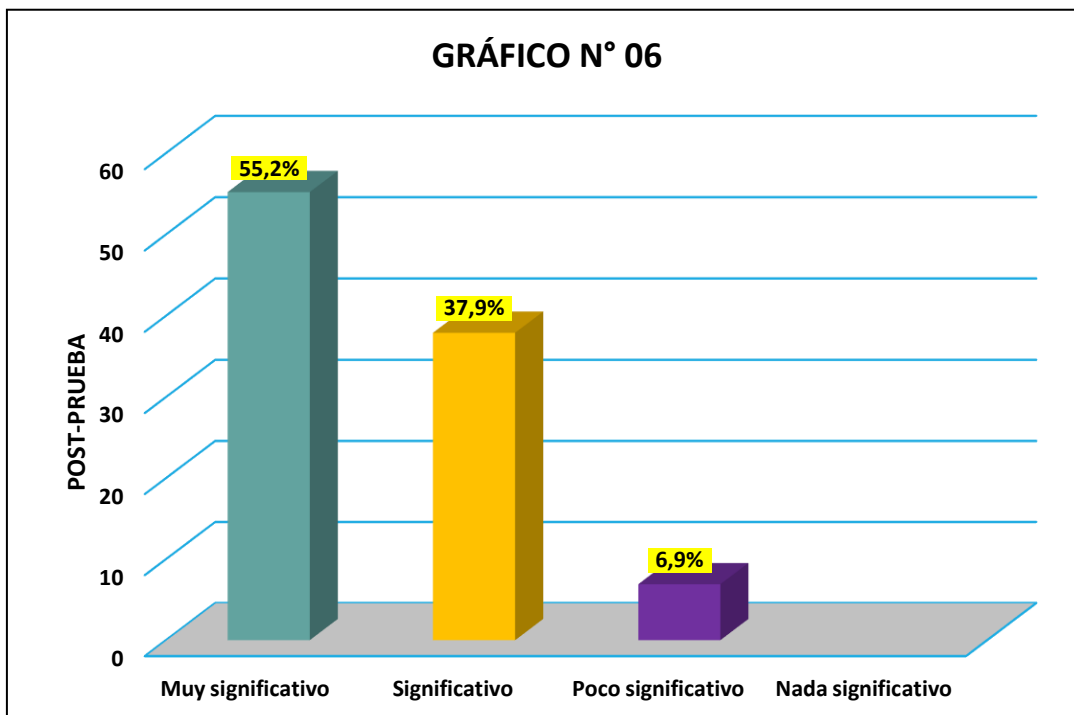
Fuente: tabla N° 06

Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 03 que representa el 10,3% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 06  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

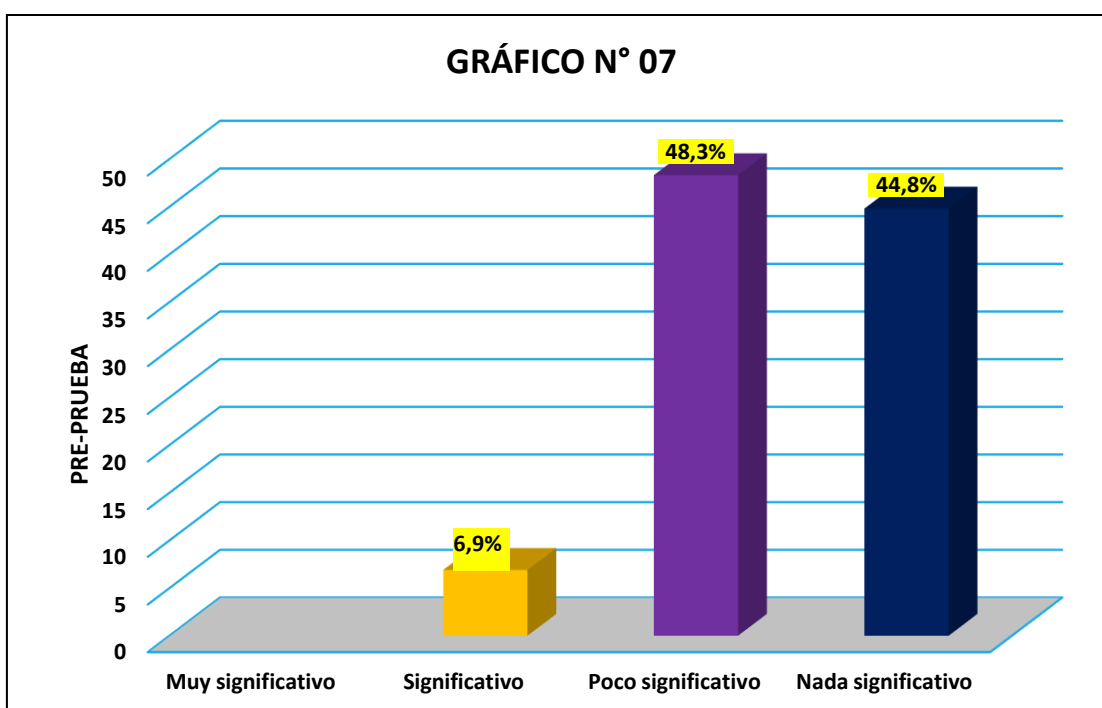
El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 16 que representa el 55,2% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 11 que representa el 37,9% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas sociales, influye de manera significativa en la mejora de las destrezas sociales básicas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.



TABLA N° 07					
RESULTADOS DEL INDICADOR N°07	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia</i>	MUY SIGNIFICATIVO			15	51,7
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	10	34,5
	POCO SIGNIFICATIVO	14	48,3	04	13,8
	NADA SIGNIFICATIVO	13	44,8		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 07  
Elaboración propia

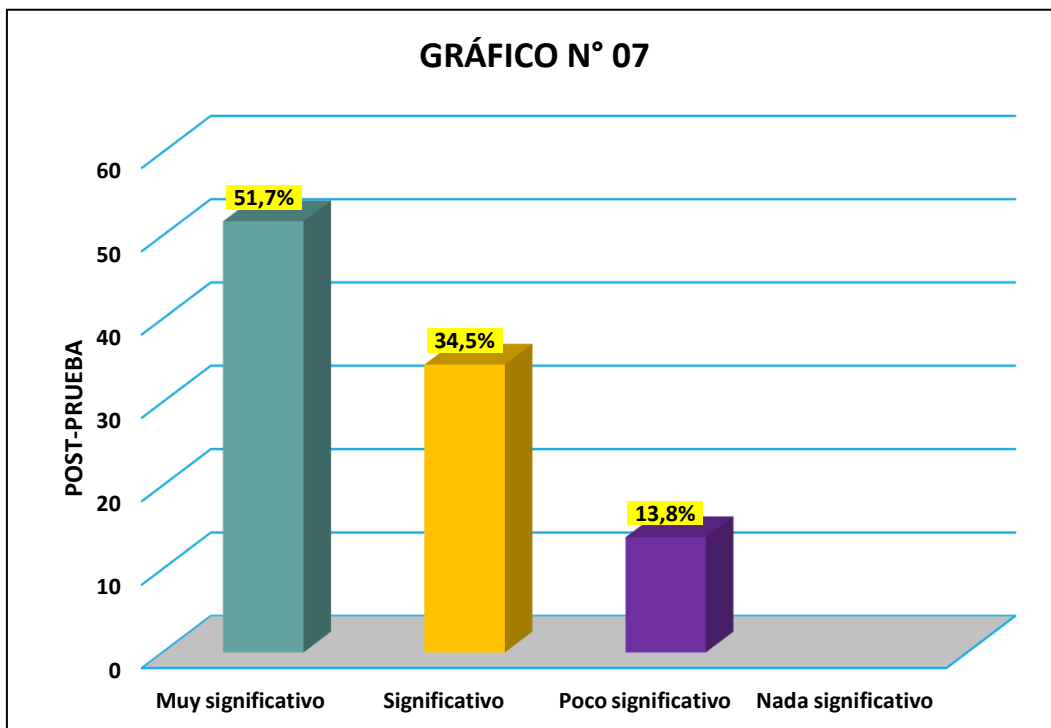


Fuente: tabla N° 07  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 14 que representa el 48,3% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 13 que representa el 44,8% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 07  
Elaboración propia

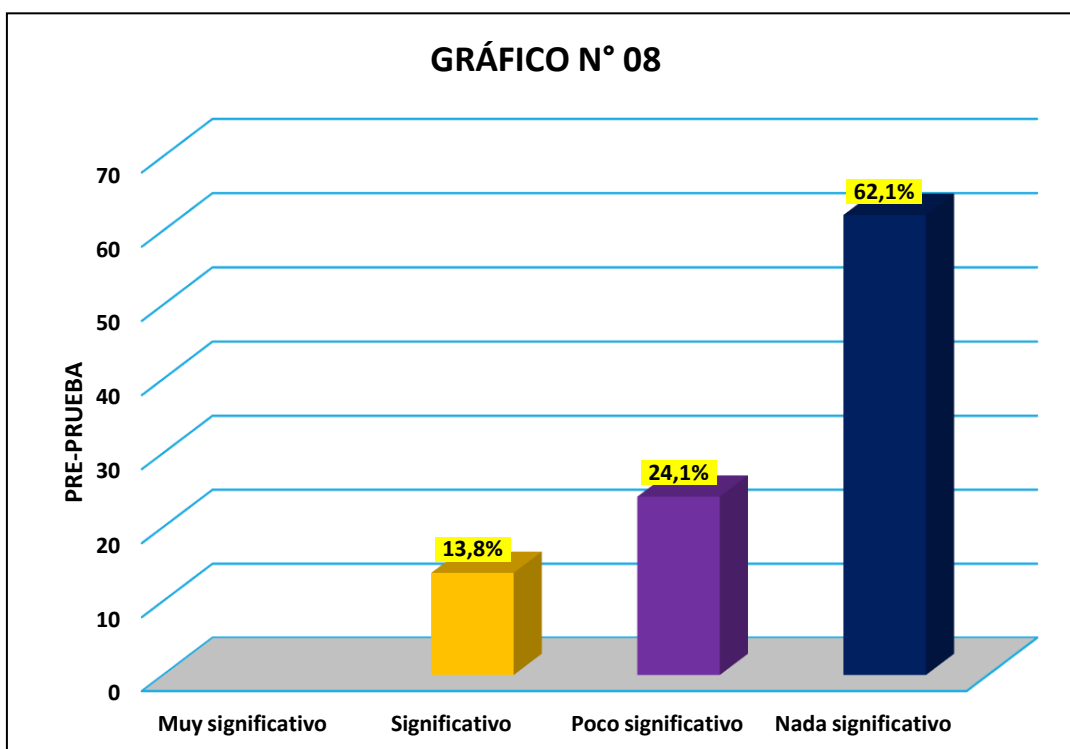
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 15 que representa el 51,7% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 10 que representa el 34,5% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas sociales, influye de manera significativa en la mejora de las destrezas sociales básicas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°08	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Posee capacidades de liderazgo</i>	MUY SIGNIFICATIVO			13	44,8
	SIGNIFICATIVO	04	13,8	14	48,3
	POCO SIGNIFICATIVO	07	24,1	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	18	62,1		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 08  
Elaboración propia

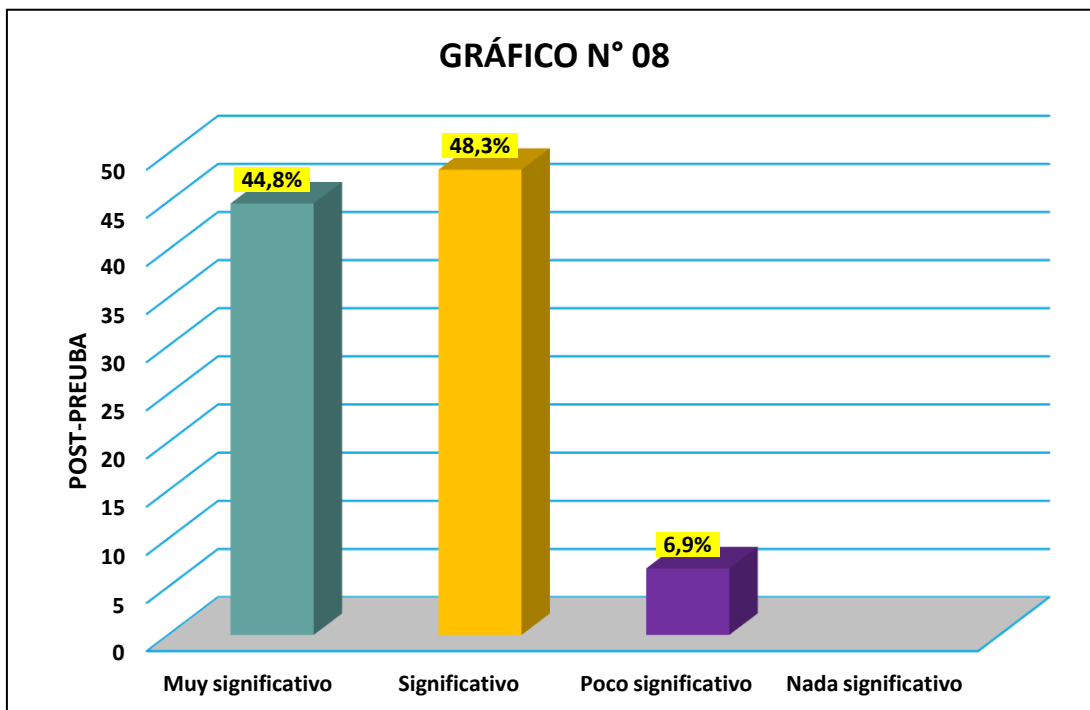


Fuente: tabla N° 08  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Posee capacidades de liderazgo*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 18 que representa el 62,1% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 08  
Elaboración propia

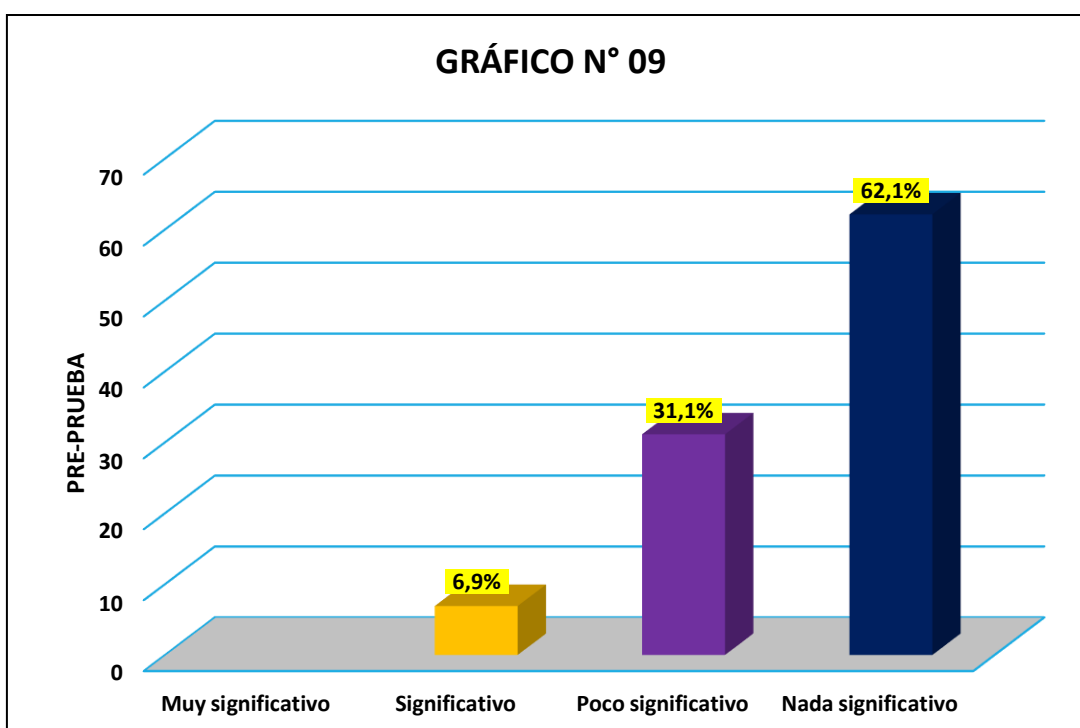
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Posee capacidades de liderazgo*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 13 que representa el 44,8% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 14 que representa el 48,3% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas sociales, influye de manera significativa en la mejora de las destrezas sociales básicas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°09	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Muestra habilidades comunicativas</i>	MUY SIGNIFICATIVO			18	62,1
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	07	24,1
	POCO SIGNIFICATIVO	09	31,1	04	13,8
	NADA SIGNIFICATIVO	18	62,1		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 09  
Elaboración propia

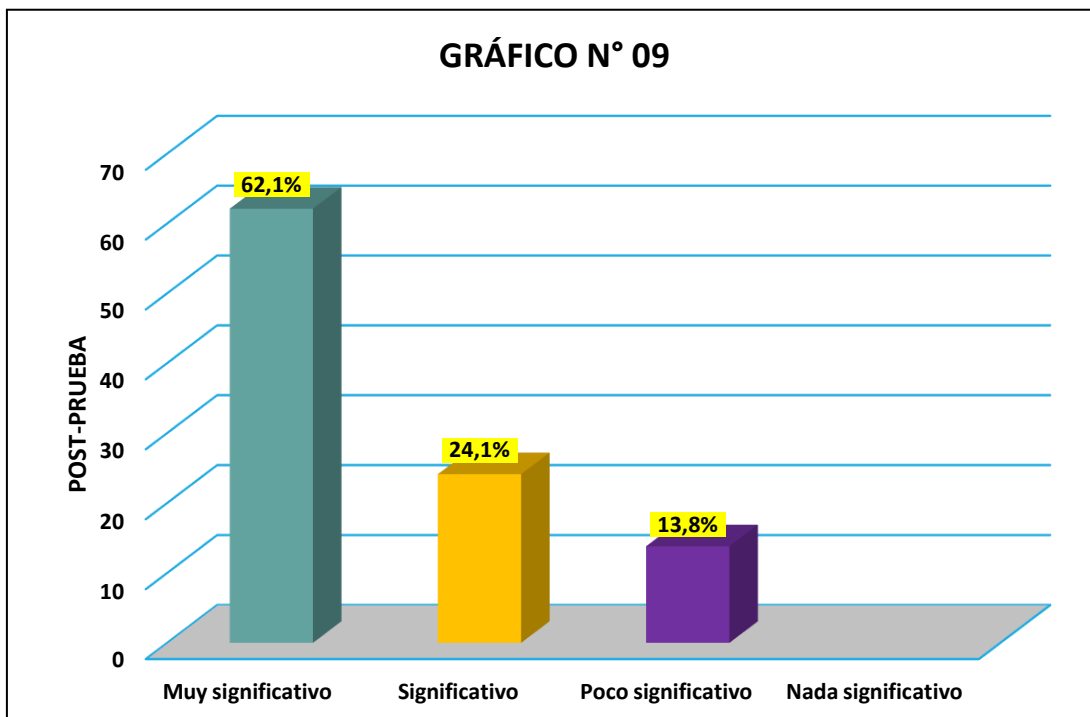


Fuente: tabla N° 09  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Muestra habilidades comunicativas*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 09 que representa el 31,1% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 18 que representa el 62,1% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 09  
Elaboración propia

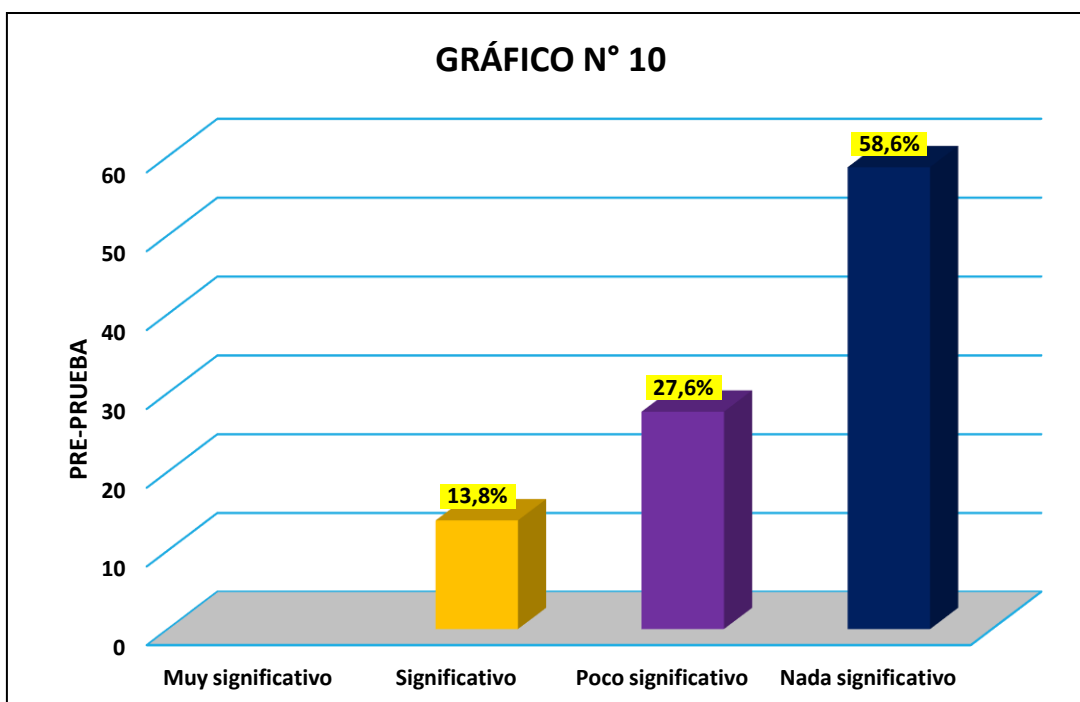
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *D Muestra habilidades comunicativas*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 18 que representa el 62,1% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas sociales, influye de manera significativa en la mejora de las destrezas sociales básicas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°10	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Evidencia capacidad de empatía</i>	MUY SIGNIFICATIVO			15	51,7
	SIGNIFICATIVO	04	13,8	12	41,4
	POCO SIGNIFICATIVO	08	27,6	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	17	58,6		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 10  
Elaboración propia

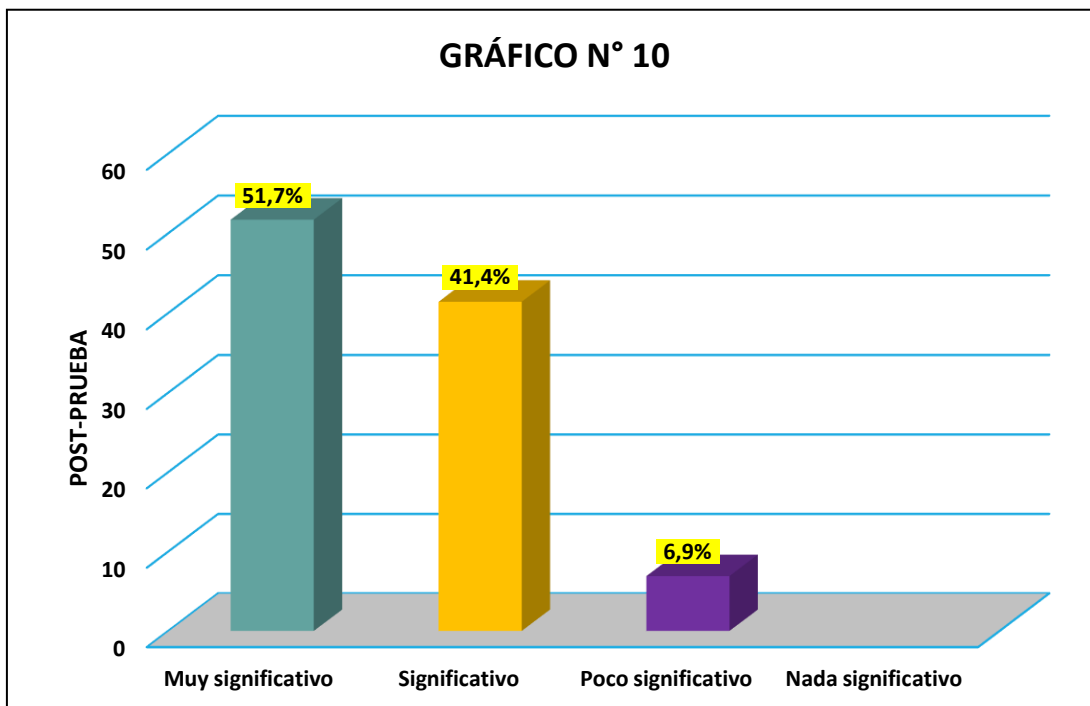


Fuente: tabla N° 10  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Evidencia capacidad de empatía*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 08 que representa el 27,6% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 17 que representa el 58,6% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 10  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:**

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Evidencia capacidad de empatía*, nos muestra lo siguiente:

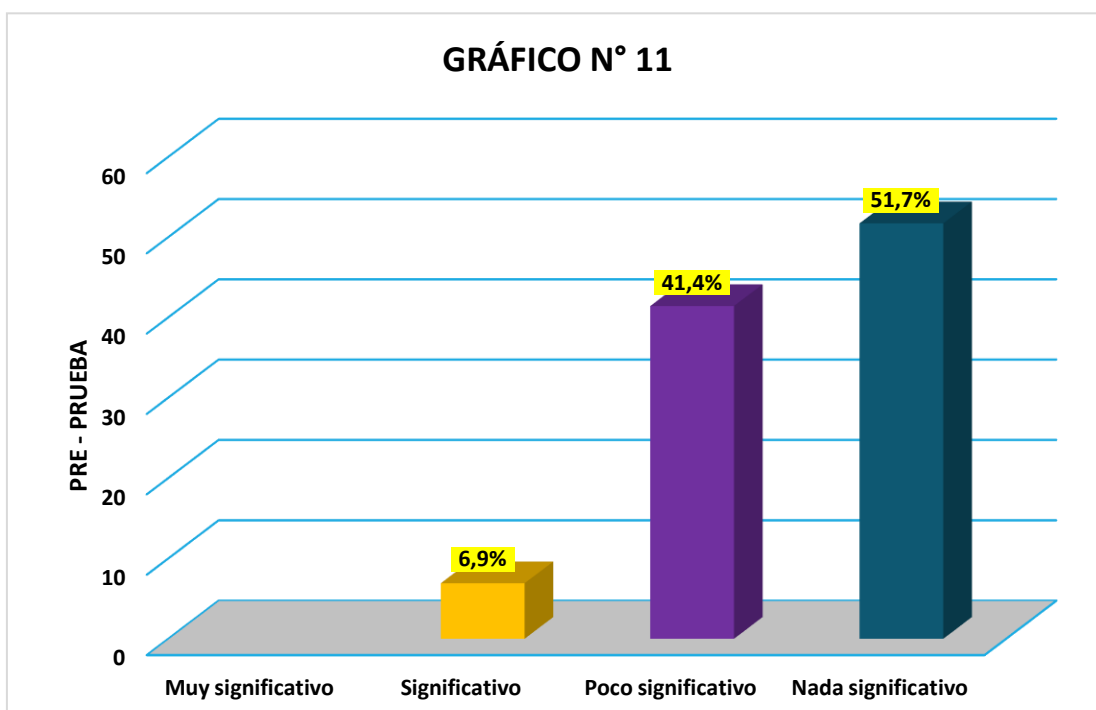
- De 29 estudiantes, 15 que representa el 51,7% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 12 que representa el 41,4% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas sociales, influye de manera significativa en la mejora de las destrezas sociales básicas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.



<b>RESULTADO DE:</b>	
<b>HIPÓTESIS</b> (2da. Dimensión)	LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA “GAMIFICACIÓN EDUCATIVA” <b><i>JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS</i></b> INFLUYE SIGNIFICATIVAMENTE, EN EL DESARROLLO DE <b><i>DESTREZAS</i></b> <b><i>COGNITIVAS BÁSICAS</i></b>

RESULTADOS DEL INDICADOR N°11	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad</i>	MUY SIGNIFICATIVO			17	58,6
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	08	27,6
	POCO SIGNIFICATIVO	12	41,4	04	13,8
	NADA SIGNIFICATIVO	15	51,7		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 11  
Elaboración propia

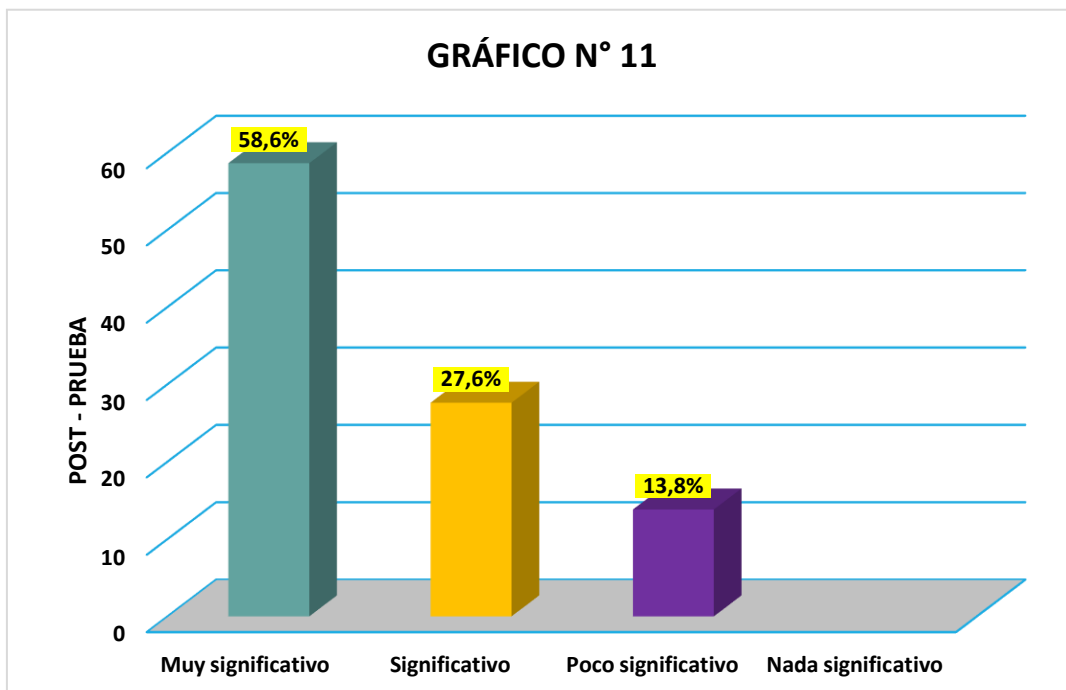


Fuente: tabla N° 11  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 12 que representa el 41,4% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 15 que representa el 51,7% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 11  
Elaboración propia

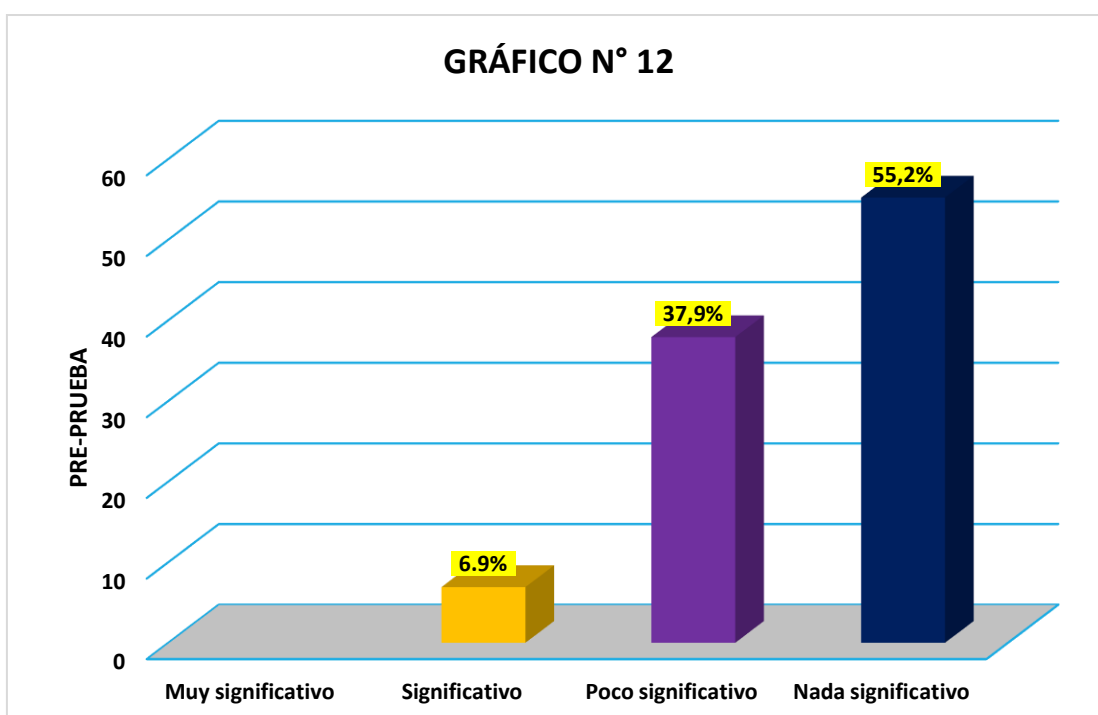
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 17 que representa el 58,6% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 08 que representa el 27,6% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas cognitivas, influye de manera significativa en la mejora en el desarrollo de las destrezas cognitivas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°12	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades</i>	MUY SIGNIFICATIVO			18	61,1
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	09	31,1
	POCO SIGNIFICATIVO	11	37,9	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	16	55,2		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 12  
Elaboración propia

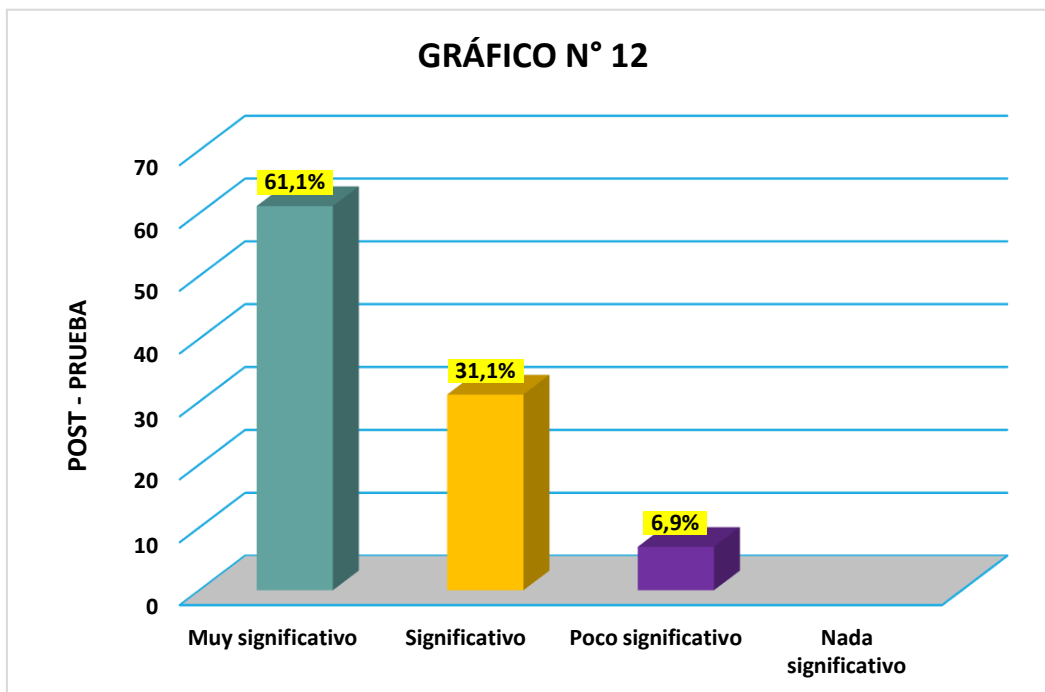


Fuente: tabla N° 12  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 11 que representa el 37,9% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 16 que representa el 55,2% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 12  
Elaboración propia

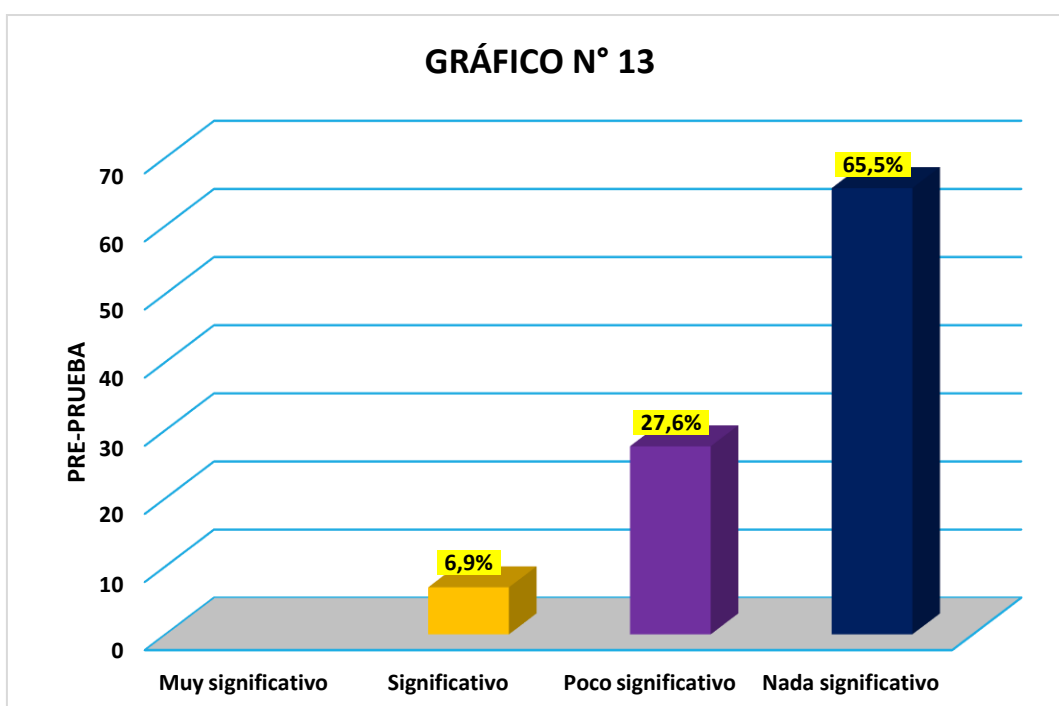
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 18 que representa el 61,1% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 09 que representa el 31,1% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas cognitivas, influye de manera significativa en la mejora en el desarrollo de las destrezas cognitivas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°13	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común</i>	MUY SIGNIFICATIVO			13	44,8
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	14	48,3
	POCO SIGNIFICATIVO	08	27,6	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	19	65,5		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 13  
Elaboración propia

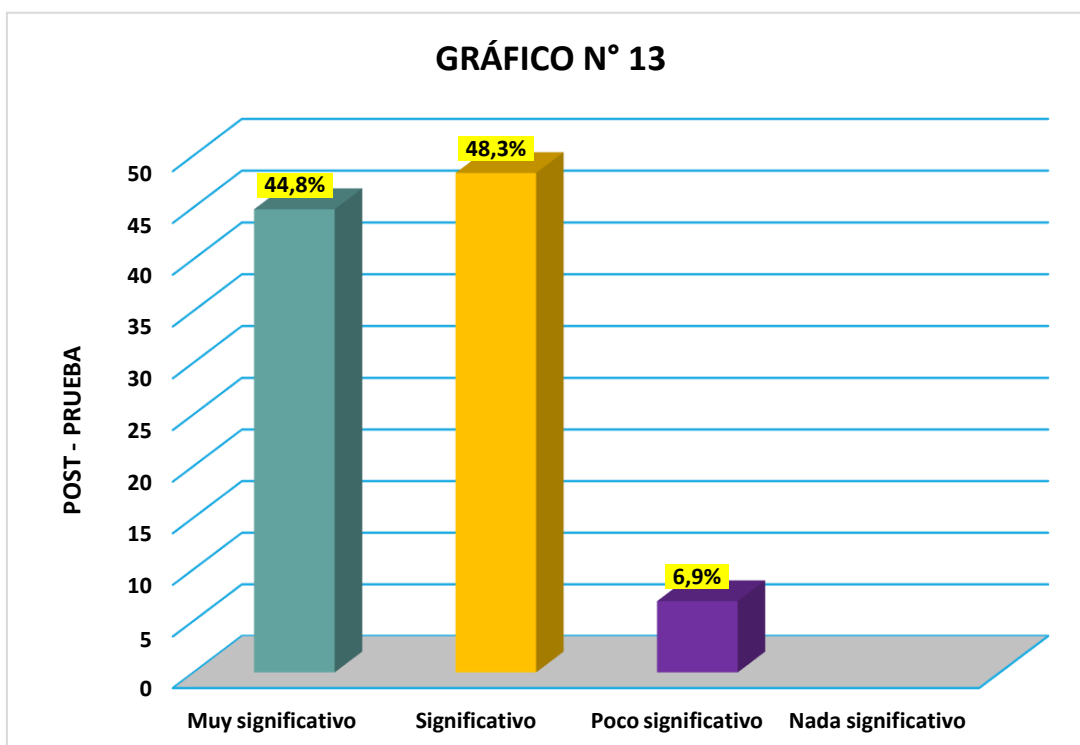


Fuente: tabla N° 13  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 08 que representa el 27,6% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 13  
Elaboración propia

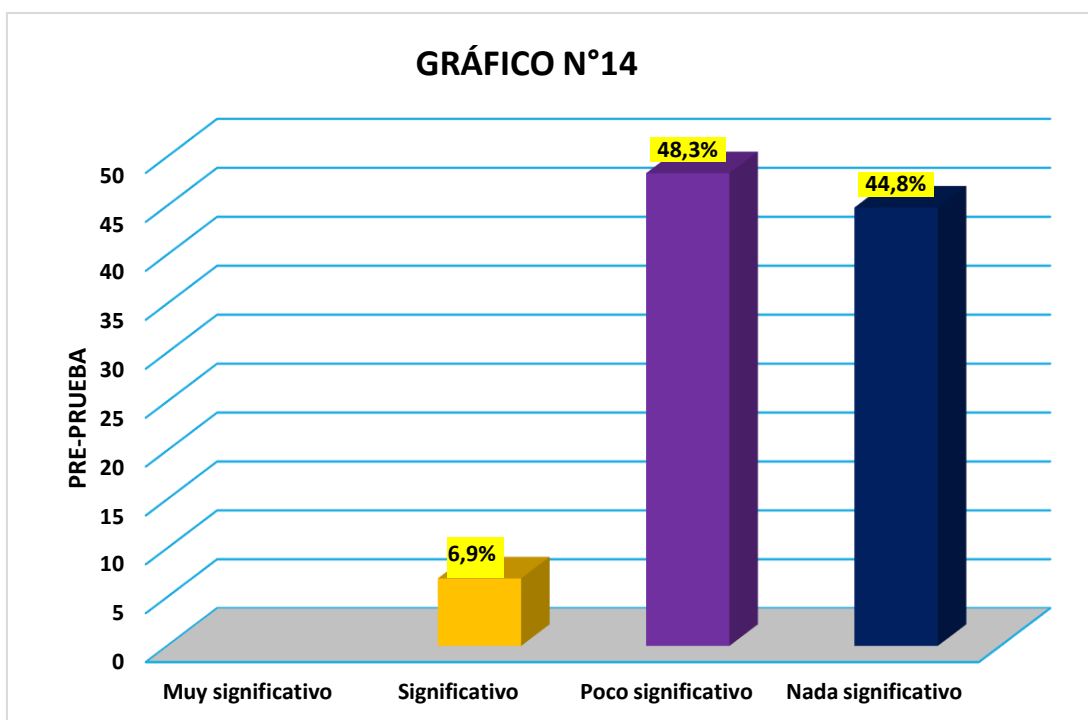
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 13 que representa el 44,8% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 14 que representa el 48,3% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas cognitivas, influye de manera significativa en la mejora en el desarrollo de las destrezas cognitivas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando</i>	MUY SIGNIFICATIVO			19	65,5
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	07	24,1
	POCO SIGNIFICATIVO	14	48,3	03	10,3
	NADA SIGNIFICATIVO	13	44,8		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 14  
Elaboración propia



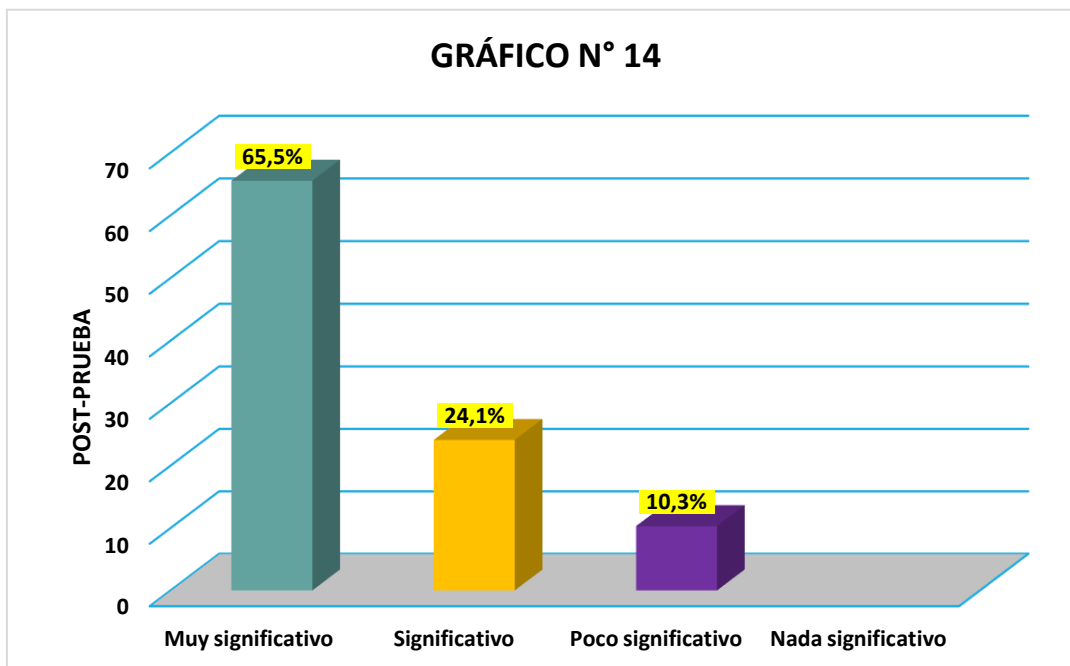
Fuente: tabla N° 14  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 14 que representa el 48,3% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 13 que representa el 44,8% de manera nada significativa





Fuente: tabla N° 14  
Elaboración propia

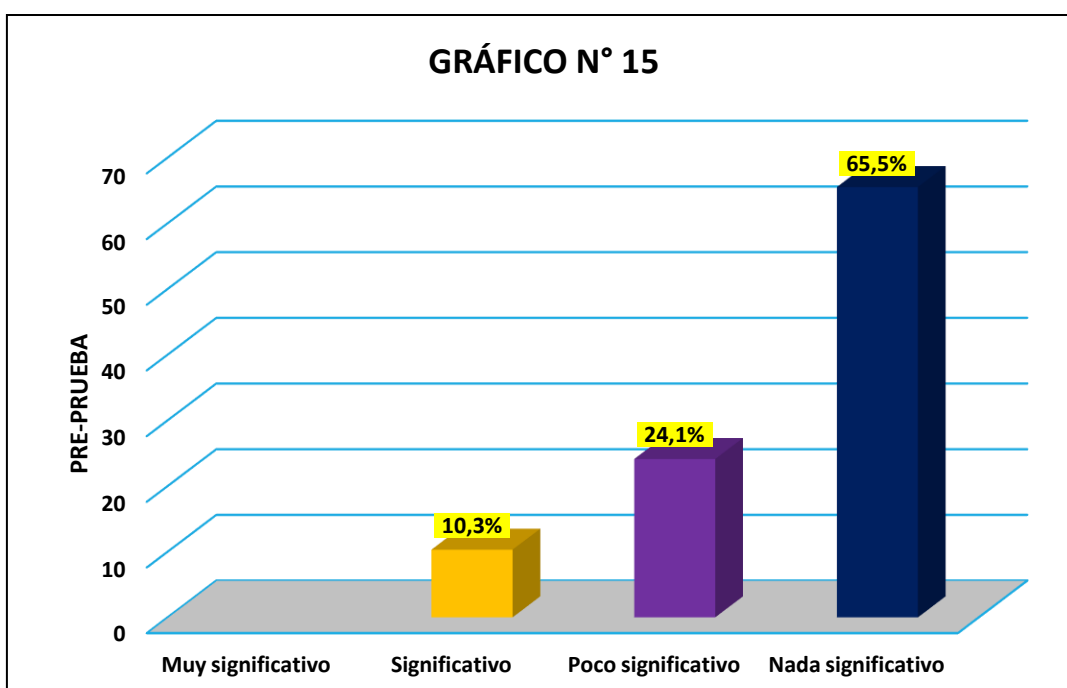
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 03 que representa el 10,3% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas cognitivas, influye de manera significativa en la mejora en el desarrollo de las destrezas cognitivas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

TABLA N° 15					
RESULTADOS DEL INDICADOR N°15	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Posee habilidad para hacer tareas en equipo</i>	MUY SIGNIFICATIVO			19	65,5
	SIGNIFICATIVO	03	10,3	08	27,6
	POCO SIGNIFICATIVO	07	24,1	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	19	65,5		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 15  
Elaboración propia

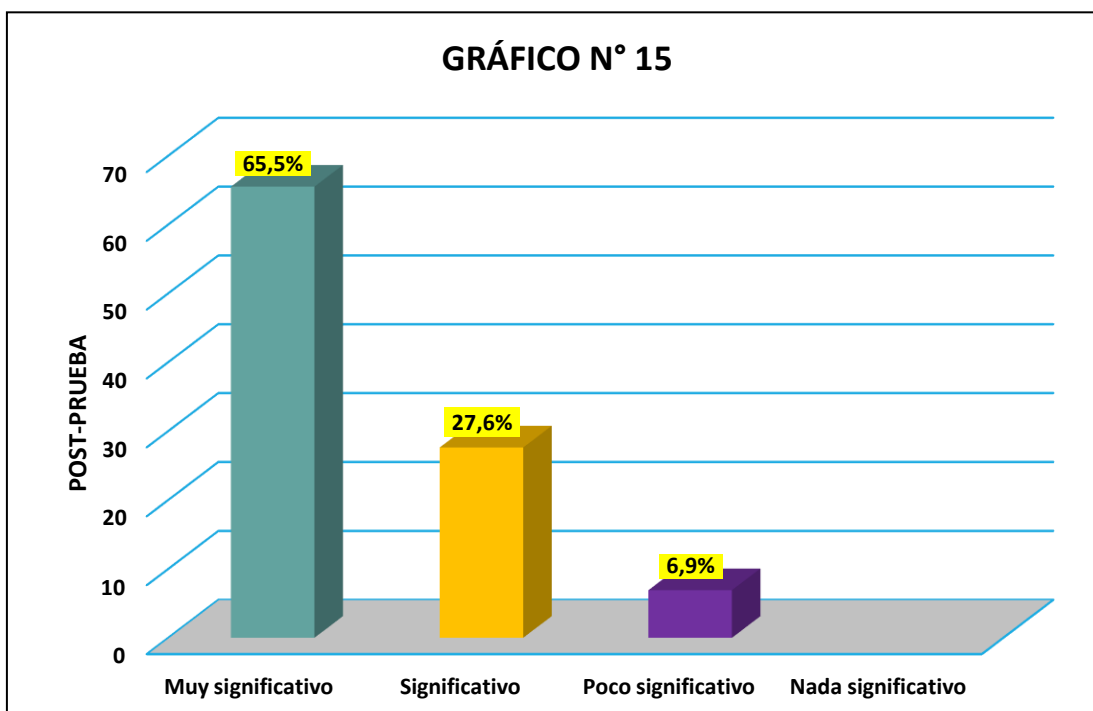


Fuente: tabla N° 15  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Posee habilidad para hacer tareas en equipo*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 03 que representa el 10,3% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 15  
Elaboración propia

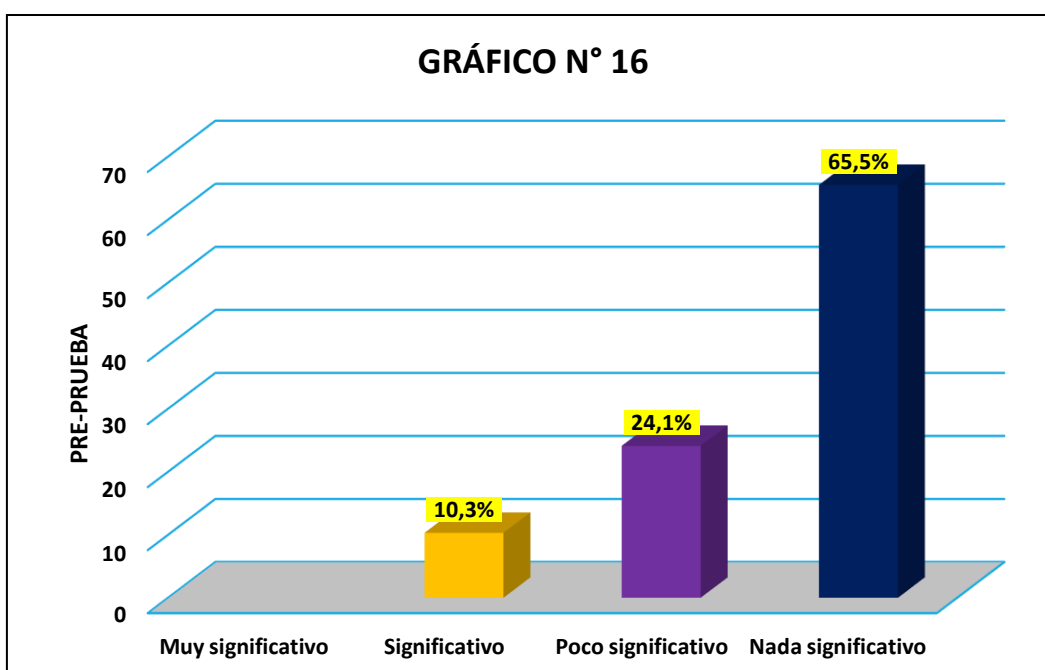
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Posee habilidad para hacer tareas en equipo*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 08 que representa el 27,6% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas cognitivas, influye de manera significativa en la mejora en el desarrollo de las destrezas cognitivas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°16	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Destreza para asignar a cada compañera una tarea</i>	MUY SIGNIFICATIVO			16	55,2
	SIGNIFICATIVO	03	10,3	11	37,9
	POCO SIGNIFICATIVO	07	24,1	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	19	65,5		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 16  
Elaboración propia

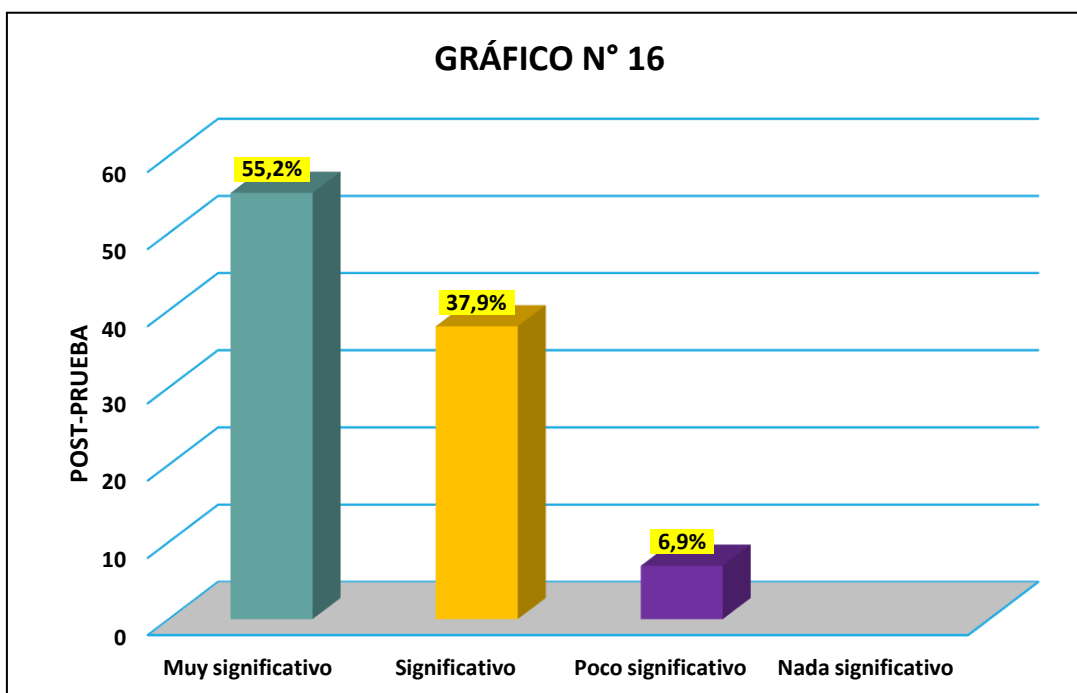


Fuente: tabla N° 16  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Destreza para asignar a cada compañera una tarea*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 03 que representa el 10,3% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 16  
Elaboración propia

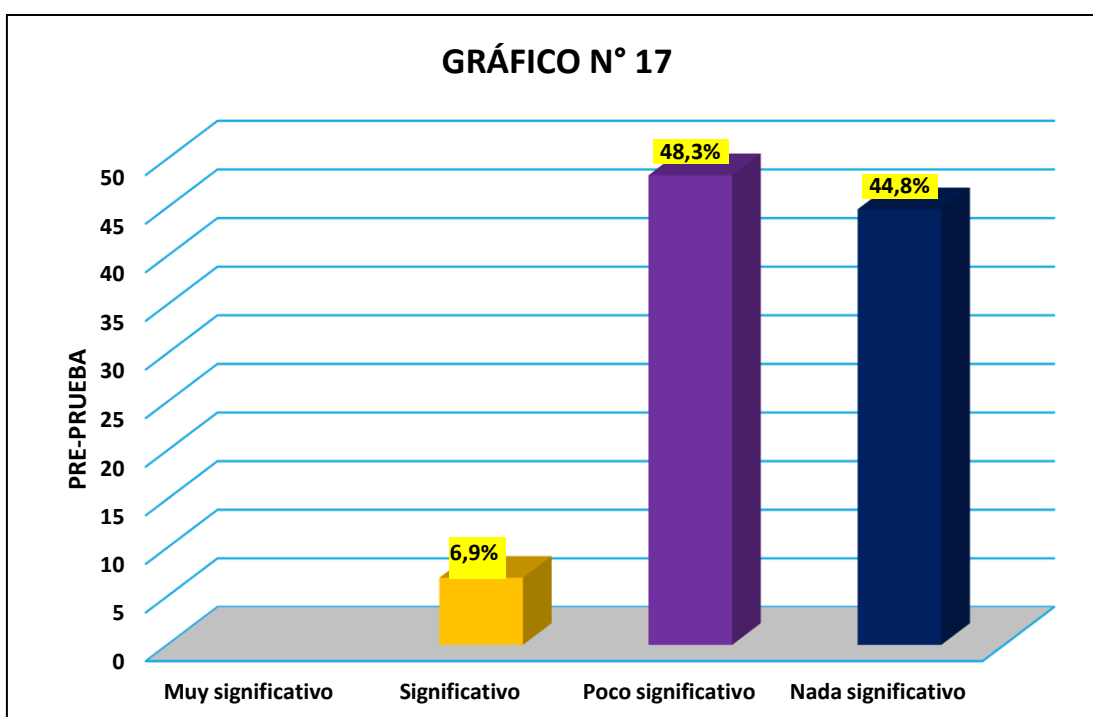
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Destreza para asignar a cada compañera una tarea*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 16 que representa el 55,2% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 11 que representa el 37,9% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas cognitivas, influye de manera significativa en la mejora en el desarrollo de las destrezas cognitivas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

TABLA N° 17					
RESULTADOS DEL INDICADOR N°17	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Conversa de manera asertiva con sus compañeros</i>	MUY SIGNIFICATIVO			15	51,7
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	10	34,5
	POCO SIGNIFICATIVO	14	48,3	04	18,8
	NADA SIGNIFICATIVO	13	44,8		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 17  
Elaboración propia

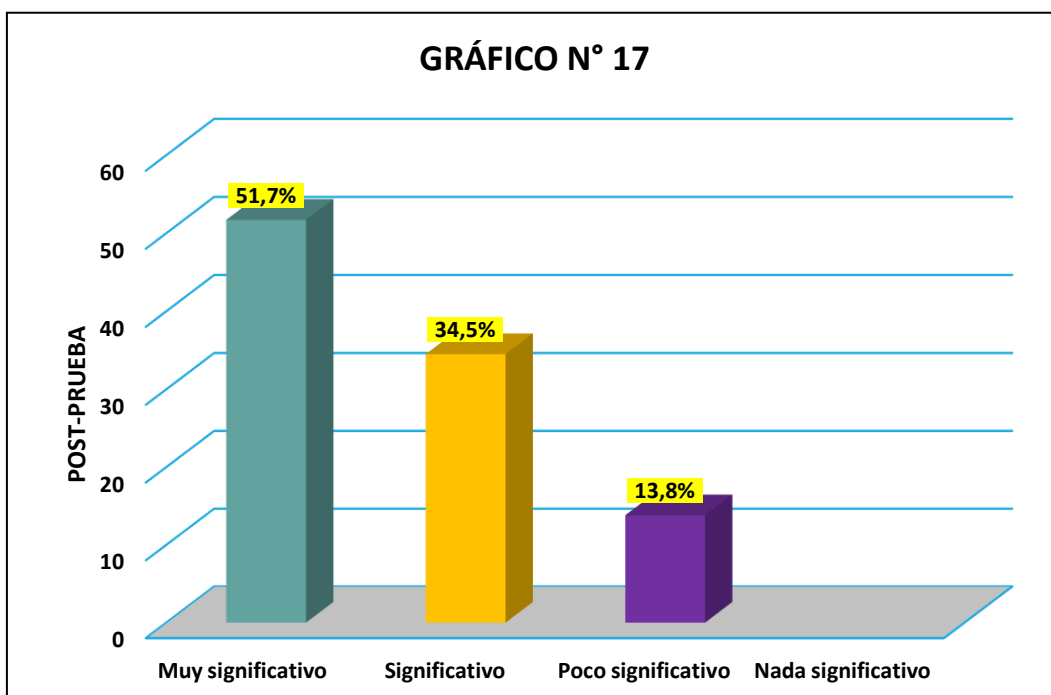


Fuente: tabla N° 17  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Conversa de manera asertiva con sus compañeros*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 14 que representa el 48,3% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 13 que representa el 44,8% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 17  
Elaboración propia

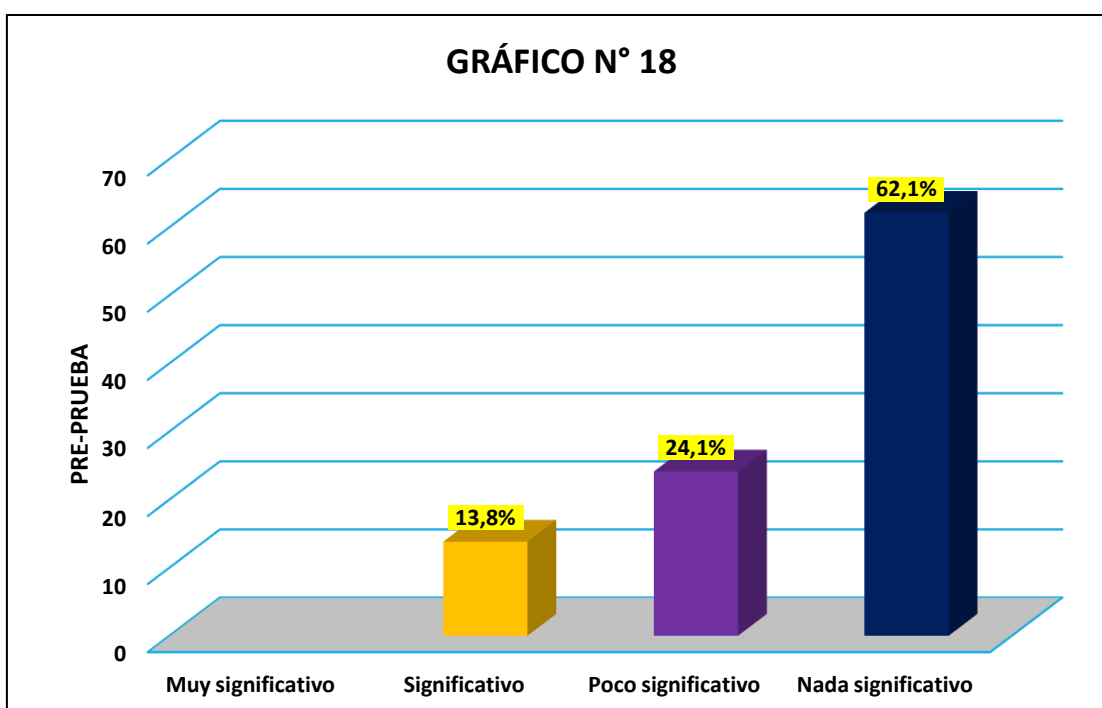
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Conversa de manera asertiva con sus compañeros*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 15 que representa el 51,7% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 10 que representa el 34,5% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas cognitivas, influye de manera significativa en la mejora en el desarrollo de las destrezas cognitivas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°18	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla</i>	MUY SIGNIFICATIVO			13	44,8
	SIGNIFICATIVO	04	13,8	14	48,3
	POCO SIGNIFICATIVO	07	24,1	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	18	62,1		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N°  
Elaboración propia



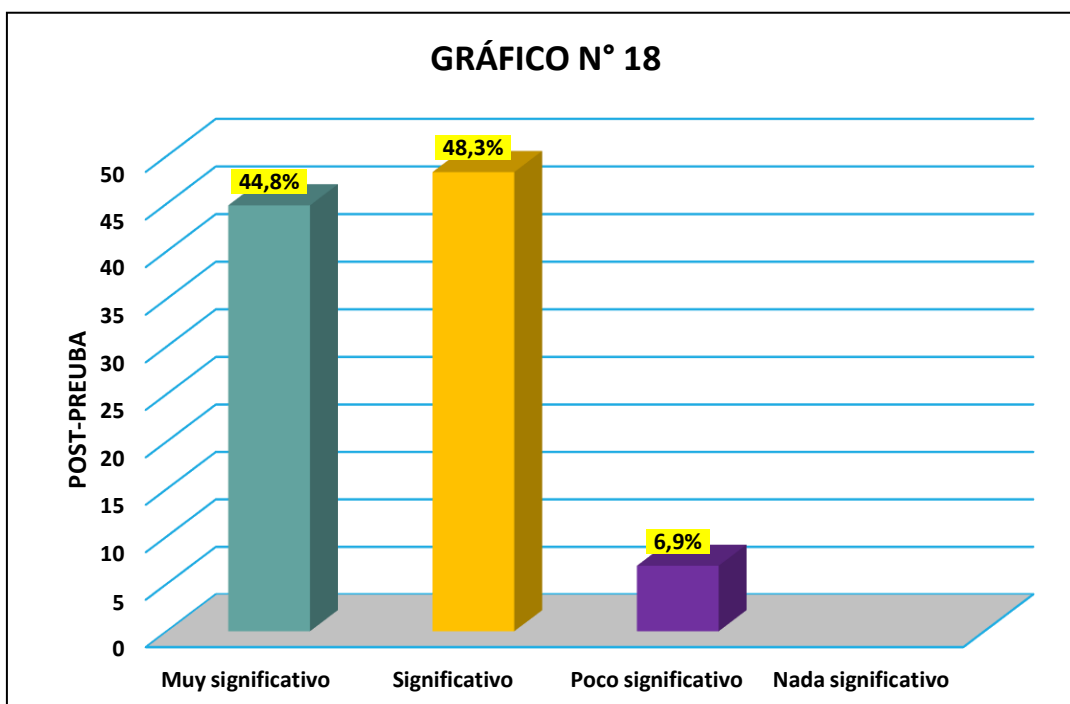
Fuente: tabla N° 18  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 18 que representa el 62,1% de manera nada significativa





Fuente: tabla N° 18  
Elaboración propia

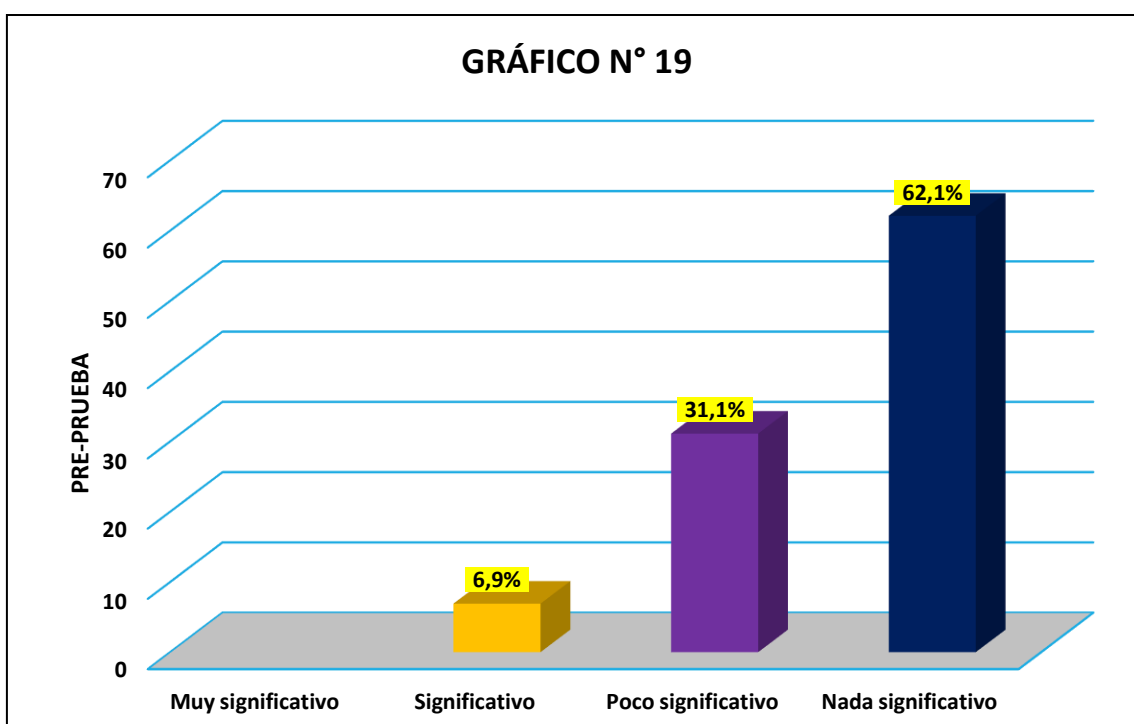
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 13 que representa el 44,8% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 14 que representa el 48,3% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas cognitivas, influye de manera significativa en la mejora en el desarrollo de las destrezas cognitivas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°19	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Muestra honestidad en el aprendizaje</i>	MUY SIGNIFICATIVO			18	62,1
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	07	24,1
	POCO SIGNIFICATIVO	09	31,1	04	13,8
	NADA SIGNIFICATIVO	18	62,1		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 19  
Elaboración propia

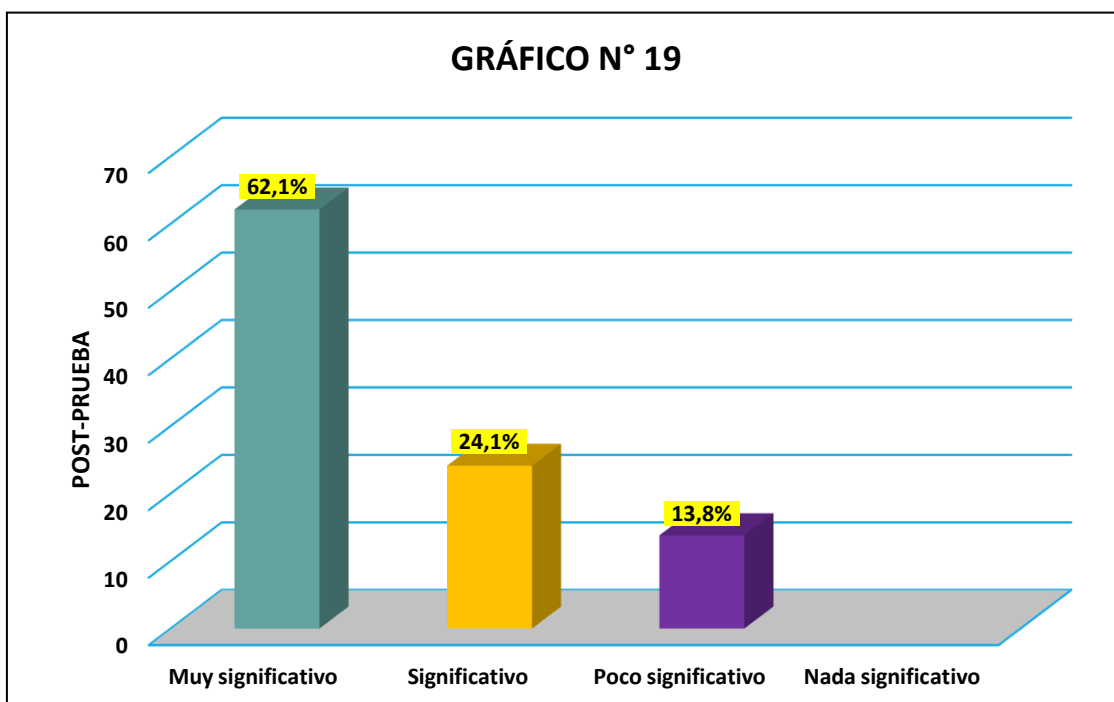


Fuente: tabla N° 19  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Muestra honestidad en el aprendizaje*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 09 que representa el 31,1% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 18 que representa el 62,1% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 19  
Elaboración propia

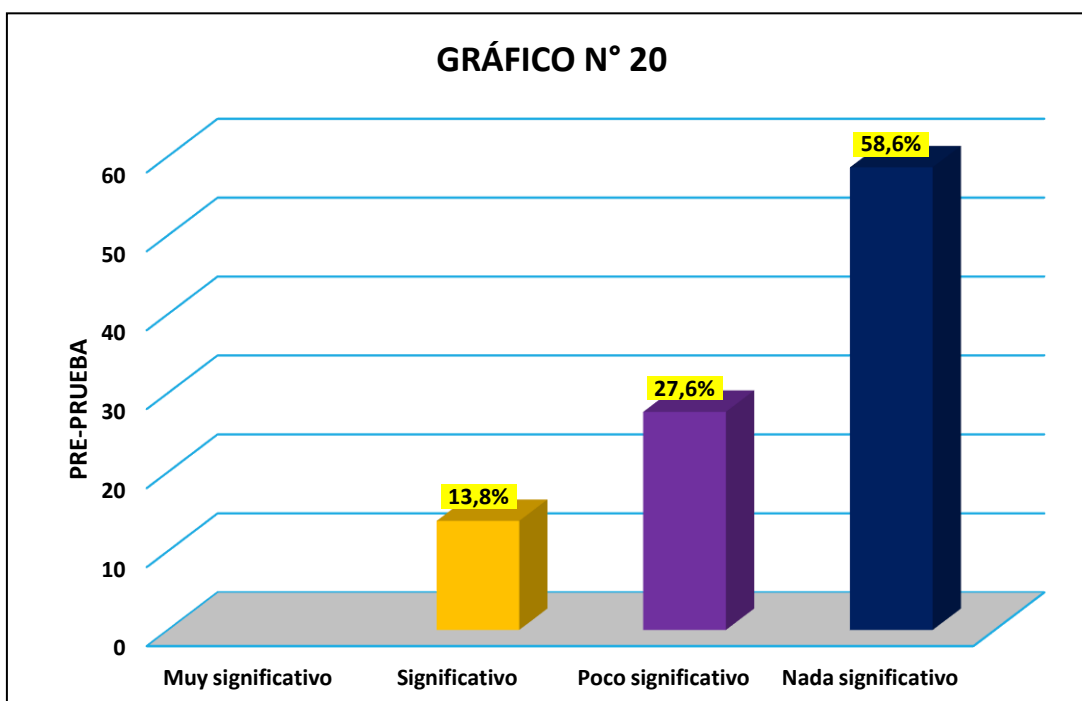
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Muestra honestidad en el aprendizaje*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 18 que representa el 62,1% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas cognitivas, influye de manera significativa en la mejora en el desarrollo de las destrezas cognitivas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°20	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Disposición para amoldarse a circunstancias cambiantes del entorno</i>	MUY SIGNIFICATIVO			15	51,7
	SIGNIFICATIVO	04	13,8	12	41,4
	POCO SIGNIFICATIVO	08	27,6	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	17	58,6		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 20  
Elaboración propia

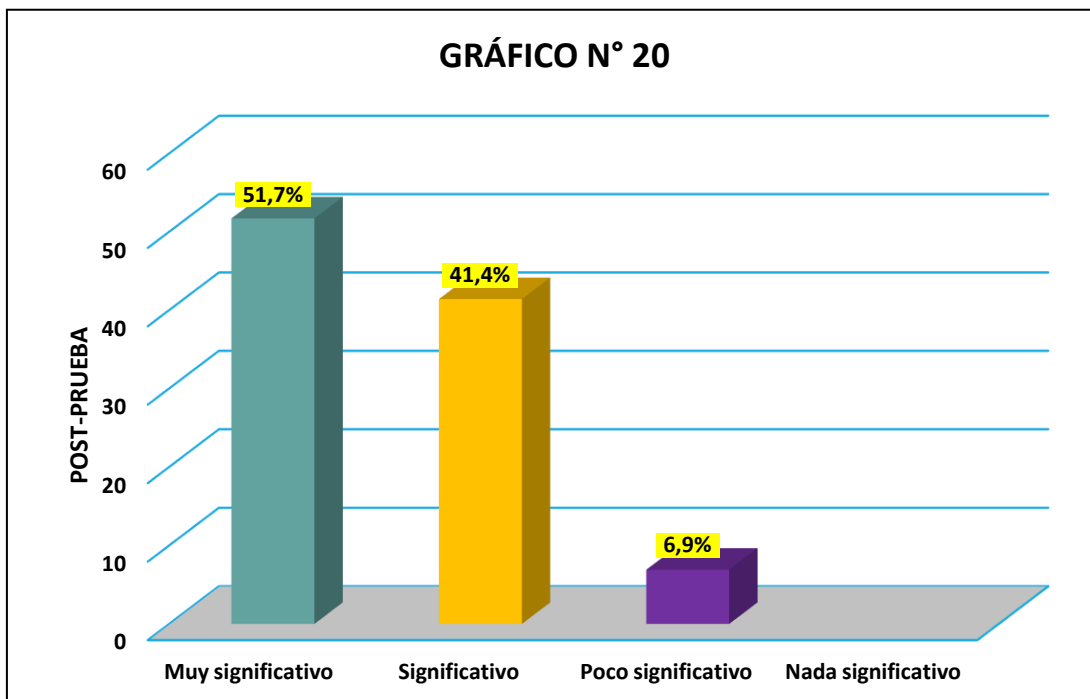


Fuente: tabla N° 20  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Disposición para amoldarse a circunstancias cambiantes del entorno*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 08 que representa el 27,6% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 17 que representa el 58,6% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 20  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

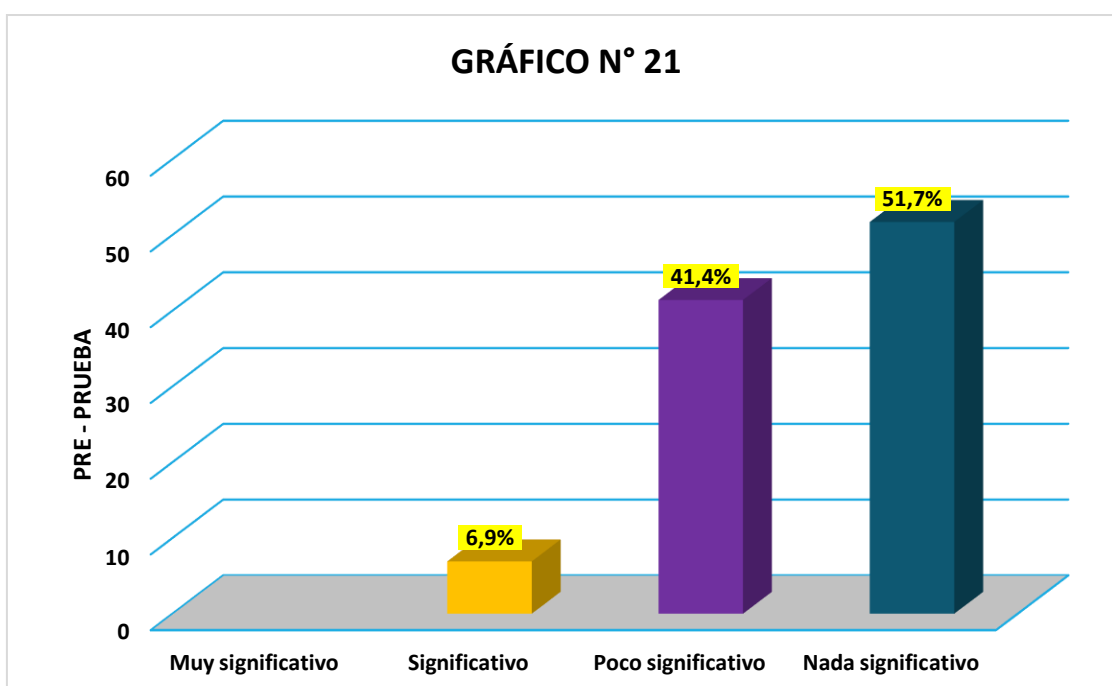
El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Disposición para amoldarse a circunstancias cambiantes del entorno*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 15 que representa el 51,7% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 12 que representa el 41,4% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas cognitivas, influye de manera significativa en la mejora en el desarrollo de las destrezas cognitivas en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

<b>RESULTADO DE:</b>	
<b>HIPÓTESIS</b> (3ra. Dimensión)	LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA “GAMIFICACIÓN EDUCATIVA” <b><i>JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES</i></b> INFLUYE SIGNIFICATIVAMENTE, EN EL DESARROLLO DE <b><i>DESTREZAS PARA</i></b> <b><i>EL MANEJO DEL ENOJO Y LA</i></b> <b><i>FRUSTRACIÓN</i></b>

RESULTADOS DEL INDICADOR N°21	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Actúa en el juego con empatía y asertividad</i>	MUY SIGNIFICATIVO			17	58,6
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	08	27,6
	POCO SIGNIFICATIVO	12	41,4	04	13,8
	NADA SIGNIFICATIVO	15	51,7		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 21  
Elaboración propia

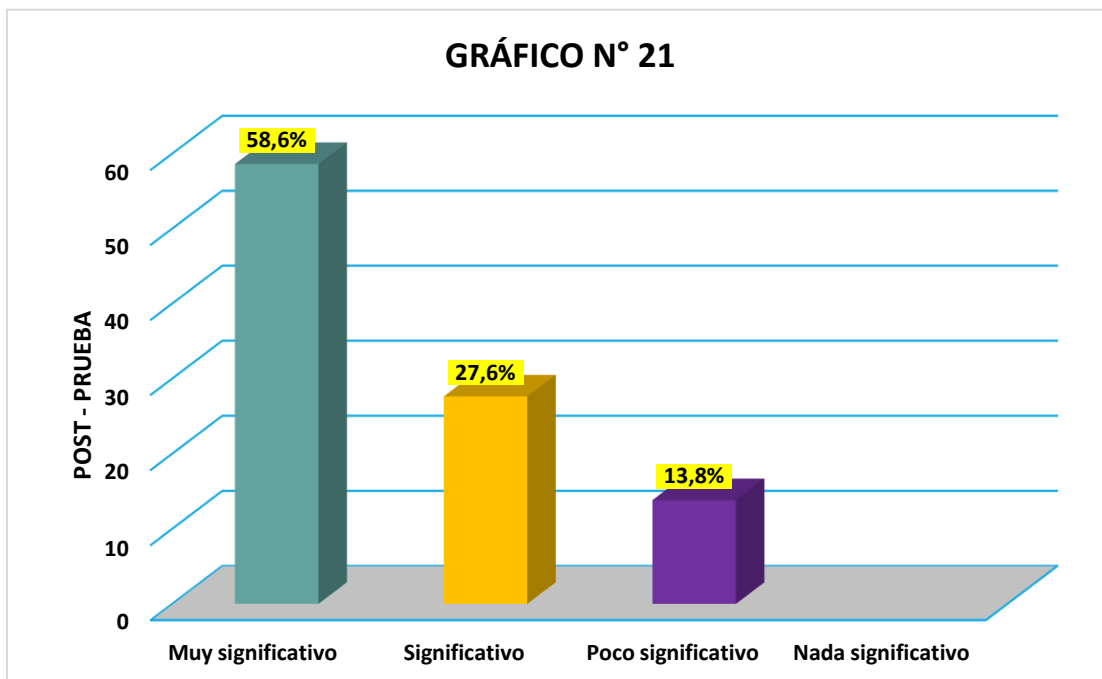


Fuente: tabla N° 21  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Actúa en el juego con empatía y asertividad*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 12 que representa el 41,4% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 15 que representa el 51,7% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 21

Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

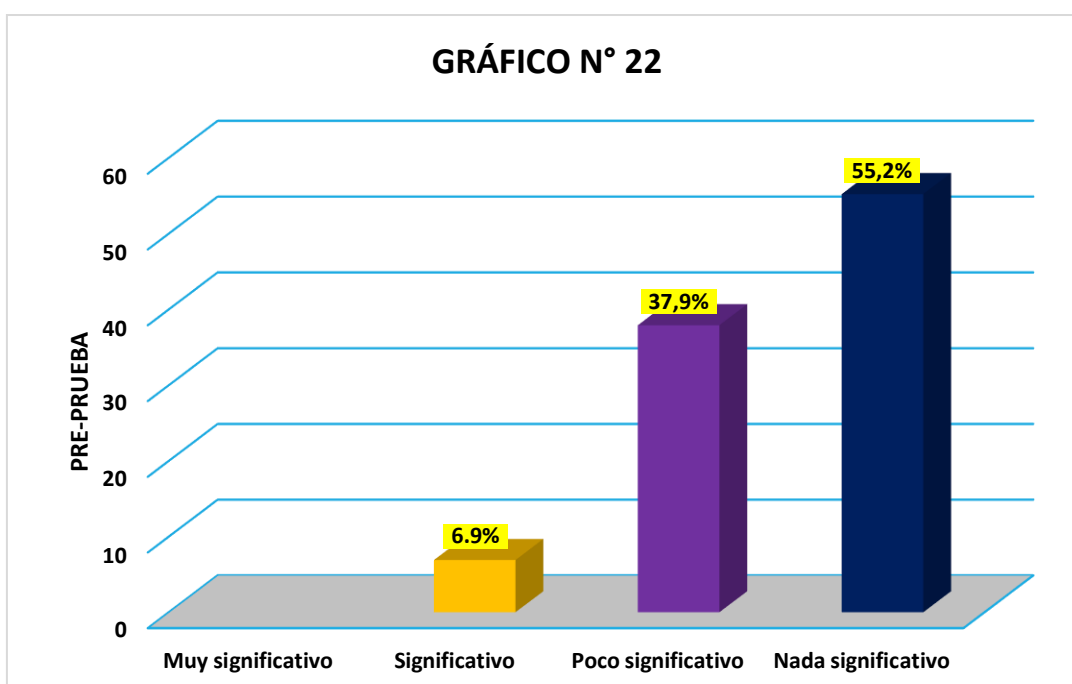
El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Actúa en el juego con empatía y asertividad*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 17 que representa el 58,6% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 08 que representa el 27,6% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas emocionales, influye de manera significativa en la mejora del desarrollo de las destrezas para el manejo del enojo y la frustración en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.



RESULTADOS DEL INDICADOR N°22	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas</i>	MUY SIGNIFICATIVO			18	61,1
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	09	31,1
	POCO SIGNIFICATIVO	11	37,9	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	16	55,2		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 22  
Elaboración propia

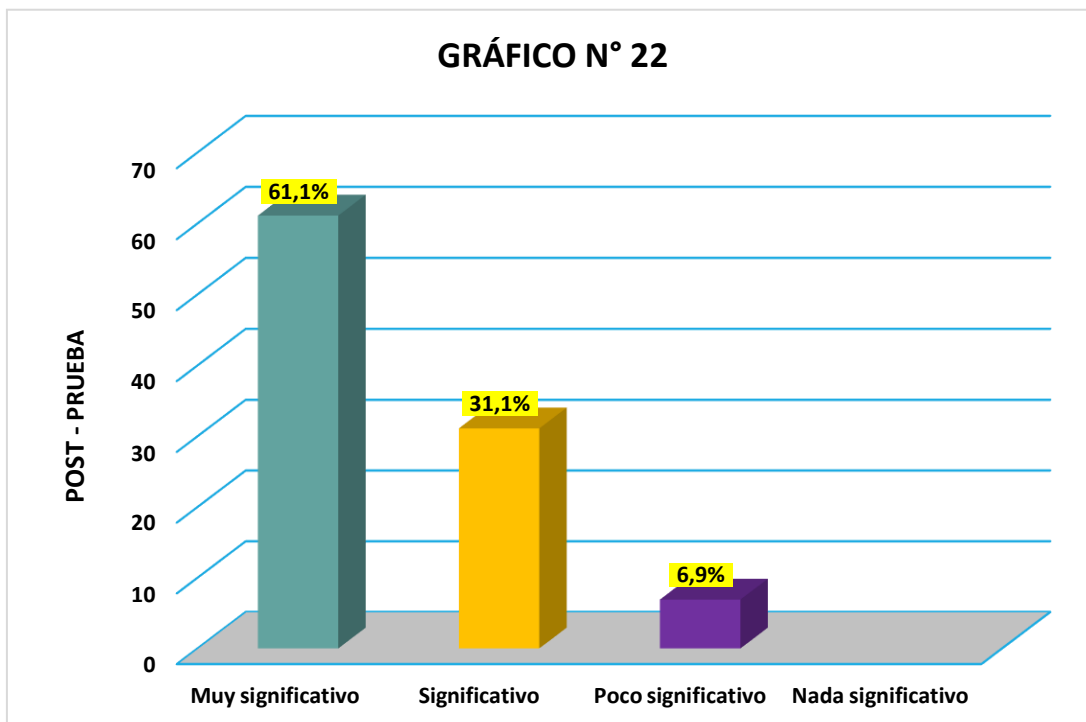


Fuente: tabla N° 22  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 11 que representa el 37,9% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 16 que representa el 55,2% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 22  
Elaboración propia

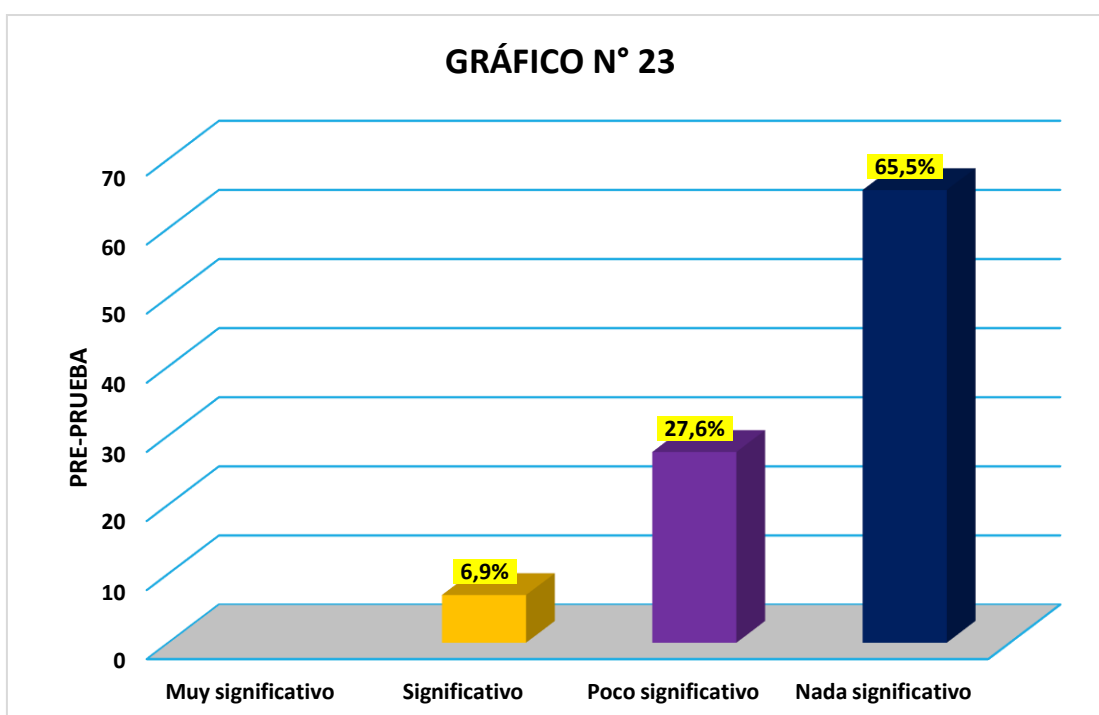
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 18 que representa el 61,1% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 09 que representa el 31,1% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas emocionales, influye de manera significativa en la mejora del desarrollo de las destrezas para el manejo del enojo y la frustración en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

TABLA N° 23					
RESULTADOS DEL INDICADOR N°23	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado</i>	MUY SIGNIFICATIVO			13	44,8
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	14	48,3
	POCO SIGNIFICATIVO	08	27,6	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	19	65,5		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 23  
Elaboración propia

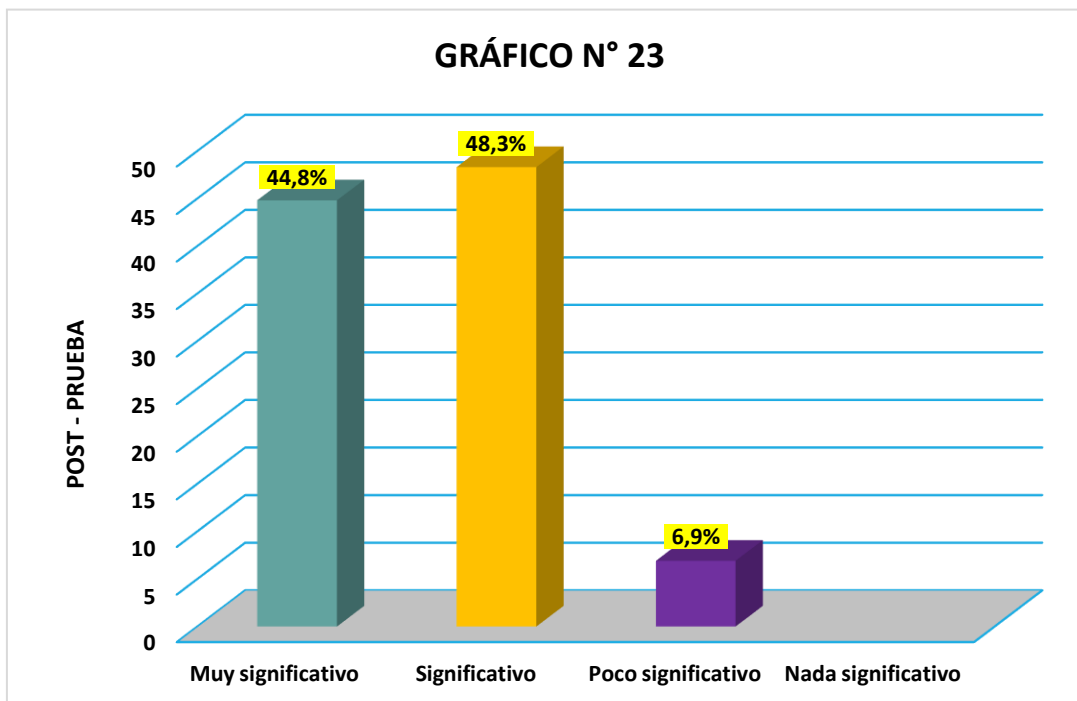


Fuente: tabla N° 23  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 08 que representa el 27,6% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 23  
Elaboración propia

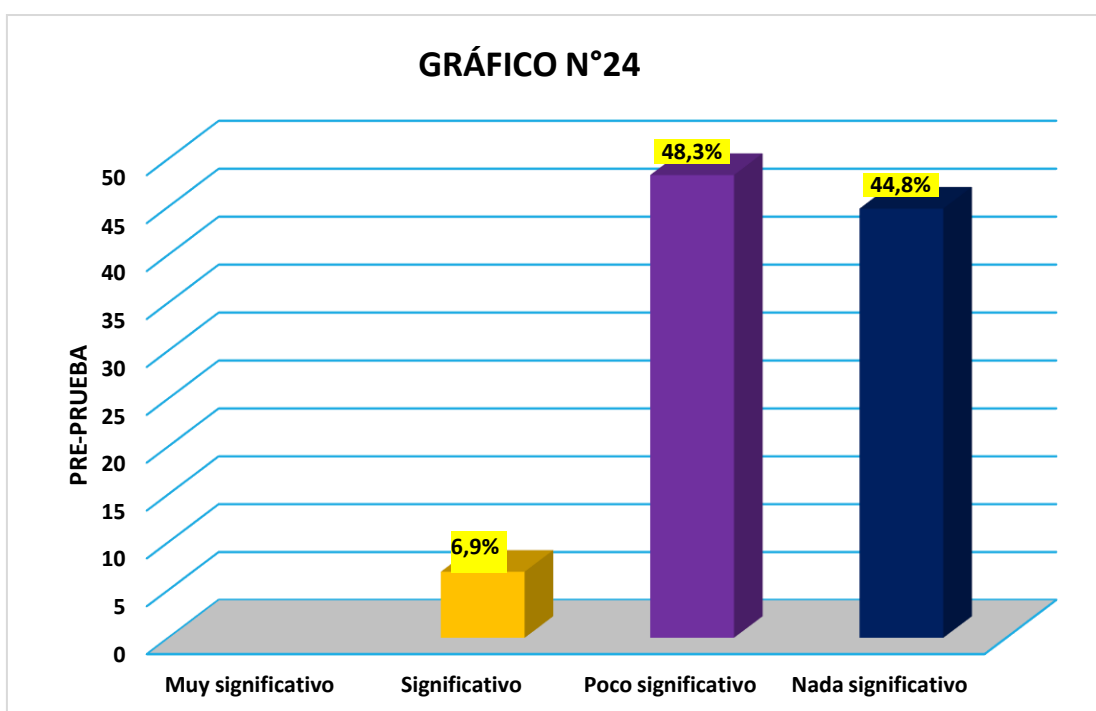
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 13 que representa el 44,8% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 14 que representa el 48,3% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas emocionales, influye de manera significativa en la mejora del desarrollo de las destrezas para el manejo del enojo y la frustración en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

TABLA N° 24					
RESULTADOS DEL INDICADOR N°24	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego</i>	MUY SIGNIFICATIVO			19	65,5
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	07	24,1
	POCO SIGNIFICATIVO	14	48,3	03	10,3
	NADA SIGNIFICATIVO	13	44,8		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 24  
Elaboración propia

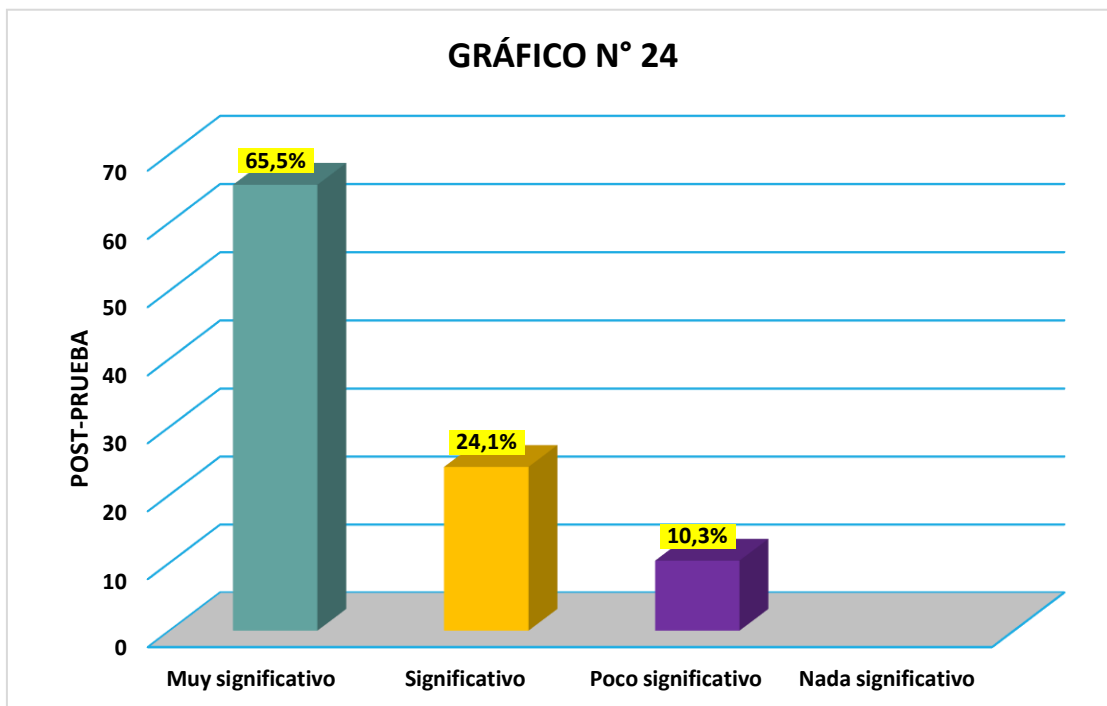


Fuente: tabla N° 24  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 14 que representa el 48,3% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 13 que representa el 44,8% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 24  
Elaboración propia

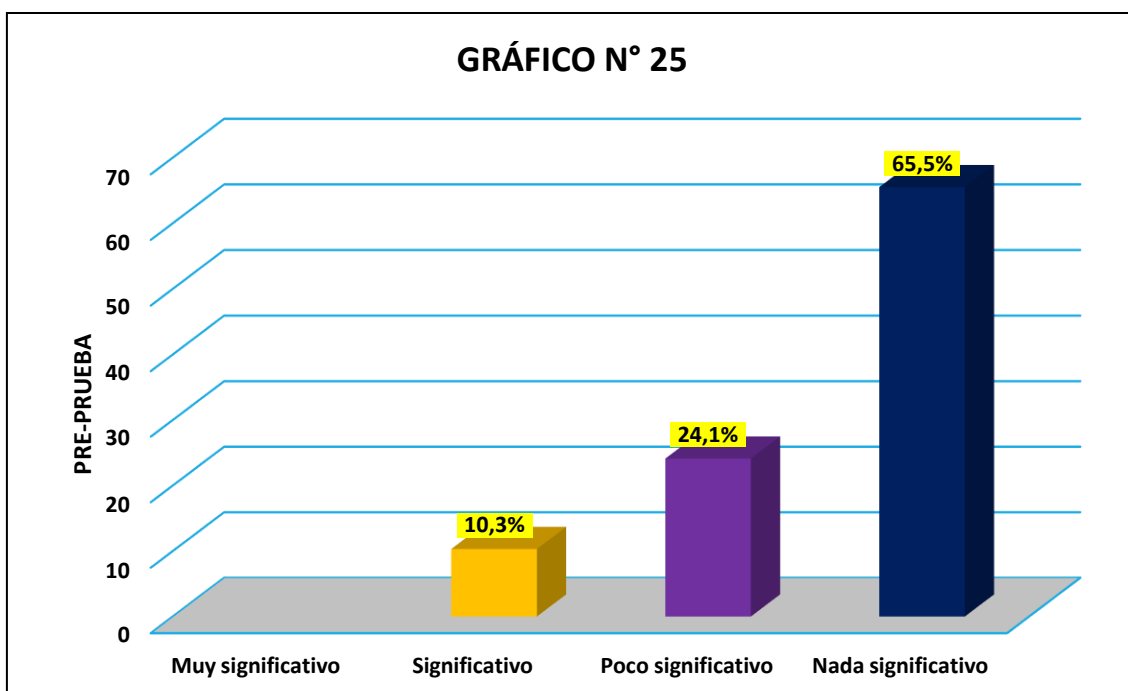
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 03 que representa el 10,3% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas emocionales, influye de manera significativa en la mejora del desarrollo de las destrezas para el manejo del enojo y la frustración en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

TABLA N° 25					
RESULTADOS DEL INDICADOR N°25	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad</i>	MUY SIGNIFICATIVO			19	65,5
	SIGNIFICATIVO	03	10,3	08	27,6
	POCO SIGNIFICATIVO	07	24,1	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	19	65,5		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 25  
Elaboración propia

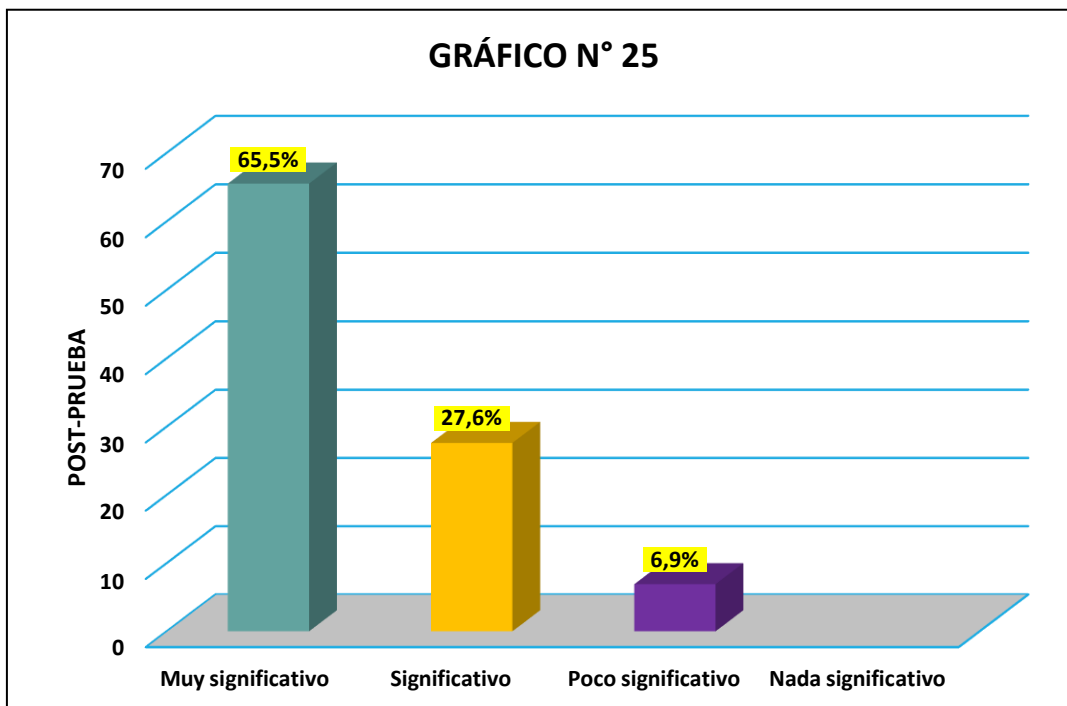


Fuente: tabla N° 25  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 03 que representa el 10,3% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 25  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad*, nos muestra lo siguiente:

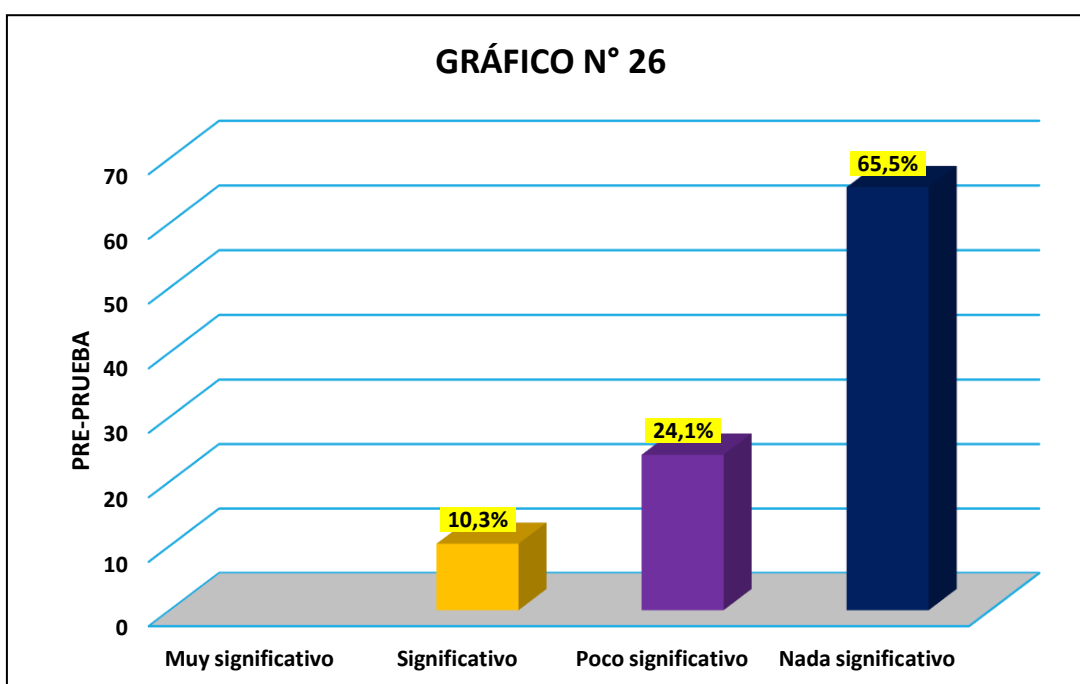
- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 08 que representa el 27,6% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas emocionales, influye de manera significativa en la mejora del desarrollo de las destrezas para el manejo del enojo y la frustración en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.



RESULTADOS DEL INDICADOR N°26	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos</i>	MUY SIGNIFICATIVO			16	55,2
	SIGNIFICATIVO	03	10,3	11	37,9
	POCO SIGNIFICATIVO	07	24,1	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	19	65,5		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 26

Elaboración propia



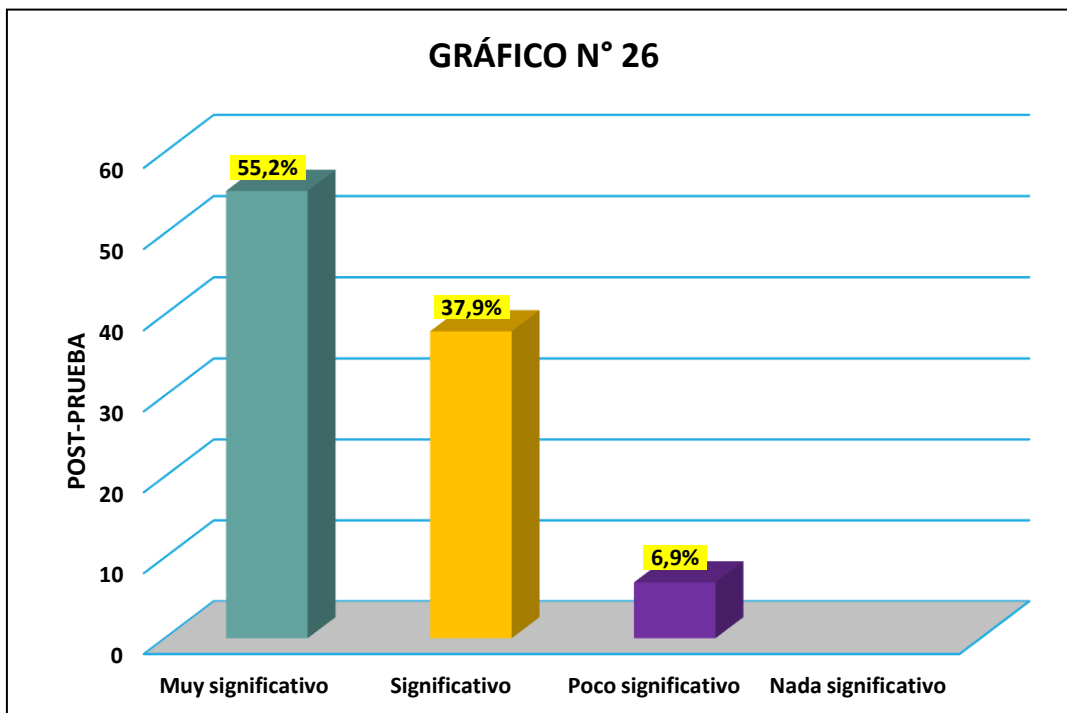
Fuente: tabla N° 26

Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 03 que representa el 10,3% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 19 que representa el 65,5% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 26  
Elaboración propia

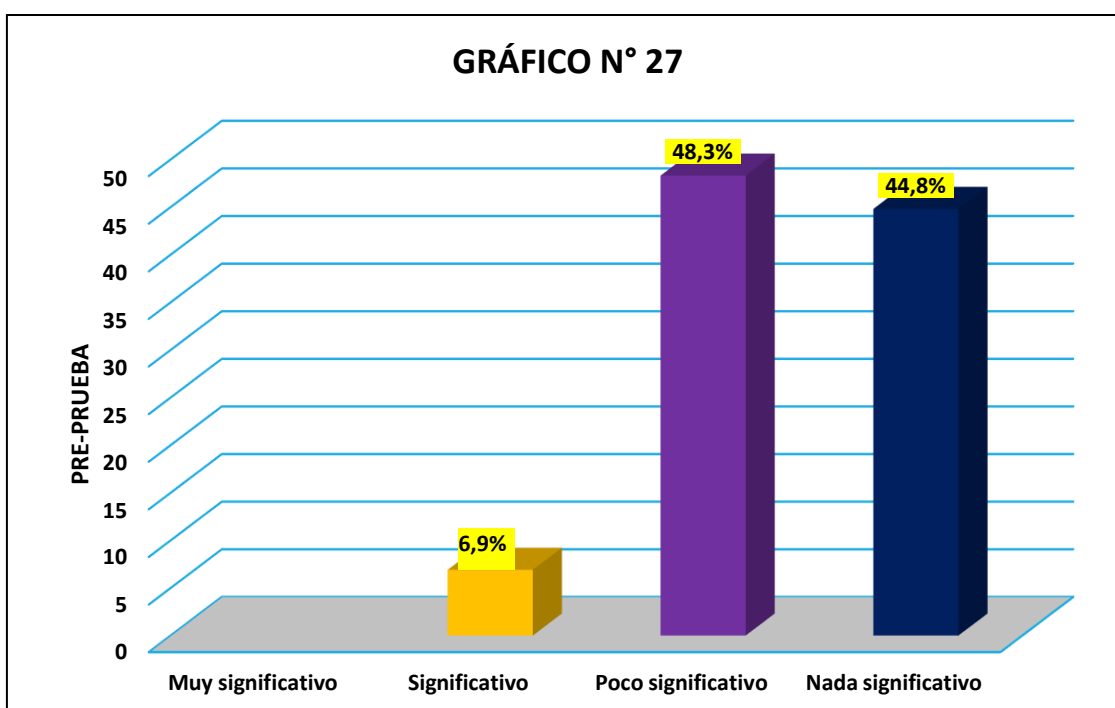
#### **ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:**

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 16 que representa el 55,2% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 11 que representa el 37,9% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas emocionales, influye de manera significativa en la mejora del desarrollo de las destrezas para el manejo del enojo y la frustración en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°27	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Muestra actitud positiva</i>	MUY SIGNIFICATIVO			15	51,7
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	10	34,5
	POCO SIGNIFICATIVO	14	48,3	04	18,8
	NADA SIGNIFICATIVO	13	44,8		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 27  
Elaboración propia

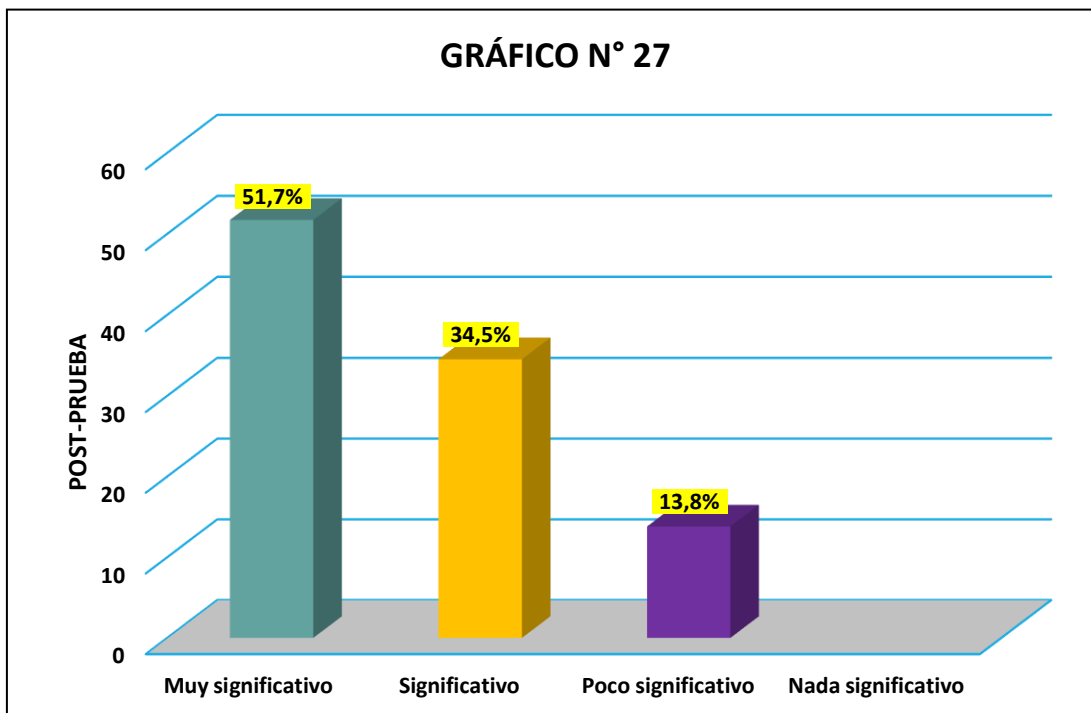


Fuente: tabla N° 27  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Muestra actitud positiva*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 14 que representa el 48,3% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 13 que representa el 44,8% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 27  
Elaboración propia

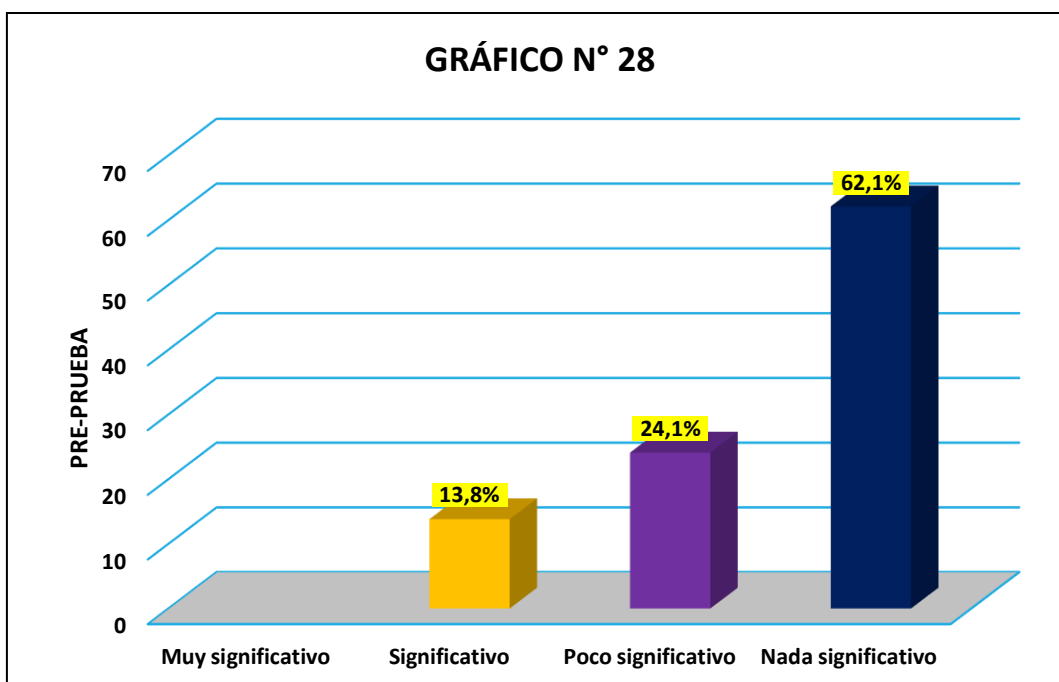
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Muestra actitud positiva*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 15 que representa el 51,7% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 10 que representa el 34,5% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas emocionales, influye de manera significativa en la mejora del desarrollo de las destrezas para el manejo del enojo y la frustración en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°28	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Muestra una conducta proactiva</i>	MUY SIGNIFICATIVO			13	44,8
	SIGNIFICATIVO	04	13,8	14	48,3
	POCO SIGNIFICATIVO	07	24,1	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	18	62,1		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 28  
Elaboración propia

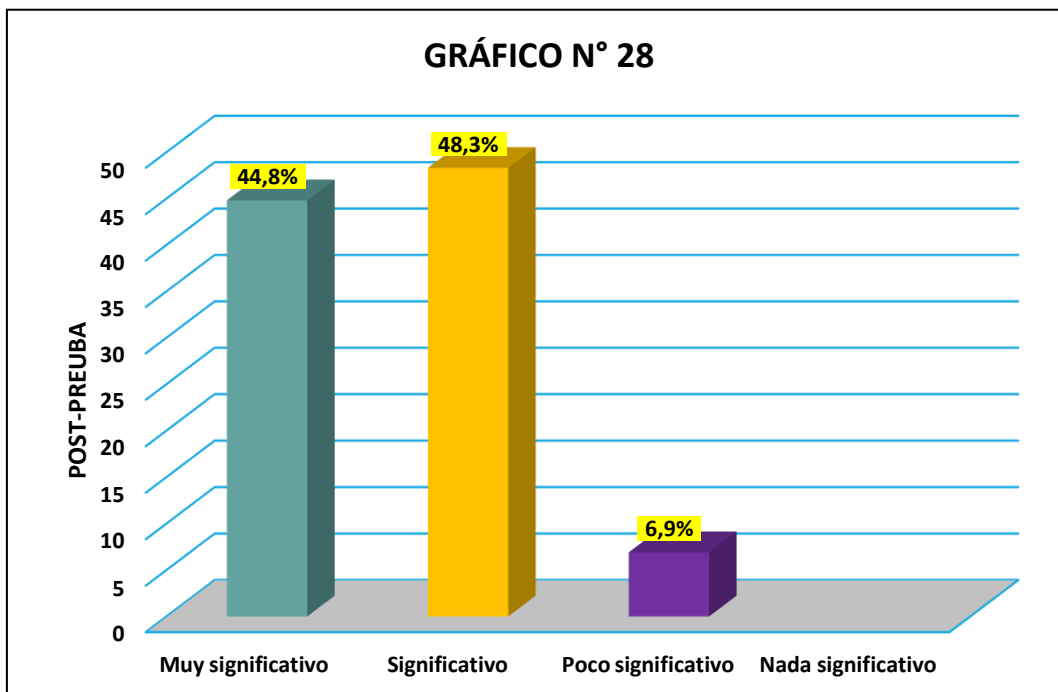


Fuente: tabla N° 28  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Muestra una conducta proactiva*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 18 que representa el 62,1% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 28  
Elaboración propia

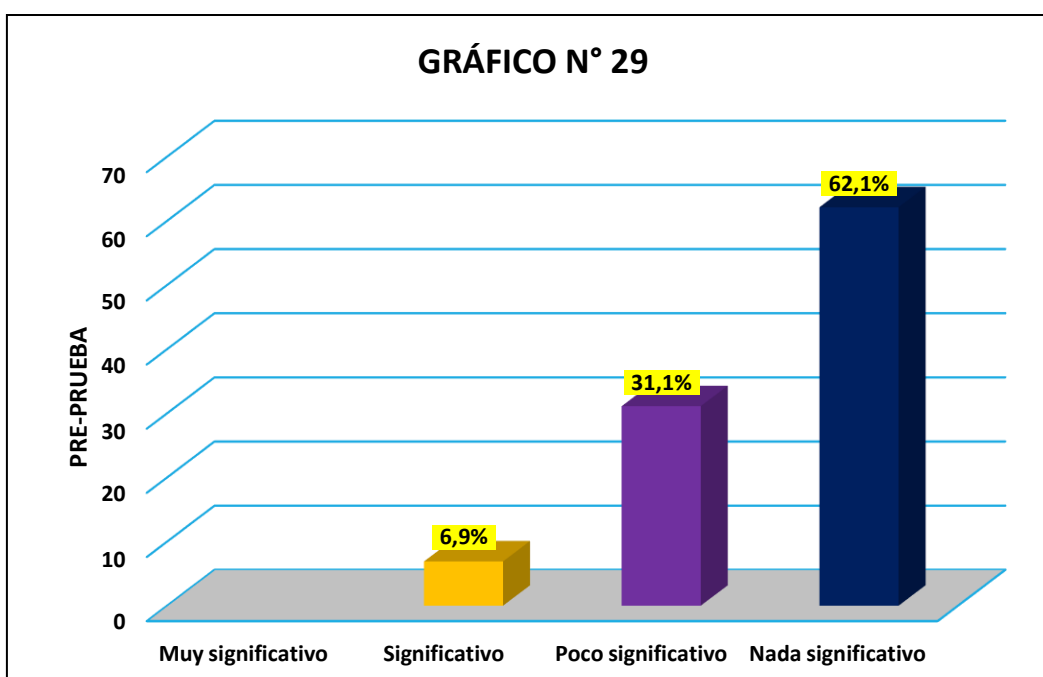
### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Muestra una conducta proactiva*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 13 que representa el 44,8% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 14 que representa el 48,3% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas emocionales, influye de manera significativa en la mejora del desarrollo de las destrezas para el manejo del enojo y la frustración en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

RESULTADOS DEL INDICADOR N°29	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
<i>Capacidad de manejar conflictos</i>	MUY SIGNIFICATIVO			18	62,1
	SIGNIFICATIVO	02	6,9	07	24,1
	POCO SIGNIFICATIVO	09	31,1	04	13,8
	NADA SIGNIFICATIVO	18	62,1		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 29  
Elaboración propia

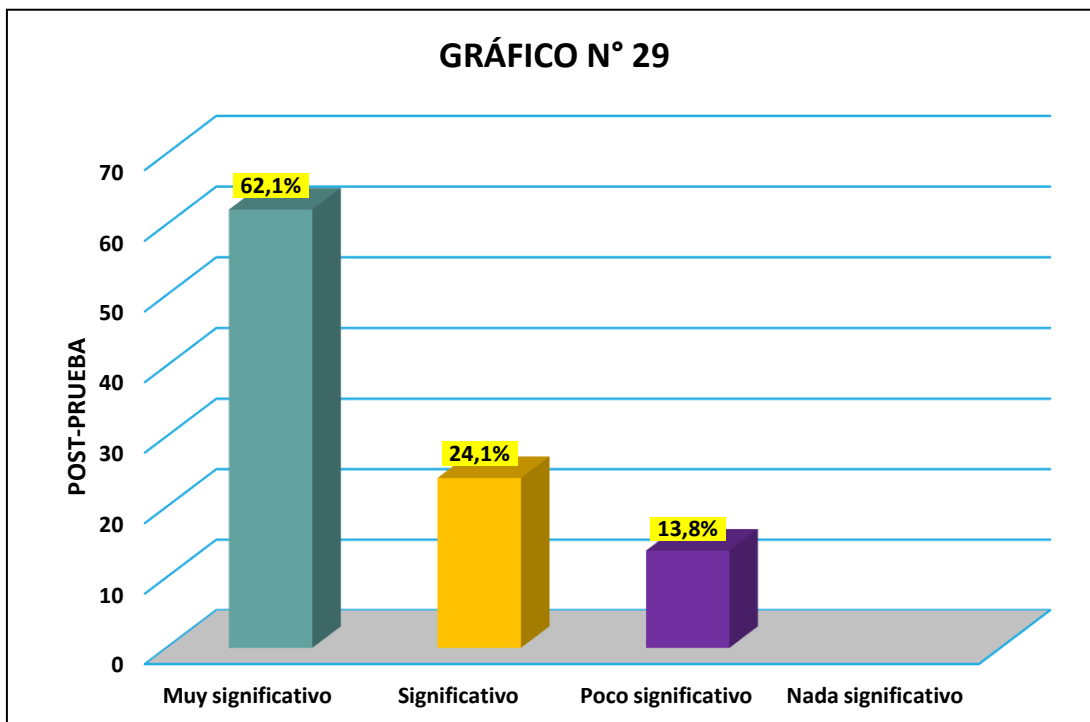


Fuente: tabla N° 29  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Capacidad de manejar conflictos*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 09 que representa el 31,1% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 18 que representa el 62,1% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 29  
Elaboración propia

### ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:

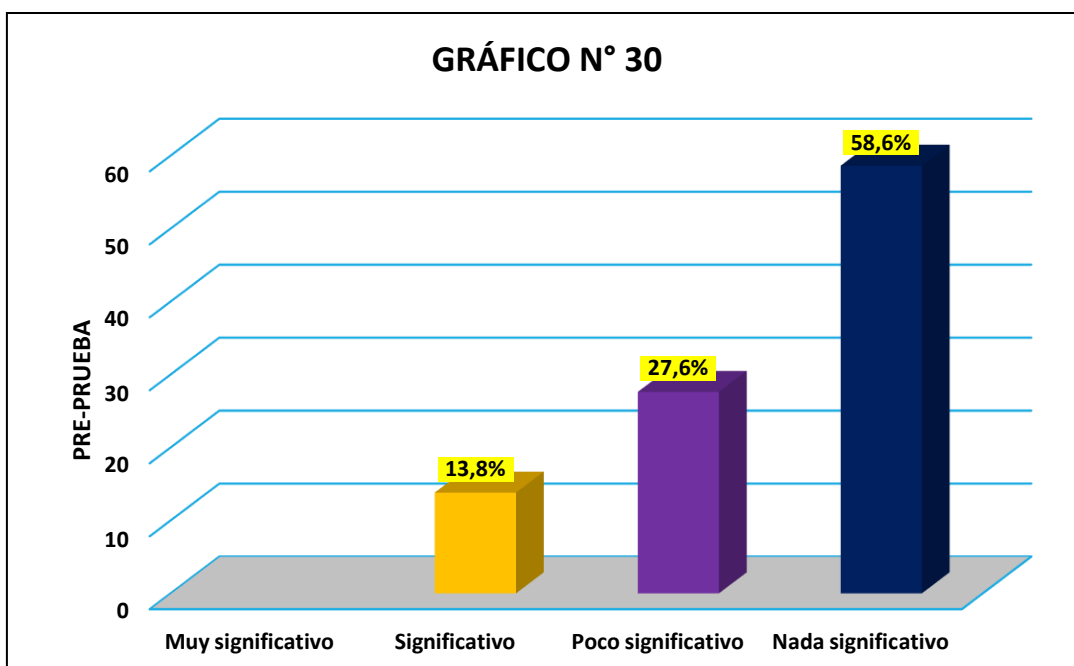
El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Capacidad de manejar conflictos*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 18 que representa el 62,1% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 07 que representa el 24,1% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas emocionales, influye de manera significativa en la mejora del desarrollo de las destrezas para el manejo del enojo y la frustración en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.



RESULTADOS DEL INDICADOR N°30	INDICADOR DE EVALUCIÓN	PRE PRUEVA		POST PRUEVA	
		fi	%	fi	%
<i>Evidencia perseverancia en las cosas que hace</i>	MUY SIGNIFICATIVO			15	51,7
	SIGNIFICATIVO	04	13,8	12	41,4
	POCO SIGNIFICATIVO	08	27,6	02	6,9
	NADA SIGNIFICATIVO	17	58,6		
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: resultados de la guía de observación, indicador N° 30  
Elaboración propia

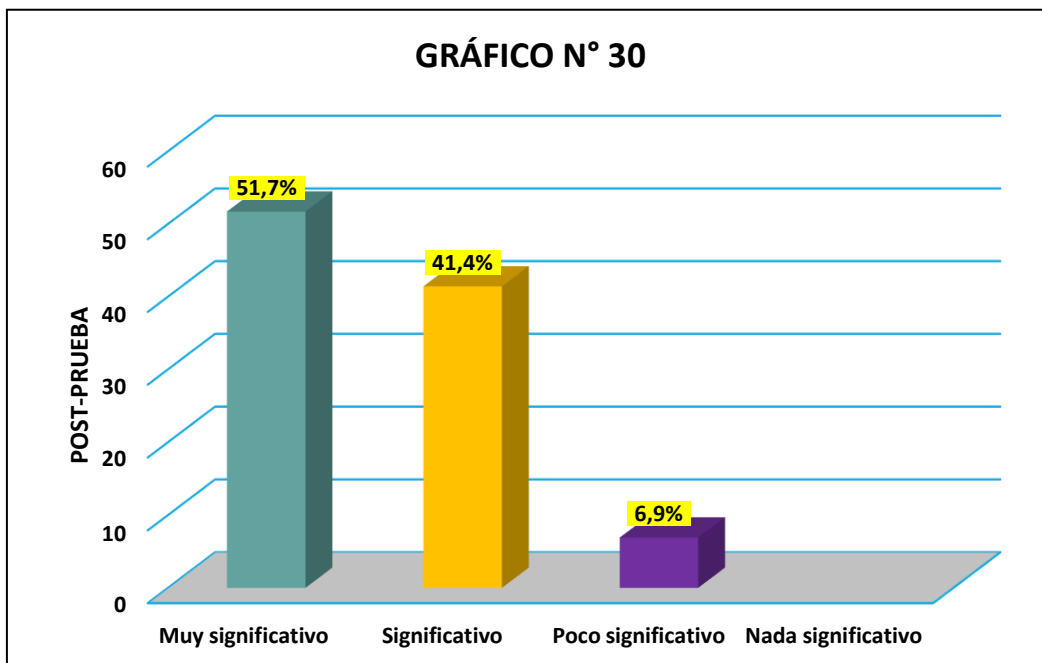


Fuente: tabla N° 30  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA PRE PRUEBA:**

Los resultados obtenidos de los datos reunidos a inicio del proceso de investigación mediante la Guía de observación a la muestra conformada por 29 estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, teniendo resultado con referente al indicador: *Evidencia perseverancia en las cosas que hace*, el siguiente resultado:

- De 29 estudiantes, 04 que representa el 13,8% de manera significativa.
- De 29 estudiantes, 08 que representa el 27,6% de manera poco significativa.
- De 29 estudiantes, 17 que representa el 58,6% de manera nada significativa



Fuente: tabla N° 30  
Elaboración propia

### **ANÁLISIS DE LA POST PRUEBA:**

El resultado de la post prueba respecto al indicador: *Evidencia perseverancia en las cosas que hace*, nos muestra lo siguiente:

- De 29 estudiantes, 15 que representa el 51,7% de manera muy significativa.
  - De 29 estudiantes, 12 que representa el 41,4% de manera significativa.
  - De 29 estudiantes, 02 que representa el 6,9% de manera poco significativa
- ✓ Como se muestra en los resultados con respecto al antes y después de la investigación podemos decir que al aplicar la técnica “Gamificación educativa” en la dimensión Juego y dinámicas emocionales, influye de manera significativa en la mejora del desarrollo de las destrezas para el manejo del enojo y la frustración en los estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María.

## 4.2. Análisis e interpretación de resultados

Para la contratación de hipótesis, teniendo en cuenta que es una investigación aplicada de trabajo con la técnica de PRUEBA y DISPRUEBA para investigaciones APLICADAS, que se administra de la siguiente manera:

- A. PRUEBA: Prueba parcial respecto a la hipótesis con un porcentaje igual o mayor al 99%: entonces lo que se ha afirmado en la hipótesis se ha confirmado parcialmente de acuerdo al resultado que se incluyen en las tablas y gráficos correspondientes.
- B. DISPRUEBA: Disprueba parcial respecto a la hipótesis con un porcentaje igual o mayor al 1%: entonces lo que se ha afirmado en la hipótesis se ha confirmado parcialmente de acuerdo al resultado que se incluyen en las tablas y gráficos correspondientes.
- C. En el Capítulo II, sobre los aspectos operacionales planteamos la hipótesis mediante el siguiente enunciado:

*La aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” influye directa y significativamente en la mejora de Habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.*

Considerando como premisas los resultados del trabajo de campo, cuyo número de estudiantes que mejoraron sustancialmente en las *Habilidades Sociocognitivas infantiles* después de realizar el tratamiento de la *aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa”, (PRUEBA)* y estudiantes que no mejoraron sustancialmente en los *hábitos de cuidado del medio ambiente* después de realizar el tratamiento de la *aplicación de estrategias ecológicas, (DISPRUEBA)*, tenemos:

TABLA N° 31

## RESULTADOS DE:

La aplicación de la técnica “gamificación educativa”  
*juegos y dinámicas sociales*  
 Influye significativamente, en el desarrollo de *destrezas sociales básicas*.

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
<b>MS</b>	17	18	13	19	18	16	15	13	17	15	<b>16,1</b>
<b>S</b>	08	09	14	07	08	11	10	14	07	12	<b>10</b>
<b>PS</b>	04	02	02	03	02	02	04	02	04	02	<b>2,7</b>
<b>NS</b>											
<b>PROMEDIO PORCENTAJES</b>											<b>28,8</b>

TABLA N° 32

## RESULTADOS DE:

La aplicación de la técnica “gamificación educativa”  
*Juegos y dinámicas cognitivas*  
 Influye significativamente, en el desarrollo de *destrezas cognitivas básicas*

	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL
<b>MS</b>	17	18	13	19	19	16	15	13	17	15	<b>16,2</b>
<b>S</b>	08	09	14	07	08	10	10	14	07	12	<b>9,9</b>
<b>PS</b>	04	02	02	03	02	02	04	02	04	02	<b>2,7</b>
<b>NS</b>											
<b>PROMEDIO PORCENTAJES</b>											<b>28,8</b>

TABLA N° 33											
<b>RESULTADOS DE:</b>											
<b>La aplicación de la técnica “gamificación educativa”</b>											
<i>Juegos y dinámicas emocionales</i>											
<b>Influye significativamente, en el desarrollo de destrezas para el</b>											
<i>manejo del enojo y la frustración</i>											
	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>TOTAL</b>
<b>MS</b>	17	18	13	18	19	16	15	13	17	14	<b>16,1</b>
<b>S</b>	08	09	14	07	08	11	10	14	07	12	<b>10</b>
<b>PS</b>	04	02	02	03	02	02	04	02	04	02	<b>2,7</b>
<b>NS</b>											
<b>PROMEDIO PORCENTAJES</b>											<b>28,8</b>

**A. PRUEBA DE HIPÓTESIS EN BASE A LA TÉCNICA PRUEBA Y LA DISPRUEBA:**

TABLA N° 34					
DIMENSIÓN	PRUEBA*	%	DISPRUEBA**	%	TOTAL %
1	28,8	99,31	0,2	0,69	100
2	28,8	99,31	0,2	0,69	100
3	28,8	99,31	0,2	0,69	100
<b>TOTAL GLOBAL</b>	<b>28,8</b>	<b>99,31%</b>	<b>0,2</b>	<b>0,69%</b>	<b>100</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>99,31%</b>		<b>0,69%</b>		<b>100</b>

Fuente: Resultados de las tablas N° 31, 32 y 33  
Elaboración propia.

**B. INTERPRETACIÓN:**

- \* PRUEBA: 99.31%, estudiantes que **SÍ** mejoraron significativamente en las *habilidades Sociocognitivas infantiles* luego que se realizó el tratamiento de la *aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa”* en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.

\*\* DISPRUEBA: 0,69 %, estudiantes que **NO** mejoraron en las *habilidades Sociocognitivas infantiles* luego que se realizó el tratamiento de la *aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa”* en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.

### C. CONCLUSIÓN GLOBAL DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

PRIMERO:

En un 99.31 % se demostró que existe una influencia significativa de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.

SEGUNDO:

En un 0,69 % se demostró que no hubo influencia significativa de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.

TERCERO:

En base a los resultados del trabajo de campo se demostró que existe una influencia significativa de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.

## CAPÍTULO V.

### DISCUSIÓN

#### 5.1. Contrastación con los Referentes Bibliográficos

En la presente investigación se buscó Demostrar el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, se ha comprobado un índice de influencia estadística significativa entre ambas variables.

Así en la investigación realizada por Osorio, R. y Montalvo, M. (2019). *Propuesta de creación de una aplicación basada en la gamificación con formatos transmedia, para el refuerzo de la cátedra de Teorías de la Comunicación, en el programa de Comunicación Social, Universidad de Cartagena – Colombia.* Una vez que se realizó el grupo focal y las entrevistas a los profesores, se encontró que ambos sujetos de estudio coincidían en que la comprensión sí se puede mejorar con apoyo de una aplicación, teniendo en cuenta lo necesaria que se ha vuelto el uso de la tecnología en sus vidas. Al conocer que es la gamificación y ver que existe la posibilidad de combinarla con los formatos transmedia, ambos sujetos confirmaron en que se encuentran dispuestos a usar una aplicación gamificada, sobre todo reconociendo que los procesos de aprendizaje de cada estudiante son distintos, haciendo referencia a la Teoría del Aprendizaje Cognitivo de David Ausubel, y a que cada estudiante recibe principalmente la información a través de uno de sus sentidos, justo como dice la Teoría de Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder.

En España por parte de Carrión, G. (2017). *Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas.*

Universidad Internacional de Andalucía, quien nos expone varias estrategias a implementarse para incluir la gamificación en la educación, convertidas en ventajas y evidencias también en la mayoría de investigaciones consultadas en la revisión de literatura, expuesta en esta investigación; una de las más importantes es aprovechar la disponibilidad de los docentes, estudiantes y autoridades para participar en el proceso e incluir a la gamificación en la planificación curricular anual y porque no como política institucional, además manifiesta que el alumnado aproximadamente el 65% se sentiría motivado a participar con la gamificación en el aula, más del 54% aseguran que permitirá la interacción entre estudiante y profesor, y casi el 70% de los alumnos estarían satisfechos si se implementará la gamificación en sus asignaturas.



## CONCLUSIONES

- a) Los resultados de trabajo de campo, en términos generales, se demostró que existe una influencia significativa de la variable independiente sobre la dependiente ya que un 99,31 % demuestra que existe una influencia significativa de la aplicación de la *Estrategia “Gamificación Educativa”*, en la mejora de las *habilidades Sociocognitivas infantiles*, frente al 0,69 % que demostró que no hubo influencia significativa de una variable sobre otra.
- b) De acuerdo con los resultados de la investigación, se tiene que los datos estadísticos en las tablas del N° 01 al N° 10 comprueba que existe significativa influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de ***Habilidades Sociales Básicas*** infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.
- c) Analizando los resultados obtenidos del estudio realizado, reflejado en las tablas estadísticas entre el N° 11 y el N° 20, que determina que existe una influencia de manera significativa de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de ***Habilidades Cognitivas Básicas*** infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.
- d) Conforme a los resultados de trabajo campo, expresado en los cuadros estadísticos: N°21 al N°30, se comprueba que existe una influencia significativa de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de ***Habilidades para el manejo del enojo y la frustración*** infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.

## RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

- a) Se sugiere a los docentes incluir dentro de las horas pedagógicas usar estrategias a través de una serie de dinámicas de juego en entornos lúdicos, para fomentar la capacidad para escuchar con comprensión y cuidado con la finalidad que permita optimizar Habilidades Sociocognitivas infantiles en los estudiantes de nivel inicial.
- b) Se recomienda incentivar a los docentes del nivel inicial de la Región Huánuco, usar clases gamificadas con frecuencia que active la capacidad para comprender lo que se le está comunicando, mejorando las Habilidades Sociales Básicas en los estudiantes de nivel inicial.
- c) Se recomienda a las UGELs realizar talleres y capacitaciones de manera anual sobre gamificación educativa a los docentes, con la finalidad de que ellos lo pasmen mediante actividades lúdicas, durante el año escolar, con la finalidad de optimizar las habilidades cognitivas básicas en los estudiantes de nivel inicial.
- d) Se recomienda utilizar los elementos de juego como dinámicas, mecánicas y componentes del juego como recompensas, puntos, retos, etc. De forma apropiada que estimule la mejora de las habilidades para el manejo del enojo y la frustración en los estudiantes de nivel inicial.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alva, G. y Jaramillo, E. (2019). *Aplicación del programa “actividades lúdicas” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II – Llicua, Amarilis – 2017*. (tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Hermilio Valdizán). <http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/4973/2ED.EI054A47.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Ardon, P. (2015). *La gamificación en ambientes primarios para el desarrollo de habilidades sociocognitivas en escolares con comportamientos disruptivos*, Honduras.
- Carrión, G. (2017). *Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas*. (tesis de maestría, Universidad Internacional de Andalucía – España). [https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/3840/0810\\_Carrion.pdf?sequence=1](https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/3840/0810_Carrion.pdf?sequence=1)
- Chara, B. (2019). *Gamificación en el desempeño escolar*. (tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil – Ecuador). <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/40965/1/BFILO-PMP-19P16.pdf>
- Dixon, Khaled y Nacke (2011). Gamificación: hacia una definición.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., Méndez, S., Mendoza, C. (2014). *Metodología de la investigación*. McGrawHillEducation. Mexico, D.F.
- Mora, C. (2017). *Programa de habilidades cognitivas para mejorar la comprensión lectora en niños con dificultades de comprensión del cuarto grado de*

*Primaria en una institución educativa del distrito de San Martín de Porres, 2016. Perú.*

Moreno, C. (2014). *Habilidades sociocognitivas infantiles para resolver problemas junto a sus pares*, Revista CES Psicología, Argentina.

Osorio, R. y Montalvo, M. (2019). *Propuesta de creación de una aplicación basada en la gamificación con formatos transmedia, para el refuerzo de la cátedra de Teorías de la Comunicación, en el programa de Comunicación Social*. (tesis de Licenciatura, Universidad de Cartagena – Colombia).  
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/10104/TESSIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Quispe, C. (2020). *Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del nivel primaria en el contexto del Covid 19, Carabayllo, 2020*. (tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo).  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60345/Quispe\\_BCD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60345/Quispe_BCD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rodríguez y Galeano (2015). *El uso de las Técnicas de Gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés*. Universidad Pedagógica Nacional de Colombia Facultad de Ingeniería.

Rojas Soriano, R. (2002). *Guía para realizar investigaciones sociales*. Editorial Plaza y Valdez. México.

Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Editorial Panamericana. Bogotá.

Santos, D. y Morales, G. (2018). *El teatro infantil para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de la I.E.P. “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis, Huánuco – 2017*. (tesis de licenciatura, Universidad Nacional

Hermilio

Valdizán).

<http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/4300/TEPR009S25.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tinoco, C. y Apaza, s. (2020). *La técnica de la Gamificación de la matemática y el rendimiento escolar de los estudiantes del primer, segundo y tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Wolfgang Goethe del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa 2019*. (tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa). <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/11196/EDapchsn%26tilocc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## **ANEXOS**

## **ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

PROBLEMA GENERAL	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS GENERAL	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS
<p>¿Cuál es el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “ Gamificación Educativa” en la mejora de habilidades sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021?</p>	<p>¿Cuál es el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de <b>Habilidades Sociales Básicas</b> infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021?</p>	<p>Mostrar el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “ Gamificación Educativa” en la mejora de habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.</p>	<p>Comprobar el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de <b>Habilidades Sociales Básicas</b> infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.</p>	<p>La aplicación de la Estrategia “ Gamificación Educativa” influye directa y significativamente en la mejora de Habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.</p>	<p>La aplicación de a Estrategia “Gamificación Educativa”, influye directa y significativamente, en la mejora de <b>Habilidades Sociales Básicas</b> infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.</p>
	<p>¿Cuál es el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de <b>Habilidades Cognitivas Básicas</b> infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021?</p>		<p>Determinar el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de <b>Habilidades Cognitivas Básicas</b> infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.</p>		<p>La aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa”, influye directa y significativamente, en la mejora de <b>Habilidades Cognitivas Básicas</b> infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.</p>
	<p>¿Cuál es el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de <b>Habilidades para el manejo del enojo y la frustración</b> infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021?</p>		<p>Comprobar el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de <b>Habilidades para el manejo del enojo y la frustración</b> infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.</p>		<p>La aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa”, influye directa y significativamente, en la mejora de <b>Habilidades para el manejo del enojo y la frustración</b> infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.</p>



## **ANEXO 02: CONSENTIMIENTO INFORMADO**



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



**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**

**MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

JUAN PEDRO LEÓN LUCÍA VISTORIA con DNI N°  
....., domiciliada en el  
.....de la ciudad de Huánuco;  
estudiante del Programa de Segunda Especialidad Profesional en la  
Mención en Educación Inicial, me presento y expongo:

Doy consentimiento para que mi tesis sea visitada y utilizada  
por otros investigadores para que incluyan en sus estudios como  
bibliografía, antecedentes, cita textual o en la que consideren utilidad  
en una investigación.

Huánuco, 2021

**AN PEDRO LEÓN LUCÍA VISTORIA**  
**DNI N°**

**ANEXO 03: INSTRUMENTO**



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO  
VALDIZÁN DE HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
EDUCACIÓN INICIAL



# INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN

**TESISTA:**

**JUANPEDRO LEÓN, Lucía Victoria**

INDICADOR DE EVALUACIÓN		
01	Muy significativo	MS
02	Significativo	S
03	Poco significativo	PS
04	Nada significativo	NS

## HIPÓTESIS

LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA “GAMIFICACIÓN EDUCATIVA”

### **JUEGOS Y DINÁMICAS SOCIALES**

INFLUYE SIGNIFICATIVAMENTE, EN EL DESARROLLO DE **DESTREZAS SOCIALES BÁSICAS** EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32483 – RICARDO PALMA TINGO MARÍA, 2021.

**ESTUDIANTE :** .....

INDICADORES DE OBSERVACIÓN		VALOR CUALITATIVO			
		MS	S	PS	NS
01	<i>Descubre y reconoce que toda persona es valiosa.</i>				
02	<i>Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos.</i>				
03	<i>Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir</i>				
04	<i>Descubre la necesidad de preocuparse por el otro.</i>				
05	<i>Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros.</i>				
06	<i>Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa.</i>				
07	<i>Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia.</i>				
08	<i>Posee capacidades de liderazgo.</i>				
	<i>Muestra habilidades comunicativas.</i>				
	<i>Evidencia capacidad de empatía.</i>				

## HIPÓTESIS

LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA “GAMIFICACIÓN EDUCATIVA”  
**JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS**  
 INFLUYE SIGNIFICATIVAMENTE, EN EL DESARROLLO DE **DESTREZAS COGNITIVAS BÁSICAS** EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32483 – RICARDO PALMA TINGO MARÍA, 2021.

**ESTUDIANTE :** .....

INDICADORES DE OBSERVACIÓN		VALOR CUALITATIVO			
		MS	S	PS	NS
01	<i>Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad</i>				
02	<i>Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades.</i>				
03	<i>Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común.</i>				
04	<i>adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando</i>				
05	<i>Posee habilidad para hacer tareas en equipo.</i>				
06	<i>Destreza para asignar a cada compañera una tarea</i>				
07	<i>Conversa de manera asertiva con sus compañeros</i>				
08	<i>Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla</i>				
09	<i>Muestra honestidad en el aprendizaje.</i>				
10	<i>Disposición para amoldarse a circunstancias cambiantes del entorno.</i>				

## HIPÓTESIS

LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA “GAMIFICACIÓN EDUCATIVA”  
**JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES**  
INFLUYE SIGNIFICATIVAMENTE, EN EL DESARROLLO DE **DESTREZAS PARA EL MANEJO DEL ENOJO Y LA FRUSTRACIÓN** EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32483 – RICARDO PALMA – TINGO MARÍA, 2021.

ESTUDIANTE : .....

INDICADORES DE OBSERVACIÓN		VALOR CUALITATIVO			
		MS	S	PS	NS
01	<i>Actúa en el juego con empatía y asertividad</i>				
02	<i>Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas</i>				
03	<i>Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado.</i>				
04	<i>Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego</i>				
05	<i>Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad.</i>				
06	<i>Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.</i>				
07	<i>Muestra actitud positiva.</i>				
08	<i>Muestra una conducta proactiva.</i>				
09	<i>Capacidad de manejar conflictos.</i>				
10	<i>Evidencia perseverancia en las cosas que hace.</i>				

## **ANEXO 04: SESIÓN DE APRENDIZAJE**





UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
FACULTA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL CON MENCIÓN  
EN EDUCACIÓN INICIAL



PRIMERA SESIÓN Y/O TALLER DE  
APRENDIZAJE

TÍTULO DEL TALLER: Juegos y Dinámicas sociales.

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 ÁREA : Psicopedagogía  
1.2 DURACIÓN : 45 minutos  
1.3 FECHA: / /2022  
1.4 CICLO:  
1.5 GRADO Y NIVEL: 5 años

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

DIMENSIÓN	DESEMPEÑOS	INDICADORES DE LOGRO
Destrezas sociales básicas	Descubre y reconoce que toda persona es valiosa	Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa.

III. MOMENTOS DEL TALLER:

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS
INICIO	<p><b>10 min</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ La docente al ingresar al aula saluda a los estudiantes.</li><li>➤ Se forma grupos de trabajo “la gran tortuga”</li><li>➤ Responden a las interrogantes formuladas:<ul style="list-style-type: none"><li>➤ ¿Conocen algunos juegos?</li><li>➤ ¿Cómo se realizan esos juegos?</li><li>➤ ¿Qué materiales se utilizan en sus juegos? Complementamos las respuestas de los niños aclarando y afianzando con siluetas sobre hábitos de higiene.</li></ul></li></ul>
DESARROLLO	<p><b>25 min</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Comunica el propósito del taller:</b> Expresar sus ideas con claridad a través de juegos y dinámicas sociales.</li></ul> <p><b>Aplicación de la estrategia “Gamificación educativa”</b></p> <p><b>Antes del juego:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Se selecciona el juego a realizar.</li><li>➤ Formulan predicciones sobre el tema a partir de una imagen presentada sobre el juego a realizar:<ul style="list-style-type: none"><li>* ¿De qué trata el juego?</li><li>* ¿Cómo se realiza el juego?</li><li>* ¿Qué materiales se utilizará para el juego?</li></ul></li></ul> <p><b>Durante el juego:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Leen el tipo de juego: “el juego del pañuelo”</li><li>➤ Interpretar las reglas del juego.</li><li>➤ Describe lo que sucede en el juego.</li><li>➤ Selecciona y conoce a los integrantes de tu grupo.</li></ul> <p><b>Después del juego:</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Debate sobre el juego en cada grupo.</li> <li>➤ Se les pregunta sobre el juego realizado.</li> <li>➤ Contrastamos las hipótesis formuladas al inicio del juego.</li> <li>➤ Desarrollan actividades.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p>- La evaluación se tomará en cuenta en cada proceso de aprendizaje.</p> <p>- Se pide a los estudiantes que comenten sobre su aprendizaje. Que describan los procedimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* ¿Qué hemos aprendido?</li> <li>* ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>* ¿Para qué nos sirve?</li> <li>* ¿Qué información hemos identificado?</li> <li>* ¿Qué nos gustaría aprender más?</li> </ul>
<b>TRABAJO EN CASA</b>	Practicar juegos recreativos en casa.

#### IV. EVALUACIÓN:

##### EVIDENCIAS

Formación de grupos de trabajo para la mejora de la fluidez en su comunicación oral a través de las estrategias lúdicas.

##### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Rúbrica de progreso

---

V° B° SUB DIRECCIÓN

---

Lucia Victoria, JUANPEDRO LEON  
DOCENTE DE AREA

---

Jessica Lucila, LEON ORTIZ  
DOCENTE DE AREA

---

Elisa Elizabeth, VERAMENDI  
RAMIREZ  
DOCENTE DE AREA

TALLERES DE APRENDIZAJE PARA CADA DIMENSIÓN

<p>Taller: juegos y dinámicas sociales</p>	<p><b>La gran tortuga</b></p> <p><b>Objetivos:</b> enriquecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.</p> <p><b>Materiales:</b> colchoneta.</p> <p><b>Desarrollo:</b> este juego puede ser realizado en la sala de psicomotricidad. El “caparazón” será una gran colchoneta de gimnasio. Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a las niñas en grupos de cuatro a diez. Las niñas se colocan a cuatro patas, cubiertas por la “concha de tortuga”. Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si las niñas no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura.</p>
<p>Taller: juegos y dinámicas cognitivas</p>	<p><b>Dibujos en equipo</b></p> <p><b>Objetivos:</b> pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones sociales, reconocer los errores y pedir disculpas.</p> <p><b>Materiales:</b> un lápiz por equipo, folios de papel.</p> <p><b>Desarrollo:</b> se hacen equipos de aproximadamente 5 o 6 niños. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7 o 10 metros, se coloca un folio de papel. El juego comienza cuando el profesor/a nombra un tema, por ejemplo, “la ciudad”, luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado. Después de unos 10 segundos, el profesor/a gritará “¡Ya!” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado (sin necesidad de que fuese el suyo).</p>

Taller: juegos y dinámicas emocionales

### **El amigo desconocido**

**Objetivos:** ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Comprender los motivos y conductas de los demás. Entender que todos y cada uno de nosotros somos diferentes.

**Materiales:** papel y lápiz.

**Desarrollo:** el profesor asigna a cada niño un amigo secreto. Durante un tiempo determinado, cada niño va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura, será interesante compartir los sentimientos vividos. Los niños que no saben escribir, lo escribirán a su manera y el profesor se lo transcribirá, de igual forma se hará con los que no saben leer.

## **ANEXO 05: CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS**



## CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

ID: \_\_\_\_\_

FECHA: 15 – 10- 2021

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** influencia de la estrategia “gamificación educativa” en la mejora de habilidades sociocognitivas infantiles, en Demostrar el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.

**OBJETIVO GENERAL:** Demostrar el grado de influencia de la aplicación de la Estrategia “Gamificación Educativa” en la mejora de habilidades Sociocognitivas infantiles en estudiantes de la I. E. Inicial N° 32483, Ricardo Palma – Tingo María, 2021.

**INVESTIGADOR:** Juanpedro León Lucía Victoria

La confiabilidad del instrumento se realizó con la prueba estadística Alfa de Cronbach, siendo el resultado el siguiente:

<b>Estadística de fiabilidad Estrategia “Gamificación Educativa”</b>		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
<b>0,89</b>	<b>0,82</b>	<b>29</b>

Fuente: Recuperado del programa Excel

<b>Estadística de fiabilidad de las Habilidades sociocognitivas infantiles</b>		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
<b>0,89</b>	<b>0,89</b>	<b>29</b>

Fuente: Recuperado del programa Excel

## **ANEXO 05: VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS**



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**HUÁNUCO – PERÚ**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**



**Nombre del experto:** Dr. Fredi, SOTOMAYOR HERRERA

**Especialidad:** Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ÍTEM respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”. Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSIÓN		ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
<b>HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS INFANTILES</b>	<b>DESTREZAD SOCIALES BÁSICAS</b>	Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa.	4	4	4	3
		Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia.	3	4	4	4
		Posee capacidades de liderazgo.	4	4	3	4
		<b>Muestra habilidades comunicativas.</b>	3	4	4	4
		<b>Evidencia capacidad de empatía.</b>	4	4	4	3
	<b>DESTREZAS COGNITIVAS BÁSICA</b>	<b>Posee habilidad para hacer tareas en equipo.</b>	4	4	3	4
		Destreza para asignar a cada compañera una tarea	3	4	4	4
		Conversa de manera asertiva con sus compañeros	3	3	4	4
		Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla	3	4	4	4
		<b>Muestra honestidad en el aprendizaje.</b>	4	4	3	4
	<b>DESTREZAS PARA EL MANEJO DEL ENOJO Y LA FRUSTRACIÓN</b>	Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad.	3	4	2	4
		Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.	3	3	4	4
		<b>Muestra actitud positiva.</b>	4	4	3	4
		<b>Muestra una conducta proactiva.</b>	4	4	3	4
		<b>Capacidad de manejar conflictos.</b>	4	4	.	4



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**HUÁNUCO – PERÚ**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**



- ¿HAY ALGUNA DIMENSIÓN O ÍTEM QUE NO FUE VALIDADA? SÍ ( )      NO ( X )
- OBSERVACIONES:                      NINGUNA
- EL INSTRUMENTO DEBE SER APLICADO:                      SÍ ( X )      NO ( )

LUGAR Y FECHA	DNI N°	TELÉFONO
Huánuco, 10 de octubre 2021	22513273	962 871 270

---

**Firma del Juez**





**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**HUÁNUCO – PERÚ**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**



**Nombre del experto:** Dr. Arturo, Lucas Cabello

**Especialidad:** Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ÍTEM respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”. Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSIÓN		ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
<b>HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS INFANTILES</b>	<b>DESTREZAD SOCIALES BÁSICAS</b>	Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa.	4	4	4	3
		Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia.	3	4	4	4
		Posee capacidades de liderazgo.	4	4	3	4
		<b>Muestra habilidades comunicativas.</b>	3	4	4	4
		<b>Evidencia capacidad de empatía.</b>	4	4	4	3
	<b>DESTREZAS COGNITIVAS BÁSICA</b>	<b>Posee habilidad para hacer tareas en equipo.</b>	4	4	3	4
		Destreza para asignar a cada compañera una tarea	3	4	4	4
		Conversa de manera asertiva con sus compañeros	3	3	4	4
		Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla	3	4	4	4
		<b>Muestra honestidad en el aprendizaje.</b>	4	4	3	4
	<b>DESTREZAS PARA EL MANEJO DEL ENOJO Y LA FRUSTRACIÓN</b>	Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad.	3	4	2	4
		Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.	3	3	4	4
		<b>Muestra actitud positiva.</b>	4	4	3	4
		<b>Muestra una conducta proactiva.</b>	4	4	3	4
		<b>Capacidad de manejar conflictos.</b>	4	4	.	4



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
HUÁNUCO – PERÚ  
ESCUELA DE POSGRADO



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

HUÁNUCO – PERÚ

ESCUELA DE POSGRADO  
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

- ¿HAY ALGUNA DIMENSIÓN O ÍTEM QUE NO FUE VALIDADA?  SÍ ( )  NO (X)
- OBSERVACIONES: NINGUNA
- EL INSTRUMENTO DEBE SER APLICADO:  SÍ (X)  NO ( )

LUGAR Y FECHA	DNI N°	TELÉFONO
Huánuco, 26 de octubre 2021	22490418	943 937 002

---

**Firma del Juez**



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
HUÁNUCO – PERÚ  
ESCUELA DE POSGRADO



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

HUÁNUCO – PERÚ

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**Nombre del experto:** Dr. Orlando, Ascayo león

**Especialidad:** Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2,3 ó 4 a cada ÍTEM respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”. Siendo 1 el menor puntaje y 4 el mayor.

DIMENSION		ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS INFANTILES	DESTREZAD SOCIALES BÁSICAS	Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa.	4	4	4	3
		Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia.	3	4	4	4
		Posee capacidades de liderazgo.	4	4	3	4
		<b>Muestra habilidades comunicativas.</b>	3	4	4	4
		<b>Evidencia capacidad de empatía.</b>	4	4	4	3
	DESTREZAS COGNITIVAS BÁSICA	<b>Posee habilidad para hacer tareas en equipo.</b>	4	4	3	4
		Destreza para asignar a cada compañera una tarea	3	4	4	4
		Conversa de manera asertiva con sus compañeros	3	3	4	4
		Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla	3	4	4	4
		<b>Muestra honestidad en el aprendizaje.</b>	4	4	3	4
	DESTREZAS PARA EL MANEJO DEL ENOJO Y LA FRUSTRACIÓN	Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad.	3	4	2	4
		Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.	3	3	4	4
		<b>Muestra actitud positiva.</b>	4	4	3	4
		<b>Muestra una conducta proactiva.</b>	4	4	3	4
		<b>Capacidad de manejar conflictos.</b>	4	4	.	4



## **NOTA BIOGRÁFICA**

Lucia victoria Juanpedro Leon, natural de la ciudad de Huánuco, nació el 16 de diciembre del 1979. Sus padres son don Cresencio Juanpedro Silva y doña Jacinta Leon Maylle.

Es docente de primaria de profesión estudios primarios realizo en 32040 de Chullay distrito de Yarumayo, los estudios secundarios C.E. 1719 San Antonio de Padua de Lima y sus estudios superiores en el instituto superior de Marcos Duran Martel en Huánuco.

La labor profesional que desempeño el autor ha sido en el ámbito del sector público y privado en la ciudad de Huánuco.

Actualmente viene laborando la I.E. 33362 Ruruhuan del distrito de Churubamba provincia de Huánuco es docente contratada de dicha institución.

Su vocación es el servicio a la comunidad, sobre todo a los niños estudiantes de la ciudad de Huánuco.

## **NOTA BIOGRÁFICA**

Jessica Lucila Leon Ortiz natural de Huánuco, nació el 31 de octubre de 1983. Sus Padres son don Ulises Ernesto Leon Maquin y Doña Marionila Ortiz Salas.

Es docente de Primaria de Profesión, estudio la Primaria en la Institución Educativa N.º 32483 Ricardo Palma Soriano, su secundaria lo realizo en la Institución Educativa Gómez Arias Dávila en el Distrito de Rupa Rupa -Tingo María, sus estudios superiores en la Universidad los Ángeles de Chimbote sede tingo María.

Actualmente viene laborando en la Ciudad de Tingo María como Docente contratada en nivel Primaria.

Su vocación de servicio a la comunidad, sobre todo a los niños estudiantes de la ciudad de Tingo María.

## **NOTA BIOGRÁFICA**

Elisa Elizabeth Veramendi Ramirez natural de Huánuco, nació el 03 de julio de 1993. Sus Padres son don Rufino Julian Veramendi Mergildo y Doña Salome Ramirez Nieto.

Es docente de Primaria de Profesión, estudio la Primaria en la Institución Educativa N.º 32002 Jose Galvez Egusquiza la Florida Huánuco, su secundaria lo realizo en la Institución Educativa Antonio Raymondi en el Distrito de Monzón -Tingo María, sus estudios superiores en la Universidad los Ángeles de Chimbote sede tingo María.

Actualmente viene laborando en el Distrito de Monzón como Docente contratada en nivel Primaria.

Su vocación de servicio a la comunidad, sobre todo a los estudiantes del Distrito de Monzón



### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación al **VEINTISIETE** días del mes de **ENERO** del año dos mil veintitrés, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°0107-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **24 de enero del año dos mil veintitrés**:

**Mg. Olinda CÁRDENAS CRISÓSTOMO**  
**Mg. María NIETO ALCÁNTARA**  
**Mg. Caleb MIRAVAL TRINIDAD**  
**Lic. Rocío DÁVILA SOTO**

**PRESIDENTE**  
**SECRETARIO**  
**VOCAL**  
**ACCESITARIO**

Con el asesoramiento del **Dr. Adalberto LUCAS CABELLO**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**; **Sr(a): Lucía Victoria JUANPEDRO LEON** procedió a sustentar su Tesis titulada: **LA ESTRATEGIA "GAMIFICACIÓN EDUCATIVA" EN LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS INFANTILES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32483, TINGO MARÍA**, inició el proceso de sustentación a las 10:00 horas y concluyó a las 12:00 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- |                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación                    | (0-2) |
| 2. Exposición                      | (0-3) |
| 3. Dominio del tema                | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad          | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis             | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |


Observaciones:

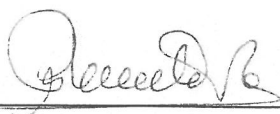
.....

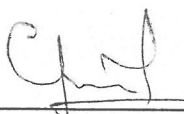
.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: quince (15), por lo que se declara **APROBADO** por unanimidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

  
PRESIDENTE  
DNI N° 22407985

  
SECRETARIO  
DNI N° 22659902

  
VOCAL  
DNI N° 22468212





### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación al **VEINTISIETE** días del mes de **ENERO** del año dos mil veintitrés, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°0107-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **24 de enero del año dos mil veintitrés**:

**Mg. Olinda CÁRDENAS CRISÓSTOMO**  
**Mg. María NIETO ALCÁNTARA**  
**Mg. Caleb MIRAVAL TRINIDAD**  
**Lic. Rocío DÁVILA SOTO**

**PRESIDENTE**  
**SECRETARIO**  
**VOCAL**  
**ACCESITARIO**

Con el asesoramiento del **Dr. Adalberto LUCAS CABELLO**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**; **Sr(a): Jessica Lucila LEON ORTIZ** procedió a sustentar su Tesis titulada: **LA ESTRATEGIA "GAMIFICACIÓN EDUCATIVA" EN LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS INFANTILES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32483, TINGO MARÍA**, inició el proceso de sustentación a las 10:00 horas y concluyó a las 12:00 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- |                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación                    | (0-2) |
| 2. Exposición                      | (0-3) |
| 3. Dominio del tema                | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad          | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis             | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: quince (15), por lo que se declara **APROBADO** por unanimidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE  
DNI N° 22407985

SECRETARIO  
DNI N° 22659902

VOCAL  
DNI N° 22468212



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la Facultad de Ciencias de la Educación al **VEINTISIETE** días del mes de **ENERO** del año dos mil veintitrés, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°0107-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **24 de enero del año dos mil veintitrés**:

**Mg. Olinda CÁRDENAS CRISÓSTOMO**  
**Mg. María NIETO ALCÁNTARA**  
**Mg. Caleb MIRAVAL TRINIDAD**  
**Lic. Rocío DÁVILA SOTO**

**PRESIDENTE**  
**SECRETARIO**  
**VOCAL**  
**ACCESITARIO**

Con el asesoramiento del Dr. **Adalberto LUCAS CABELLO**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**; Sr(a): **Elisa Elizabeth VERAMENDI RAMIREZ** procedió a sustentar su Tesis titulada: **LA ESTRATEGIA "GAMIFICACIÓN EDUCATIVA" EN LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS INFANTILES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32483, TINGO MARÍA**, inició el proceso de sustentación a las 10:00 horas y concluyó a las 12:00 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- |                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación                    | (0-2) |
| 2. Exposición                      | (0-3) |
| 3. Dominio del tema                | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad          | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis             | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: quince (15), por lo que se declara **APROBADO** por unanimidad.

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRÉSIDENTE  
DNI N° 22407485

SECRETARIO  
DNI N° 22659902

VOCAL  
DNI N° 22468212



“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”  
**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



*Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad*

**RESOLUCIÓN N° 1889-2021-UNHEVAL-FCE/D**

Cayhuayna, 22 de diciembre de 2021

**CONSIDERANDO:**

Que con Resolución N° 077-2020-UNHEVAL-CEU, de fecha 11/12/20 recibida vía correo electrónico se proclama y acredita a partir del 14 de diciembre de 2020 hasta el 13 de diciembre de 2024, como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación al Dr. **Ciro Ángel LAZO SALCEDO**;

Que con Resolución de Consejo Universitario N° 1538-2020-UNHEVAL de fecha 14/09/20, se aprueba el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, estableciendo en el Art. 36° *El interesado que va obtener el título profesional o el profesional que va obtener el título de segunda especialidad profesional, por la modalidad de tesis, debe solicitar al Decano de la Facultad mediante solicitud en el último año de estudios la designación de un Asesor de Tesis, adjuntando un (01) ejemplar del Proyecto de Tesis cuantitativa, cualitativa o mixto, aprobado en el desarrollo de la asignatura de tesis o similar, con el visto bueno del docente. Previamente deberá contar con la constancia de Exclusividad del tema que será expedida y remitido por la Unidad de Investigación de la Facultad;*

Que mediante Constancia N° 0407-2021-UNHEVAL-FCE/UI, recibido el 17/12/21 el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, remite la constancia de exclusividad y designación de asesor del Proyecto de Tesis colectiva titulada: **LA ESTRATÉGIA “GAMIFICACIÓN EDUCATIVA” EN LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS INFANTILES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32483, TINGO MARÍA**, presentada por las estudiantes **Lucía Victoria JUANPEDRO LEON, Jessica Lucila LEON ORTIZ y Elisa Elizabeth VERAMENDI RAMIREZ**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con **Mención en Educación Inicial** y contando con la autorización del **Dr. Adalberto, LUCAS CABELLO**;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL;

**SE RESUELVE:**

- 1° **DESIGNAR** al **Dr. Adalberto, LUCAS CABELLO** como Asesor de la Tesis colectiva titulada: **LA ESTRATÉGIA “GAMIFICACIÓN EDUCATIVA” EN LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS INFANTILES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32483, TINGO MARÍA**, presentada por las estudiantes **Lucía Victoria JUANPEDRO LEON, Jessica Lucila LEON ORTIZ y Elisa Elizabeth VERAMENDI RAMIREZ** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Inicial**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución a las interesadas para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.





**CONSTANCIA N°0051-2022-UNHHEVAL-FCE/UI**

**CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD**

**LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:**

Hace constar que:

- > JUANPEDRO LEON, Lucia Victoria
- > LEON ORTIZ, Jessica Lucila
- > VERAMENDI RAMIREZ, Elisa Elizabeth

Autores del borrador de la tesis, titulado:

**LA ESTRATÉGIA "GAMIFICACIÓN EDUCATIVA" EN LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS INFANTILES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32483, TINGO MARÍA.** Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con mención en Educación Inicial

Han obtenido, un reporte de similitud general del 25%/25% con el aplicativo **TURNITIN**, porcentaje de similitud permitido, para tesis de segunda especialidad. En consecuencia, es **APTO**. Se adjunta el reporte de similitud.

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 28 de marzo de 2022



**Dr. Zósimo Pedro Jacha Ayala**  
Director de la Unidad de Investigación  
Facultad de Ciencias de la Educación

NOMBRE DEL TRABAJO

**LA ESTRATÉGIA "GAMIFICACIÓN EDUCATIVA" EN LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS INFANTILES, EN ES**

AUTOR

**Lucia Victoria JUANPEDRO LEON**

RECuento DE PALABRAS

**25908 Words**

RECuento DE CARACTERES

**135976 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**144 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**2.4MB**

FECHA DE ENTREGA

**Mar 28, 2022 12:36 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Mar 28, 2022 12:44 PM GMT-5****● 25% de similitud general**

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

- 25% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 20 palabras)

## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

### 1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado		Segunda Especialidad	X	Posgrado:	Maestría		Doctorado	
----------	--	----------------------	---	-----------	----------	--	-----------	--

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Nombre del programa	EDUCACION INICIAL
Título que Otorga	TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Nombre del Programa de estudio	
Grado que otorga	

### 2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	JUANPEDRO LEON, Lucia Victoria							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	982305478
Nro. de Documento:	40575105				Correo Electrónico:		Luciajuanpedroleon@gmail.com	

Apellidos y Nombres:	LEON ORTIZ, Jessica Lucila							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	981656675
Nro. de Documento:	42137865				Correo Electrónico:		Jessicalucila1983@gmail.com	

Apellidos y Nombres:	VERAMENDI RAMIREZ, Elisa Elizabeth							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	962698002
Nro. de Documento:	71567967				Correo Electrónico:		Veramendi201893@gmail.com	

### 3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	X	NO			
Apellidos y Nombres:	LUCAS CABELLO, Adalberto			ORCID ID:	0002-9710-2905	
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	N° de documento	22491809

### 4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	Mg. CÁRDENAS CRISÓSTOMO, Olinda
Secretario:	Mg. NIETO ALCÁNTARA, María
Vocal:	Mg. MIRABAL TRINIDAD, Caleb
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	

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

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: <i>(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)</i>
LA ESTRATEGIA "GAMIFICACIÓN EDUCATIVA" EN LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS INFANTILES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32483, TINGO MARÍA
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: <i>(tal y como está registrado en SUNEDU)</i>
TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

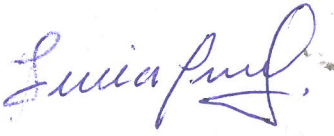

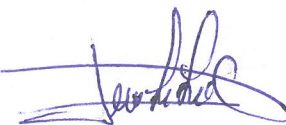



**6. Datos del Documento Digital a Publicar:** *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: <i>(Verifique la Información en el Acta de Sustentación)</i>				2023			
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: <i>(Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)</i>	Tesis	X	Tesis Formato Artículo		Tesis Formato Patente de Invención		
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional		Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos		
	Trabajo Académico		Otros <i>(especifique modalidad)</i>				
Palabras Clave: <i>(solo se requieren 3 palabras)</i>	HÁBITOS		ESTUDIO		CONTAMINACIÓN		
Tipo de Acceso: <i>(Marque con X según corresponda)</i>	Acceso Abierto	X	Condición Cerrada (*)				
	Con Periodo de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:				
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? <i>(ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):</i>					SI	NO	X
Información de la Agencia Patrocinadora:							

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.

**7. Autorización de Publicación Digital:**

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma: 		
Apellidos y Nombres:	JUANPEDRO LEON, Lucia Victoria	Huella Digital
DNI:	40575105	
Firma: 		
Apellidos y Nombres:	LEON ORTIZ, Jessica Lucila	Huella Digital
DNI:	42137865	
Firma: 		
Apellidos y Nombres:	VERAMENDI RAMIREZ, Elisa Elizabeth	Huella Digital
DNI:	71567967	
Fecha: 16/02/2023		