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

PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Calidad educativa

TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TESISTAS:
JUANPEDRO LEON, Yhoni Ananias
CLEMENTE QUISPE, Victor
MARTINEZ ZACONETA, Percy Humberto

ASESOR:
Dr. LUCAS CABELLO, Adalberto

HUÁNUCO - PERÚ
2023

DEDICATORIA:
A nuestros seres queridos:
Soporte emocional en nuestro desarrollo
personal y profesional.

Yhoni Ananias, Victor y Percy Humberto

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestra gratitud a:

La plana docente de la Segunda Especialidad Profesional, mención Educación Primaria

Los directivos de la Facultad de Ciencias de la Educación

Las alumnas y alumnos de la institución educativa N° 32040, Chullay

TODOS ELLOS FACTORES ESENCIALES EN EL INICIO, PROCESO Y CULMINACIÓN DE LA PRESENTE TESIS.

RESUMEN

Toda investigación tiene una coherencia, un orden y un sentido lógico, al amparo y sustentado de estas premisas definimos el objetivo cardinal: Demostrar el grado de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay. Continuando con la coherencia señalada definimos el método que facilitaría lograr los propósitos planteados: el hermenéutico, que facilitó entender, comprender y explicar las teorías incluidas en la tesis que le dieron un soporte teórico sólido. Letras seguida definimos el tipo de investigación, tomando en cuenta la complejidad del estudio realizado, la investigación fue de tipo APLICADA, porque el problema necesitó de soluciones práctica, esto es requirió ser solucionada a partir de la aplicación de la variable independiente. Cerca del epílogo del trabajo académico se arribó a los resultados que a continuación señalamos: PRUEBA: 99.71%, estudiantes que **SÍ** mejoraron significativamente en la *competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices* luego que se hizo el tratamiento del *Programa "Gamificación Socioformativa"* a través de los talleres para desarrollar: habilidades sociomotrices, habilidades creativas y habilidades de expresión corporal. DISPRUEBA: 0,29 %, estudiantes que **NO** mejoraron.

PALABRAS CLAVE:

Habilidad, destreza, capacidad, interactuar, estrategias, juegos.

ABSTRACT

All research has a coherence, an order and a logical sense, under the protection and supported by these premises we define the cardinal objective: Demonstrate the degree of influence of the application of the "Socioformative Gamification" Program in the achievement of the ability: Relates using their skills sociomotor, in students of the Educational Institution No. 32040 Chullay. Continuing with the indicated coherence, we define the method that would facilitate achieving the proposed purposes: the hermeneutic, which facilitated understanding, understanding and explaining the theories included in the thesis that gave it a solid theoretical support. Letters then we define the type of research, taking into account the complexity of the study carried out, the research was of the APPLIED type, because the problem needed practical solutions, that is, it required to be solved from the application of the independent variable. Near the epilogue of the academic work, the following results were reached: TEST: 99.71%, students who DID significantly improve in the competence: Interact through their sociomotor skills after the treatment of the "Socioformative Gamification" Program was done to through workshops to develop: sociomotor skills, creative skills and body language skills. DISPROVE: 0.29%, students who did NOT improve.

KEYWORDS:

Ability, dexterity, ability, interact, strategies, games.

ÍNDICE

		Pág.
Dedicatoria		I
Agradecimiento		II
Resumen		III
Abstract		IV
Índice		V
Introducción		VII
CAPÍTULO I DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN		
1.1.	Fundamentación del problema de investigación	01
1.2.	Formulación del problema de investigación general y específicos	05
1.3.	Formulación de objetivos generales y específicos	06
1.4.	Justificación	07
1.5.	Limitaciones	09
1.6.	Formulación de hipótesis generales y específicos	10
1.7.	Variables	11
1.8.	Definición teórica y Operacionalización de variables	11
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO		
2.1.	Antecedente	14
2.2.	Bases teóricas	24
2.3.	Bases conceptuales	31
2.4.	Bases filosóficas	34
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA		
3.1.	Ámbito	36
3.2.	Población	36
3.3.	Muestra	36
3.4.	Nivel y tipo de estudio	37
3.5.	Diseño de investigación	38
3.6.	Métodos, técnicas e instrumentos	39
3.7.	Validación de los instrumentos	40
3.8.	Confiabilidad del instrumento	41
3.9.	Procedimiento	42
3.10.	Tabulación y análisis de datos	42
3.11.	Consideraciones éticas	43

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN		
4.1.	Contrastación con los Referentes Bibliográficos	44

CAPÍTULO V		
RESULTADO Y DISCUCIÒN		
5.1.	Descripción de resultados	46
5.2.	Análisis e interpretación de resultados	128
CONCLUSIONES		133
RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS		135
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		137
ANEXOS		
ANEXO 01. Matriz de consistencia		
ANEXO 02. Consentimiento informado		
ANEXO 03. Instrumentos		
ANEXO 04. Confiabilidad de los instrumentos		
ANEXO 05. Formato de validación de los instrumentos por jueces o juicio de expertos		

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación es actual y novedoso porque aporta a la práctica profesional docente comportamientos académicos de nivel reflexivo y de aprendizaje para la aplicación del Programa “Gamificación Socioformativa” con el propósito de lograr la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y sus respectivas dimensiones que son: capacidad: se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices, capacidad: aplica estrategias y tácticas de juego y la capacidad: muestra expresión corporal pertinente.

Las razón que dieron origen a la investigación que se presenta fueron: Diagnosticar, conocer y tener información empírica sobre las deficiencias y dificultades en el desarrollo de competencias para interactuar a través de sus habilidades sociomotrices en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, además ampliar nuestros saberes sobre tópicos como tener información sobre las deficiencias como: interactuar aplicando estrategias y tácticas de mostrar expresión corporal pertinente.

La contribución sustancial de la investigación, es haber logrado sensibilizar a los estudiantes de la importancia que tiene el logro y práctica de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

Letras arriba se señala las dos variables de estudio: Programa “Gamificación Socioformativa” y la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

> En los últimos años, la gamificación a nivel internacional, así como en el ámbito educativo nacional, ha sido aplicada en múltiples iniciativas educativas para enseñar y aprender, resultando ser una estrategia que motive a realizar actividades que antes podrían haberles parecido monótonas; así mismo permite crear hábitos de trabajo, esfuerzo, involucrando a los estudiantes, fomentar la participación y autonomía en la resolución de problemas, promoción del aprendizaje continuo, permanente, desarrollar el autoconcepto, la autoconfianza, desarrollar la capacidad para autoevaluarse, para que pueda aceptar de forma natural los errores, revirtiéndolos en aprendizaje como parte de su proceso de formación educativa hacia el adecuado desarrollo en el mejoramiento de las destrezas (Jiménez & García, 2015).

Para Ortiz, Jordán, & Agredal (2018) la gamificación es "un método de aprendizaje que cambia la mecánica del juego al campo pedagógico-profesional para obtener mejores resultados, incluida una mejor adquisición de conocimiento, mejora de acciones específicas gratificantes" (p. 3). El paradigma de juego en los hechos responde, es totalmente funcional porque facilita motivar a los alumnos y alumnas para que logren desarrollar un significativo compromiso de mejorar su aprendizaje y lograr competencias, como, interactuar a través de habilidades sociales.

Sobre la segunda variable, habilidades sociomotrices, diremos que:

> Paralelamente se ha producido un aumento de la sociabilidad entre pares, caracterizada por la necesidad de afirmar la propia identidad en contraposición a la de los demás, proceso vehiculizado por el encapsulamiento en el propio grupo y el enfrentamiento con el exgrupo. La ausencia de un sentimiento consensuado del nosotros hace que los conflictos se monten sobre el escenario de percibir a los que no pertenecen al propio grupo como extraños y eventualmente enemigos. (García, 2007, p. 13)

> El reto para las instituciones y docentes, pertenecientes a las mismas; es la búsqueda y creación de mejores ambientes y relaciones en la escuela, en donde es determinante comprender que la convivencia adecuada, comprendida como "una práctica social y política, una manera de ser y de estar en el mundo como una forma de relacionarnos y de interactuar compleja y cambiante y una estrategia para construir un orden democrático, la convivencia es el valor ético, una virtud social, un deber ser. (Lozano, 1998)

Finalmente, la investigación tuvo la estructura:

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN, en este capítulo fundamentamos el problema de investigación, definimos los problemas y los objetivos.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO, en ella incluimos los antecedentes y la base teórica de las dos variables.

CAPÍTULO III: SISTEMA DE HIPOTESIS, en este capítulo, formulamos la hipótesis general y las hipótesis específicas. Operacionalización de variables y definición de términos operacionales.

CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO, en este capítulo, fundamentalmente establecimos el nivel y tipo de investigación. El diseño, la población y la muestra. La técnica y los instrumentos.

CAPÍTULO V: RESULTADOS. Los cuadros estadísticos, los gráficos, la interpretación y los análisis. La comprobación de la hipótesis.

CAPÍTULO I.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema de investigación

En la actualidad, y a nivel de Latinoamérica, a los problemas que tiene la Educación Física, con ello la poca capacidad de interactuar a través de sus habilidades sociomotrices, es necesario analizarlo de manera diferente a la forma cómo se ve al cuerpo solo como, al margen de valores culturales y al margen de habilidades sociales pertinentes, esta manera equivocada de ver al cuerpo, no hace más que mostrar un cuerpo estético y domesticado por el movimiento desde un condicionamiento social y que desde la mirada pedagógica permite tener una mirada mucho más formativa. Para tratar de dar un sentido diferente es necesario tener una visión crítica y de reflexión a través de análisis contextuales como un tratamiento pedagógico innovador que desde la cultura de la práctica de la educación física, el estudiante supere limitaciones que dificultan interactuar a través de sus habilidades socioformativas, como lo plantea Urrego (2007), "un ser humano que haga de su cuerpo susceptible de tratamiento pedagógico a partir de la enseñanza y evaluación de conceptos, procedimientos y conductas”. (p. 207).

Cuando se hace la pregunta, cómo lograr la competencia el estudiante interactúa a través de sus habilidades socioformativa, recurriendo Educación Física se debe partir considerando dos aspectos como limitantes. Primero, la enseñanza de la Educación Física se encuentra encerrado en la Educación Física deportivista, donde se emplean métodos de repetición, conteo y mando directo, creando de este modo la importancia del entrenamiento deportivo y del perfeccionamiento en el movimiento del gesto técnico deportivo, pero no así

desarrollando habilidades sociales, inteligencia interpersonal, inteligencia social, etc. Con esto se pretende normatizar y domesticar el cuerpo por medio de la corriente deportiva. Esto se fundamenta en lo que Bárcena y otros (2003) denominan *"el principio de actividad, bajo el cual se piensa el cuerpo como mero soporte o máquina"* (p. 24).

Así en Latinoamérica encontramos los siguientes problemas relacionados directamente con la enseñanza y el aprendizaje de la Educación Física, estos son:

- ✓ El profesor entrega una batería de actividades, ejercicios y técnicas para transmitírsela al estudiante y se convierte en un instructor, pues el estudiante se convierte en una persona que tiene que aprender unas habilidades y unas destrezas motrices.
- ✓ En competiciones de rendimiento, el estudiante actúa deportivamente casi sin darle significado a sus habilidades sociomotrices, ni lo ve como una conducta que tiene sentido en la interrelación entre seres humanos.
- ✓ En las escuelas se sigue viviendo esa tradición de Educación Física semejando esta con lo deportivo.
- ✓ No se escucha al estudiante, la tradición es una cosa monstruosa, gigante, inmensa ¿cómo hay que luchar contra eso? escuchando más al alumno.

En este sentido, vemos un cuerpo meramente físico que busca solo el rendimiento, dejando de lado otras características como la gimnasia socioeducativa" para el logro de la competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

La situación en el Perú, es el reflejo de lo que viene ocurriendo a nivel latinoamericano, Veamos un caso como ejemplo, El caso de la higienización del cuerpo, donde debería educarse un cuerpo saludable que lleva al estudiante

a conocer el funcionamiento biológico del cuerpo y la importancia de su cuidado por medio de un sin números de ejercicios que conllevan de igual forma a la repetición, a hacer de la educación física un hábito de higiene. Esto lleva a decir que la Educación Física ha olvidado la corporeidad, lo que es, de algún modo, mostrar un desprecio por el cuerpo sensible y saludable.

Por ello, podemos decir que la práctica pedagógica nos condujo a pensar en la forma como se están educando al estudiante en el campo de la Educación Física, cómo es que le está dando al alumno herramientas para su desenvolvimiento adecuado, tanto en la escuela, como fuera de la escuela, de qué manera las competencias, las capacidades y los desempeños están siendo logradas. En qué situación real se encuentra a nivel Perú, el logro de la competencia interactúa con pertinencia a través de sus habilidades sociomotrices. En este sentido, se debe pensar desde las diversas dimensiones del ser humano, no solo tener en cuenta en la Educación Física el aprendizaje desde lo deportivo sino también tener en cuenta todo aquello que le sucede al estudiante y que se le puede dar un significado, esta es la experiencia que el alumno obtiene por la percepción de los objetos, hechos y fenómenos que ocurren en la clase.

El problema en la Región Huánuco, es preocupante respecto a la enseñanza y el aprendizaje de la Educación Física, partiendo del hecho que las escuelas no deben ignorara la educación del cuerpo desde lo biológico y lo competitivo que puede ser, sino que el problema es que subestiman las diferentes expresiones culturales, sociales y emocionales que pueden complementar la formación de un sujeto que puede conocer más su cuerpo y de su existencia en el entorno. No se brinda un sin número de posibilidades de relacionar educación física con práctica de valores, con identidad cultural, con

el manejo inteligente de conflictos y con la esencia del ser humano: el hombre es un ser social. No se le otorga la importancia necesaria a la capacidad de interactuar a partir de la competencia socioeducativa, sociomotriz. Se observa que en la escuela se está normalizando el cuerpo imponiéndole al sujeto sus funciones corporales y limitando otras.

Institución Educativa N° 32223 del distrito de Amarilis, podemos observar lo siguientes problemas, no existe un programa de gimnasia socioeducativa para lograr la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, generando:

a. Poca capacidad en su relación con otras personas utilizando sus habilidades sociomotrices.
b. Limitada capacidad en la aplicación de estrategias y tácticas de juego.
c. Insuficiente desarrollo de su capacidad en la expresión corporal.

Conocedores de esta realidad, la investigación se propone diseñar y aplicar el Programa “Gimnasia Socioeducativa” para el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32223 del distrito de Amarilis, provincia y departamento de Huánuco.

1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el grado de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay?

1.2.2. Problema específico

a) ¿Cuál es el grado influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: **Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay?

b) ¿Cuál es el grado influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: **Aplica estrategias y tácticas de juego**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay?

c) ¿Cuál es el grado influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: **Muestra expresión corporal pertinente**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay?

1.3. Formulación de objetivos generales y específicos

1.3.1. Objetivo general

Comprobar el grado de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

1.3.2. Objetivo especifico

a) Demostrar el grado de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: *Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices*, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

b) Determinar el grado de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: *Aplica estrategias y tácticas de juego*, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

c) Comprobar el grado de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: *Muestra expresión corporal pertinente*, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

1.4. Justificación

La investigación se justifica por las siguientes evidencias, claramente establecidas:

Evidencia práctica: La razón que originó el inicio y desarrollo de la investigación es demostrar las consecuencias prácticas del diseño y aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" para el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

Metodológica: El propósito final de la investigación es determinar el grado de influencia de la variable independiente, sobre la variable dependiente, para ello se incorpora las siguientes novedades metodológicas:

a. La anexión del RESUMEN DE TRABAJO para la variable Aplicación del Programa "Gamificación socioformativa", en el cuadro de resumen de trabajo incorpora la variable, la dimensión, el nombre del taller, las actividades, los temas, el cronograma, la técnica y la actividad.
b. La incorporación, en el capítulo que corresponde a la metodología, del esquema del diseño con pre prueba y post prueba (para un solo grupo). En este tipo de diseño, la variable Programa de "Gamificación socioformativa", es medida antes y después de su aplicación a la muestra de estudio.

   Finalmente se medirá el grado de influencia sobre la variable dependiente: Competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

Teórica: La investigación permitirá ampliar los conocimientos o base teórica que se tiene sobre Gamificación socioformativa como también de las habilidades sociomotrices. Así mismo de otros saberes como habilidades sociomotrices, estrategias y tácticas de juego y expresión corporal.

- ✓ **Importancia**

La investigación es significativamente importante porque:

a. Actualmente, la Educación Física en general y las habilidades sociomotrices, se ha constituido como disciplina y competencias fundamental para la educación y formación integral del ser humano, especialmente si es trabajada en edades tempranas, ya que permite a los alumnos desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas, esenciales para su vida diaria y como proceso para su proyecto de vida.

b. A través de las habilidades sociomotrices, a partir de la gamificación socioformativa, los alumnos expresan su espontaneidad, fomentan su creatividad y sobretodo permite que se conozcan, se respeten y se valoren a sí mismos y a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, lúdica, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos.

c. Permitirá sensibilizar a las instituciones educativas reconocer la importancia de la gamificación socioformativa en el desarrollo de las habilidades sociomotrices, porque ellas, como otras competencias contribuyen también con el proceso de formación integral del ser humano para beneficio personal, social y conservación de su propia cultura.

1.5. Limitaciones

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

Límite en la temática

Se limita a desarrollar en el marco teórico dos temas: Gamificación socioformativa y la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y cuál es el grado de relación de una variable con la otra.

Límite en el tipo de investigación

Se circunscribe a un solo tipo de investigación, denominada investigación APLICADA por el grado de complejidad que tiene el estudio.

Límite en la muestra

La muestra estará integrada por los estudiantes de 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

1.6. Formulación de hipótesis generales y específicos

1.6.1. Hipótesis general

La aplicación del Programa “Gamificación Socioformativa” influye significativamente en el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

1.6.2. Hipótesis específicas

a) La aplicación del Programa “Gamificación Socioformativa” influye significativamente en el logro la capacidad: **Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

b) La aplicación del Programa “Gamificación Socioformativa” influye significativamente en el logro la capacidad: **Aplica estrategias y tácticas de juego**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

c) La aplicación del Programa “Gamificación Socioformativa” influye significativamente en el logro la capacidad: **Muestra expresión corporal pertinente**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

1.7. Variables

1.7.1. Variable independiente

Programa “Gamificación socioformativa”

1.7.2. Variable dependiente

Competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

1.8. Definición teórica y Operacionalización de variables

Procedimientos prácticos: definición de las técnicas e instrumentos validados y confiables. Los instrumentos, para este caso la encuesta, será validado por juicios de expertos para ser más confiable y facilite la recopilación de datos con mayor eficacia para la medición y validación de la variable dependiente.

Procedimiento teórico: La variable, competencia: interactúa a través de habilidades sociomotrices son las que barajan los fenómenos interactuantes y comunicativos del sujeto, que lo preparan en su dimensión proyectiva (comunicarse con el medio social). interacción permanente con otros y, que resuelva problemas en forma continua y permanente. Para medir esta variable se realizará los siguientes procedimientos teóricos: antecedentes pertinentes, base teórica sostenible y sustentables, bases conceptuales significativos.

RESUMEN DEL TRABAJO- VARIABLE INDEPENDIENTE								
VARIABLE	**DIMENSIÓN**	**NOMBRE DEL TALLER**	**ACTIVIDADES/ TEMAS**	**CRONOGRAMA 2021**			**TÉC.**	**ACT.**
				J	**A**	**S**		
PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA"	**JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES-MOTRICES**	Taller para desarrollar habilidades sociomotrices	Sesión de clase: Aprendiendo a interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica la práctica deportiva y demás indicadores de logro. .	X			Taller: aprendizaje común	Sesión de aprendizaje
	JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS-CREATIVAS	Taller para desarrollar habilidades creativas	Sesión de clase: Aprendiendo a emplear los recursos y potencialidades de cada miembro del equipo y demás indicadores de logro. .		X			
	JUEGOS Y DINÁMICAS DE EXPRESIÓN CORPORAL	Taller para desarrollar habilidades de expresión corporal	Sesión de clase: Aprendiendo a utilizar el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y un lenguaje informativo como asertivo para comunicar sus pensamientos. .			X		

OPERACIONALIZACIÓN – VARIABLE DEPENDIENTE				
VARIABLE	**DIMENSIÓN**	**INDICADORES DE LOGRO**	**TÉC.**	**INST.**
COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Capacidad: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	✓ Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica ✓ Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica deportiva ✓ Experimenta el placer y disfrute que el deporte representa. ✓ Desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego ✓ Tiene habilidades de liderazgo	**OBSERVACIÓN**	**GUÍA DE OBSERVACIÓN**
	Capacidad: Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	✓ Emplear los recursos personales de cada miembro del equipo. ✓ Emplea las potencialidades de cada miembro del equipo ✓ Promueve el logro de un objetivo común. ✓ Desarrolla soluciones de conflicto en el juego ✓ Promueve la gestión de conflictos deportivos aplicando reglas.		
	Capacidad: Muestra expresión corporal pertinente	✓ Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones ✓ Usa una comunicación para comunicar sentimientos ✓ Usa un lenguaje informativo para comunicar sus pensamientos. ✓ Utiliza el tono pertinente para expresarse ✓ Utiliza los gestos adecuados para expresarse.		

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

a. Internacionales

Ciucci, L. A. (2016). *Gamificación: alcances y perspectivas en la ciudad de La Plata.* (tesis de maestría, Universidad de La Planta, Argentina)

Finalmente**,** se arribó a las siguientes conclusiones:

a) Por un lado, del análisis teórico y de los casos de aplicación, se evidencia un importante potencial de la técnica para fomentar el vínculo de las marcas con sus clientes (tanto internos como externos) actuales y para captar a los potenciales. La etapa por la que está transitando la Gamificación, impulsa la necesidad de contar con casos concretos de análisis y medición de riesgos para que demuestre en términos concretos sus beneficios. Particularmente, en la ciudad de La Plata, esto se ha evidenciado con mayor énfasis en los entrevistados.

b) La mayoría de los profesionales contactados conoce el concepto, de ellos un 25% llevó a cabo una estrategia gamificada en la ciudad, de las cuales, con una sola excepción, no llegan a completar los elementos de la Gamificación como se describió en el desarrollo del marco teórico.

c) Mientras que el resto de los entrevistados, lo que asoció como estrategia más cercana resultó ser las vinculadas al Social Media (principalmente en Facebook).

d) A su vez, se evidenció la necesidad de capacitación sobre el tema sustentada con métricas contrastables y con mayor información

disponible relacionada a su aplicación en la ciudad. En general, los entrevistados reconocen el potencial de la Gamificación, los beneficios de aplicarla correctamente (momento en que se evidencia la necesidad de capacitación) en casi cualquier ámbito, producto y target. Así como su intención de aplicarla a corto y mediano plazo, por lo que resulta coherente con la necesidad de formarse.

Benavides, C., Calderón, E. y Vega, D. (2012). *La sociomotricidad como propuesta didáctica de la educación física para disminuir la discriminación de género, en el Colegio Nacional Nicolás Esguerra,* (tesis de licenciatura, Universidad Libre de Colombia, Colombia).

Quienes llegaron a las siguientes conclusiones:

a) Se evidencio que el proceso sobre las diferentes manifestaciones de discriminación durante la aplicación de la propuesta didáctica tuvo una disminución significativa y una mejoría en las relaciones interpersonales y en consecuencia en el ambiente escolar, puesto que al iniciar la práctica docente en la institución los niveles de violencia verbal y física eran elevados y tenía una mayor evidencia durante la clase de educación física, ya que el hábito de la práctica de la misma estaba en el margen de libertinaje e irrespeto entre los estudiantes.
b) Concluyendo así este proyecto se deja como enseñanza que la practica pedagógica tiene incidencia en el mejoramiento de los diferentes conflictos que se puedan encontrar a nivel social educativo, desde la búsqueda de humanización y afianzamiento de los valores, basado en

la comunicación de los estudiantes durante las prácticas grupales en la institución. Las cuales anteriormente propician conflictos entre ellos.

c) Se logró con esta propuesta fortalecer y afianzar la confianza entre los estudiantes basada en el respeto por las diferencias del otro y de su entorno, y mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes, siendo así que la sociomotricidad fue la herramienta fundamental para el proceso y la disminución de las diferentes manifestaciones de discriminación entre los estudiantes, mejorando así el ambiente escolar en el Colegio Nacional Nicolás Esguerra, Jornada Nocturna, Ciclo 5.

Macías, A. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. (tesis de maestría, Universidad Casa Grande, Guayaquil).

Tenemos las siguientes conclusiones:

- Los resultados de la prueba Chi cuadrado [$\chi 2$ (456, N=49) = 548,81, p_v<0,05] y el coeficiente de contingencia (C = 0,958) permitieron corroborar estadísticamente que, en esta experimentación, existió una correlación entre la innovación educativa y el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas, dicho en otras palabras, la aplicación de la estrategia de Gamificación como apoyo a las clases presenciales y con un papel protagónico en las clases virtuales, favorece significativamente el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas, siempre y cuándo se armonice una adecuada instrucción pedagógica con los elementos del juego (Kapp, 2012; Jiménez & García , 2015; Cejas-Herencia, 2015).

Considerando que el pre y pos prueba exigieron al estudiante aplicar la competencia analizada, lo anterior se respalda por cuanto la nota promedio que alcanzó el grupo experimental en la pos-prueba fue aproximadamente el doble a la nota promedio de la pre-prueba, 8,33 y 3,91 respectivamente, es decir, la competencia incrementó en los participantes; lo que no tuvo ninguna relación con el género de los estudiantes [$\chi 2$ (24, N=49) = 27,85, $p_v > 0,05$]. Como dato adicional, en el parcial quefue aplicada la estrategia, el promedio del curso superó a los promedios de los parciales anteriores (7,34 en el primer parcial, 7,15 en el segundo, y 8,92 en el tercer parcial), lo que permite sostener que la estrategia contribuye a incrementar la calificación del estudiante, tal como lo establece Johnson, Adams, Estrada, & Freeman (2014).

b. Nacionales

García, D. (2020). *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo.* (tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo, Lima).

Conclusiones:

1. Se ha demostrado con el Rho Spearman que existe una relación positiva de 0,249 entre el nivel de Gamificación y las competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I.E. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019 , el cual es estadísticamente significativo, con un valor de significancia igual a p= 0,017 < 0,05 , rechazándose la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna por tanto podemos concluir que la relación

es directa y que a mayor gamificación existe mayor desarrollo de competencia matemáticas.

2. Se ha contrastado según la correlación de Spearman que existe una relación positiva entre las mecánicas de la gamificación y competencias matemáticas con un valor de 0,308 y de nivel de significancia de p=0,003< 0,001 por tanto es muy significativa. Se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alterna (H2). Concluyendo que las mecánicas de la gamificación se relacionan directamente con la variable competencias matemáticas.
3. Se evidenció con el correlativo Rho Spearman que existe una relación positiva con un valor de 0,201 en la relación entre la dimensión componentes de gamificación y la variable competencias matemáticas y es estadísticamente significativa (p= 0,045 > 0,05) aceptando la hipótesis alterna (H3). Evidenciando que un ambiente gamificado se incentiva el desarrollo de las competencias matemáticas.

Calcina, J. (2017). *La sociomotricidad y su influencia en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Publico de Educación Física Lampa.* (tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional del Altiplano, Puno).

Quien llego a las siguientes conclusiones:

a) El nivel de influencia de la sociomotricidad, es muy bueno para el desarrollo del pensamiento estratégico durante las prácticas deportivas y sesiones de educación física, dado que se encuentra en la tabla N° 04

y 05. Y según la tabla N° 06. La sociomotricidad ayuda a mantener una relación interactiva entre un individuo y otro. En tanto favorece a la salud física y psíquica del estudiante, porque se trata de una técnica que le ayudara a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con el mundo que le rodea y el desarrollo del pensamiento estratégico.

b) Durante la práctica de la sociomotricidad su nivel de desarrollo es muy bueno por que influye en la mejora de las habilidades motrices, cognitivas y las capacidades afectivo-emocionales, ya que le permiten a los estudiantes del IV semestre sección A,B y C del Instituto Superior Pedagógico Público de Educación Física – Lampa, desempeñarse con autonomía y es posible proyectarse individual y colectivamente mediante procesos de inter-acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración mediante la práctica de la sociomotricidad.

c) Durante la práctica de la sociomotricidad el grado de desarrollo es muy bueno ya que influye positivamente en el pensamiento estratégico y que, al momento de aplicar, estas cualidades se reflejan al momento de participar en los test físicos e interacción grupal y se plasma la mejoría de su capacidad de razonamiento, análisis, síntesis y toma de decisiones.

d) La sociomotricidad ayuda a desarrollar el nivel de pensamiento estratégico, su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando con las demás áreas

Iquise, M. y Rivera, L. (2020). *La importancia de la Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.* (tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola, Lima).

Llegaron a las conclusiones:

a) En primer lugar, la trascendencia de esta herramienta en el aspecto educativo ha influido de manera positiva y siendo de mucha utilidad tanto como para el docente y el estudiante, dando una experiencia mucha más atractiva. Genera motivación, simplifica las actividades dificultosas y el progreso del estudiante va siendo mucho más significativo. Por último, el docente tendrá que hacer un mejor uso de la planificación de las estrategias didácticas y que estén en constantes actualizaciones como plataformas, aplicaciones para poder desarrollar este tipo de experiencia aprendizaje.

b) En segundo lugar, los elementos que contiene esta herramienta hacen que el estudiante de por sí solo quiera superarse, al resolver estas actividades contienen premio o bonificaciones donde el estudiante al ver que su puntuación es menor al de los demás querrá superarse y el docente será guía y brindará el feedback en tiempo real para que así se convierta en un aprendizaje más significativo.

c) Finalmente, como toda herramienta siempre trae sus ventajas y desventajas; como desventajas encontramos el tiempo, coste de inversión y las inducciones al realizar esta 22 estrategia. Como ventaja reforzamos el conocimiento de manera más dinámica, hay más participación en aprender por parte de los estudiantes.

d) Resumiéndose, gamificación será una herramienta fundamental en el futuro, ya que su uso favorece innovaciones en el aula, enfrentado a la educación tradicional que radica hoy en día. Es por esto que es necesario que, los profesores del presente, estén enterados de esta estrategia y método de enseñanza y aprendizaje.

c. Locales

Campos, E. y Limas, W. (2020). *Juegos recreativos como estrategia metodológica para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "El Progreso" Ambo.* (tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco).

Se obtuvo las siguientes conclusiones:

a) Los resultados obtenidos confirmaron que los juegos recreativos como estrategia metodológica influyen favorablemente para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "El Progreso" – Ambo, 2019; comprobado a través del p-valor en la prueba de hipótesis, siendo de .000.

b) Los resultados obtenidos confirmaron que la aplicación de juegos recreativos como estrategia metodológica establece favorablemente su lateralidad para el dominio de habilidades Psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa

Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019; comprobado a través del p-valor en la prueba de hipótesis, siendo de .000.

c) Los resultados arrojaron que se determina el domino de equilibrio fácilmente aplicando como estrategia los juegos recreativos de cooperación y de competencia, dentro de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019; comprobado a través del p-valor en la prueba de hipótesis, siendo de .000.

d) Los resultados obtenidos mostraron que el nivel de orientación espacial es óptimo al finalizar la aplicación de juegos recreativos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019; comprobado a través del p-valor en la prueba de hipótesis, siendo de .000.

e) Los resultados arrojaron que la aplicación de juegos recreativos como estrategia metodológica de cooperación proporciona el desarrollo de la coordinación de manera favorable en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019; comprobado a través del p-valor en la prueba de hipótesis, siendo de .000.

Valentín, E. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis* (tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco, Huánuco)

Tuvo estas conclusiones:

a) Los resultados del pre test han permitido medir el nivel de la motricidad gruesa donde el 56.9% en el grupo control y el 68.3% en el grupo experimental, demostraron un bajo nivel de la motricidad gruesa los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis, Huánuco, 2019 tal como se evidencia en el cuadro N°01

b) Se diseñó los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.

c) Se aplicó los juegos tradicionales a través de las 20 sesiones de aprendizaje en el grupo experimental a los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis Huánuco, 2019.quienes lograron mejorar en un 71.97% la motricidad gruesa como correr, saltar y lanzar presentando una buena coordinación al realizar las diferentes actividades.

d) Se evaluó el nivel de la motricidad gruesa después que se aplicó los juegos tradicionales de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019. Donde el 71.97% lograron mejorar la motricidad gruesa, mientras que el grupo control, solo el 47.03% presentan tales logros, tal como lo demuestra el cuadro N°02.

2.2. Bases teóricas

A. Aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa"

I. Datos generales

1.1. Nombre del programa

Gamificación socioformativa

1.2. Responsables

Yhoni Ananías, Juanpedro León

Víctor, Clemente Quispe

Percy Humberto, Martínez Saconeta

1.3. Institución donde se aplicará

Institución Educativa N° 32040 Chullay

1.4. Institución donde se sustentará

Unidad de Posgrado – Facultad de Ciencias de la Educación-UNHEVAL

II. Caracterización de la problemática

PROBLEMA	CAUSA	EFECTO	ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN
habilidades sociomotrices en inicio y en proceso en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.	Estudiantes con pocainformación y formación en la competencia: interactúa a través desus habilidades sociomotrices.	Debilidad en la formación integral, entre ellas la falta de interés por el fortalecimiento de *capacidades: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices, Crea y aplica estrategias y corporal pertinente.*	Aplicación del Programa "Gamificación Socioformativas parala mejora significativade la competencia: Interactúa a través desus habilidades sociomotrices en estudiantes de la Institución EducativaN° 32040 Chullay.

III. Actividades y cronograma

RESUMEN DEL TRABAJO- VARIABLE INDEPENDIENTE								
VARIABLE	**DIMENSIÓN**	**NOMBRE DEL TALLER**	**ACTIVIDADES/ TEMAS**	**CRONOGRAMA 2021**			**TÉC.**	**ACT.**
				J	**A**	**S**		
PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA"	**JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES-MOTRICES**	Taller para desarrollar habilidades sociomotrices	Sesión de clase: Aprendiendo a interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica la práctica deportiva y demás indicadores de logro. .	X			Taller: aprendizaje común	Sesión de aprendizaje
	JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS-CREATIVAS	Taller para desarrollar habilidades creativas	Sesión de clase: Aprendiendo a emplear los recursos y potencialidades de cada miembro del equipo y demás indicadores de logro. .		X			
	JUEGOS Y DINÁMICAS DE EXPRESIÓN CORPORAL	Taller para desarrollar habilidades de expresión corporal	Sesión de clase: Aprendiendo a utilizar el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y un lenguaje informativo como asertivo para comunicar sus pensamientos. .			X		

B. Competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

- **Las habilidades socioemotrices**

Las habilidades sociomotrices significa poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación. De igual manera, aplica estrategias y tácticas para el logro de un objetivo común en la práctica de diferentes actividades físicas, mostrando una actitud proactiva en la organización de eventos lúdicos y deportivos.

Se debe señalara también que es por medio de la acción sociomotriz que el niño y adolescente vivencia sus habilidades físicas, y establece los primeros contactos con el mundo exterior, se conoce a sí mismo y conoce las características de los objetos, el medio y otros seres vivos.

En la Educación Física, la sociomotricidad se convierte en un factor que el docente puede usar para la formación integral del estudiante, el juego como elemento didáctico básico, contribuye a que los alumnos se puedan expresar en una integración global como unidad, a partir de las relaciones que establecen con su propio cuerpo, con los objetos y con otras

personas. La sociomotricidad, desde la perspectiva de la Educación física puede constituirse en:

El juego como instrumento de sociabilización, movimiento: expresión y comunicación

En herramientas que facilitan interactuar y comunicar al estudiante con éxitos en su medio social.

En la etapa escolar el estudiante debe comprender y asimilar el concepto de grupo, el cual se constituye en la base para la construcción del concepto de equipo, aspecto este que supone mayores niveles en la capacidad de abstracción del alumno.

> Dadas las características del área de la educación física y deportes, se puede afirmar que es un medio de trabajo a través del cual el docente puede mejorar las actitudes y aptitudes de sus estudiantes desde sus primeros años, apropiándose de las capacidades sociomotrices, como la introyección a través de la cual los niños pueden aprender de sus maestros aplicando acciones sociomotrices, porque a través de esta área es posible promocionar actividades lúdicas para trabajar valores de convivencia, que luego permitan evitar conflictos a nivel escolar y familiar, logrando además que se disfrute de espacios o momentos recreativos, aprendiendo a ganar y aceptar las derrotas. Lo que lleva a plantear la siguiente pregunta: ¿Cómo es posible fortalecer las habilidades sociales en los niños de básica primaria a través de las capacidades de la acción sociomotriz, desde la clase de educación física y deportes? (Sánchez, 2019, p. 9)

- **Interactuar a través de las habilidades sociomotrices**

De acuerdo al Ministerio de Educación esta comptencia tiene los siguientes niveles:

i. Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices al aceptar al otro como compañero de juego y busca el consenso sobre la manera de jugar para lograr el bienestar común y muestra una actitud de

respeto evitando juegos violentos y humillantes; expresa su posición ante un conflicto con intención de resolverlo y escucha la posición de sus compañeros en los diferentes tipos de juegos. Resuelve situaciones motrices a través de estrategias colectivas y participa en la construcción de reglas de juego adaptadas a la situación y al entorno, para lograr un objetivo común en la práctica de actividades lúdicas.

ii. Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices al tomar acuerdos sobre la manera de jugar y los posibles cambios o conflictos que se den y propone adaptaciones o modificaciones para favorecer la inclusión de compañeros en actividades lúdicas, aceptando al oponente como compañero de juego. Adapta la estrategia de juego anticipando las intenciones de sus compañeros y oponentes para cumplir con los objetivos planteados. Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades del contexto y los intereses del grupo en la práctica de actividades físicas.

iii. interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. Hace uso de estrategias de cooperación y oposición seleccionando los diferentes elementos técnicos y tácticos que se pueden dar en la práctica de actividades lúdicas y predeportivas, para resolver la situación de juego que le dé un mejor resultado y que responda a las variaciones que se presentan en el entorno.

iv. Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices con autonomía en situaciones que no le son favorables y asume con una actitud de liderazgo los desafíos propios de la práctica de actividades físicas, experimentando el placer y disfrute que ellas representan. Formula y aplica estrategias para solucionar problemas individuales colectivos, incorporando elementos técnicos y tácticos pertinentes y adecuándose a los cambios que se dan en la práctica. Analiza los posibles aciertos y dificultades ocurridos durante la práctica para mejorar la estrategia de juego.

v. Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices integrando a todas las personas de la comunidad educativa en eventos lúdico - deportivos y promoviendo la práctica de actividad física basada en el disfrute, la tolerancia, equidad de género, inclusión y respeto, asumiendo su responsabilidad durante todo el proceso. Propone sistemas tácticos de juego en la resolución de problemas y los adecúa según las necesidades del entorno, asumiendo y adjudicando roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo en la práctica de diferentes actividades físicas.

vi. Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices cuando organiza y promueve proyectos y eventos lúdicos y deportivos que respondan a las problemáticas de su entorno en espacios alternativos, integrando a todas las personas de la comunidad educativo. Crea, modifica y adapta estrategias tácticas pertinentes,

teniendo en cuenta las debilidades y fortalezas del propio equipo y del equipo oponente.

- **Dilucidación de las dimensiones**
  - ✓ **Primera dimensión: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices** supone interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica y deportiva experimentando el placer y disfrute que ella representa. Por otro lado, desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego, liderazgo, tolerancia, actitud proactiva, la resolución de conflictos interpersonales, la pertenencia positiva a un grupo, entre otras.
  - ✓ **Segunda dimensión: Aplica estrategias y tácticas de juego** supone emplear los recursos personales y las potencialidades de cada miembro del equipo para el logro de un objetivo común, desarrollando y aplicando reglas y soluciones tácticas de juego en actividades físicas de colaboración, cooperación y oposición.
  - ✓ **Tercera dimensión: Se expresa corporalmente**, usa el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.

2.3. Bases conceptuales

Cognitivo

Dado que la palabra "cognitivo" proviene del latín noscere, "conocer", significa que tiene algo que ver con el conocimiento. En otras palabras, la capacidad de la especie humana de aplicar ese razonamiento para comprender la naturaleza circundante, hacer conexiones, guiar el razonamiento, predecir eventos y formar teorías. En cierta medida, todos los seres vivos tienen las capacidades cognitivas más amplias, es decir, la capacidad de transformar la experiencia en aprendizaje y adaptarse mejor al entorno, utilizando ciertas formas de memoria y privilegios de información.

Creativo

La palabra creativo suele utilizarse para describir algo que tiene la capacidad de crear o que estimula su desarrollo. En la vida cotidiana y en ciertas áreas, el uso de este término es para describir con precisión a una persona que tiene la habilidad especial de resolver un problema o crear una alternativa que facilita la realización de una determinada tarea o actividad.

Dinámicas

Es una palabra derivada de la palabra griega "dinámica" que significa potencia o potencia. Se aplica a todos los ágiles y móviles. Por lo tanto, hablamos cuando las personas dinámicas son muy activas. Alternativamente, la dinámica de grupo, que consiste en coordinar las tareas del equipo y estudiar cómo funcionan las actividades grupales, es una preocupación que surgió en los Estados Unidos a fines de la década de 1930.

Emocional

Se clasifica como emocional a una persona o situación en las que son visibles diferentes tipos de emociones y en la superficie se clasifican como emocionales. Dado que las emociones son fenómenos tanto físicos como psicológicos, tales eventos no siempre son controlados y medidos voluntariamente por el individuo, y el área de la emoción es más grande para el sector racional del comportamiento. Es importante entender que trae un influyente o influyente personalidad.

Estrategias

Una estrategia es un plan para abordar un problema. Una estrategia es un conjunto de acciones planificadas que te ayudan a tomar decisiones y lograr los mejores resultados posibles. Esta estrategia tiene como objetivo lograr metas de acuerdo a patrones de comportamiento. La estrategia es una serie de tácticas, acciones más específicas para lograr uno o más objetivos.

Expresión corporal

El término expresión corporal se utiliza para referirse al propio cuerpo ya las personas que utilizan los movimientos y formas que se pueden lograr con él para expresar diferentes tipos de ideas. En general, el concepto de expresión física se aplica a los artistas que se ocupan del cuerpo en lugar de las palabras, como bailarines, coreógrafos y pantomimas. El arte de la expresión física requiere siempre un buen dominio y conocimiento del propio cuerpo, así como una mayor expresividad, ya que hay que ser capaz de transmitir lo que otros dicen con palabras y con movimiento.

Gamificación

La gamificación es la aplicación de elementos de diseño de juegos y principios de juegos en contextos que no son de juegos. La gamificación utiliza elementos

de diseño de juegos para la participación del usuario, la productividad organizacional, el flujo, el aprendizaje, el reclutamiento y la evaluación de empleados, la facilidad de uso, las utilidades del sistema, el ejercicio, las infracciones de tránsito, la indiferencia a las elecciones y más. A menudo, mejora.

Habilidades

El término habilidad se derivó originalmente del latín habilis, que significa "lo que debes tener", y se usó para especificar algunas especies del género Homo habilis de nuestro pasado evolutivo: Homo habilis. Habilis, un hombre "hábil" que aprendió a usar herramientas de piedra para dártela y facilitarte la vida. Por lo tanto, se dice que las personas que tienen la oportunidad de desempeñar un papel activo en un determinado campo son buenas para ello.

Socioformativo

En un enfoque formativo, la educación que recibe una persona, ya sea personal o social, debe aclararse de manera que sea esencial para abordar cuestiones contextuales.

Tácticas

Cuando hablamos de tácticas, nos referimos a métodos específicos que se pueden utilizar para lograr nuestros objetivos. También presenta un campo artístico o práctico que te enseña a elegir el método correcto para un propósito particular en un campo particular de la vida o del conocimiento. En otras palabras, cuando hablamos de tácticas, generalmente nos referimos a posibles formas de lograr resultados a partir de una evaluación de la situación actual. Pero cuando se habla de tácticas, el singular también puede referirse a la capacidad de elegir o usar esos métodos.

2.4. Bases epistemológicas o bases filosóficas

Dado que la educación es un proceso práctico referido a individuos humanos, la epistemología de las ciencias de la educación debe plantearse en el contexto de las ciencias humanas o socialesaplicadas y en el de la filosofía de las tecnologías sociales. Para lafilosofía, epistemología se refiere a teoría del conocimiento y por ello no puede estar ajena a las teorías educativas. La valoración epistemológica ayuda a la fundamentación científica de las Ciencias de la Educación. En las Ciencias de la Educación también existe ambigüedad al tratar este término. En algunos casos cuando se habla de epistemología se hace referencia a las investigaciones 49 Idem 69. pedagógicas, en otras a la metodología, algunos orientan el análisis al hecho educativo en sí y hay quien también se refiere a las reflexiones metateóricas. Otros consideran que sólo enel campo de las ciencias naturales hay epistemología, estos consideran que por la peculiaridad del proceso pedagógico donde la intervención humana actúa como objeto y sujeto no hay conocimiento científico. El desarrollo de las Ciencias de la Educación en la actualidad brinda amplias posibilidades para las reflexiones epistemológicas en el sentido de precisar los problemasteórico-metodológicos que contribuyan no sólo a su perfeccionamiento, sino a su propia fundamentación científica. Si se tiene en cuenta el sentido amplio del término, un análisis epistemológico en las ciencias de la educación, abarcaría la lógica de la investigación de las acciones educativas, la ética profesional, los problemas sociológicos de la educación por sólo mencionar algunos. En un sentido estrecho se concretaría a un estudio gnoseológico y/o metodológico del proceso pedagógico que incluiría el análisis de categorías básicas de este fenómeno que difiere en mucho del objeto de estudio de las ciencias naturales, y que por lo tanto, la especificidad del objeto de estudio de las ciencias de la educación -condición

básica para el análisis epistemológico- determina particularidades a partir del propio proceso formativo, de su objetivo y de las personas que en él intervienen. Las polémicas en torno a la investigación epistemológica en Educación fluctúan entre otras, en el análisis dela presencia de la ideología en el proceso educativo, las características específicas de las categorías del proceso educativo, su verificación científica, interdisciplinariedad, debido a la complejidad de su objeto de estudio y la "objetividad científica" de las investigaciones en este campo. El análisis epistemológico ayuda a la fundamentación científica de las ciencias de la educación porque contribuye a eliminar el criterio de considerarlas como ciencias del quehacer práctico desprovistas de toda teorización posible. Se tomará como punto de partida la concepción que tiene en cuenta el origen etimológico de la palabra con un sentido metodológico general, que permite elevarse sobre su propio objeto para enjuiciarlo, valorarlo y transformarlo sobre bases consecuentes en el plano científico la educación es un proceso histórico de la producción, del cual la realidad, en su carácter activo es un aspecto constitutivo. (Casañas, 2019: 242-243)

Como se sabe la epistemología, es una disciplina rigurosa de la filosofía, cuando trata de la educación se denonomina epistemología de la educación, la misma, como señala Casañas, tiene como tarea tratar temas sobre el saber, el aprendizaje y la construcción del conocimiento. Esto es la epistemología de la educación plantea reflexiones como la manera cómo se aprende, como se organiza y sistematiza los conocimientos, sin perder la mirada la mirada a temas sociales, especialmente del docente.

CAPÍTULO III.

METODOLOGÍA

3.1. Ámbito

La investigación se realizará en la Institución Educativa N° 32040, ubicado en el centro poblado de Chullay, Distrito de Yarumayo, esta Institución pertenece a la UGEL Huánuco, perteneciente a la DRE Huánuco.

3.2. Población

La población estará conformada por los estudiantes de nivel primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

POBLACIÓN		
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY	GRADO	TOTAL POR GRADO
	1er.	26
	2do.	27
	3ro.	30
	4to.	29
	5to.	35
	6to.	35
TOTAL		182

Fuente: nómina de matrícula
Elaboración de los tesistas

3.3. Muestra

La muestra será constituida por los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay

MUESTRA		
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY	GRADO	TOTAL
	5to.	35

Fuente: nómina de matricula
Elaboración de los tesistas

3.4. Nivel y tipo de estudio

3.4.1. Nivel de investigación

La presente investigación se circunscribe NIVEL EXPLICATIVO, porquese busca encontrar las causas del poco logro y desarrollo de la competencia, interactúa a través de habilidades sociomotrices, esto es se pretende encontrar una explicación que fundamenten estas limitaciones, obviamente considerando los efectos que generan estas causas. Teóricamente se dice que con la investigación explicativa se intenta clarificar cómo es exactamente el problema que se quiere solucionar.

> la investigación explicativa responde a la interrogante ¿por qué?, es decir con este estudio podemos conocer por qué un hecho o fenómeno de la realidad tiene tales y cuales características, cualidades, propiedades, etc., en síntesis, por qué la variable en estudio es como es.
>
> En este nivel el investigador conoce y da a conocer las causas o factores que han dado origen o han condicionado la existencia y naturaleza del hecho o fenómeno en estudio. Así mismo indaga sobre la relación recíproca y concatenada de todos los hechos de la realidad, buscando dar una explicación objetiva, real y científica a aquello que se desconoce. Necesariamente supone la presencia de dos o más variables. (Carrasco Díaz 2006:42)

3.4.2. Tipo de investigación

La investigación responde al tipo APLICADA, porque el problema establecido requiere de una solución práctica, bajo este marco, con la aplicación del Programa “Gamificación Socioformativa” se busca el logro de la Competencia: Interactúa a través de habilidades socioformativa enestudiantes de la Institución Educativa N° 32040

Chullay.

> El tipo de investigación aplicada tiene como fin principal resolver un problema en un periodo de tiempo corto. Dirigida a la aplicación inmediata mediante acciones concretas para enfrentar el problema. Por tanto, se dirige a la acción inminente y no al desarrollo de la teoría y sus resultados, mediante actividades precisas para enfrentar el problema. (Chávez, 2007: 134)

3.5. Diseño de investigación

El tipo de diseño más adecuado para encaminar el proceso de investigación es el EXPERIMENTAL con pre prueba – post prueba para un solo grupo, cuyo diseño, en este tipo de diseño, la variable dependiente es medida antes y después de que aplique a elimine la variable independiente. Luego se mide la magnitud del cambio, si es que se ha producido

> El término "diseño" se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que desea. Por lo tanto, el diseño de investigación se concibe como estrategias en las cuales se pretende obtener respuestas a las interrogantes y comprobar las hipótesis de investigación, con el fin de alcanzar los objetivos del estudio (Hernández, Fernández y Baptista 2010: 121)

Así tenemos el siguiente esquema:

PRE PRUEBA	TRATAMIENTO	POST PRUEBA
T1	TRATAMIENTO	T2

> En este tipo de diseño, la variable dependiente es medida antes y después de que se aplique o elimine la abrible 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. (Según Tamayo 2004: 46)

3.6. Métodos, técnicas e instrumentos

3.6.1. Métodos

3.6.1.1. Analítico – inductivo

3.6.1.2. Sintético – deductivo

3.6.1.3. Observación – inferencial

3.6.2. Técnicas

Observación

La observación es un recurso que utilizamos constantemente en nuestra vida cotidiana para adquirir conocimientos. Continuamente observamos, pero rara vez lo hacemos metódica y premeditadamente.

La observación es el procesamiento de datos como la acumulación de datos para obtener información significativa de los estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, como técnica nos facilita la recolección de los datos a través de esta técnica, que luego serán evaluados y ordenados, para obtener información útil, que luego serán analizados para contrastar la hipótesis.

> 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: 111-113)

3.6.3. Instrumento

Guía de observación

Es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula señalando los aspectos que son relevantes al observar. Puede utilizarse para observar las respuestas de los alumnos en una actividad, durante una semana de trabajo, una secuencia didáctica completa o en alguno de sus tres momentos, durante un bimestre o en el transcurso del ciclo escolar.

> Su estructura corresponde con la sistematicidad de los aspectos que se prevé registrar acerca del objeto. Este instrumento permite registrar los datos con orden cronológico, práctico y concreto para derivar de ellos el análisis de una situación o problema determinado. (Ortiz, 2004: 75)

3.7. Validación de los instrumentos

La validez del instrumento de recolección de datos de la presente investigación, se realiza a través de la validez de contenido, es decir, se determinó hasta donde los items que contiene el instrumento fueron representativos del dominio o del universo contenido en lo que se desea medir. Estará a cargo de expertosen investigación.

> 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, 243)

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
RELEVANCIA 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 lamedición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puedeestar 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
COHERENCIA 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 dimensiónque está midiendo
	4. Alto nivel	El ítem tiene relación lógica con la dimensión
SUFICIENCIA 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
CLARIDAD 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 queutilizan 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

3.8. Confiabilidad del instrumento

Esta investigación requirió de un tratamiento lógico con el fin de obtener un resultado que pudiera ser apreciado por la comunidad educativa como tal, donde usamos el método de Alfa de Cronbach.

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: 140)

3.9. Procedimiento

El procedimiento será el siguiente:

Paso 1. Formulación del problema.

Paso 2. Identificar factores importantes.

Paso 3. Recopilación de la información.

Paso 4. Probar la hipótesis.

Paso 5. Trabajar con la hipótesis.

Paso 6. Reconsiderar la teoría.

Paso 7. Formular nuevas preguntas.

Paso 8. Crear una conclusión para el tema.

3.10. Tabulación y análisis de datos

a) Plan de tabulación

El plan de tabulación consistirá, para nuestro caso, hacer los respectivos cuadros estadísticos de los resultados que se obtendrán, después del estudio realizar el estudio con los estudiantes del 5to grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

b) Análisis de datos

El análisis de datos consistirá en la realización de las operaciones a las que el investigador someterá los datos con la finalidad de alcanzar los objetivos del estudio. Todas estas operaciones no pueden definirse de antemano de manera rígida. La recolección de datos y ciertos análisis preliminares revelarán problemas y dificultades (el poco valor a las habilidades sociales y la capacidad de para convivir democráticamente).

Sin embargo, es importante hacer el esfuerzo para superar estas dificultades para que el procesamiento de datos sea óptimo y así será en el estudio que se realizará.

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.

3.11. Consideraciones éticas

La investigación se sustenta sobre parámetros éticos por lo siguiente:

a. Se hace uso del estilo APA para establecer que las fuentes utilizadas para la elaboración del trabajo de investigación sean citadas en el texto.
b. Respeto al derecho a la producción intelectual.
c. La investigación cumple estándares de responsabilidad social.
d. Valor social.
e. Validez científica.
f. Selección justa de la muestra.
g. Tasa de Riesgo/Beneficio favorable para los estudiantes.

CAPÍTULO IV.

DISCUSIÓN

4.1. Contrastación con los Referentes Bibliográficos

En la presente investigación se buscó si el Programa "Gamificación Socioformativa" mejora la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices en los estudiantes de la Institución Educativa N N° 32040 Chullay, se ha comprobado un índice de influencia estadística significativa entre ambas variables.

Así en la investigación realizada por Ciucci, L. A. (2016). *Gamificación: alcances y perspectivas en la ciudad de La Plata.* Concluye a partir de la Gamificación, se evidenció la necesidad de capacitación sobre el tema sustentada con métricas contrastables y con mayor información disponible relacionada a su aplicación en la ciudad. En general, los entrevistados reconocen el potencial de la Gamificación, los beneficios de aplicarla correctamente (momento en que se evidencia la necesidad de capacitación) en casi cualquier ámbito, producto y target. Así como su intención de aplicarla a corto y mediano plazo, por lo que resulta coherente con la necesidad de formarse.

En Colombia Benavides, C., Calderón, E. y Vega, D. (2012). *La sociomotricidad como propuesta didáctica de la educación física para disminuir la discriminación de género, en el Colegio Nacional Nicolás Esguerra*. Concluyo que el proceso sobre las diferentes manifestaciones de discriminación durante la aplicación de la propuesta didáctica tuvo una disminución significativa y una mejoría en las relaciones interpersonales y en consecuencia en el ambiente escolar, puesto que al iniciar la práctica docente

en la institución los niveles de violencia verbal y física eran elevados y tenía una mayor evidencia durante la clase de educación física, ya que el habito de la práctica de la misma estaba en el margen de libertinaje e irrespeto entre los estudiantes. Se logró con esta propuesta fortalecer y afianzar la confianza entre los estudiantes basada en el respeto por las diferencias del otro y de su entorno, y mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes, siendo así que la sociomotricidad fue la herramienta fundamental para el proceso y la disminución de las diferentes manifestaciones de discriminación entre los estudiantes, mejorando así el ambiente escolar en el Colegio Nacional Nicolás Esguerra, Jornada Nocturna, Ciclo 5.

En relación a los resultados obtenidos el nivel de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices en los estudiantes de 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, lograron una mejorasatisfactorio en las dimensiones: capacidad: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices, capacidad: Aplica estrategias y tácticas de juego y capacidad: Muestra expresión corporal pertinente, por lo que se acepta la hipótesis general.

CAPÍTULO V.

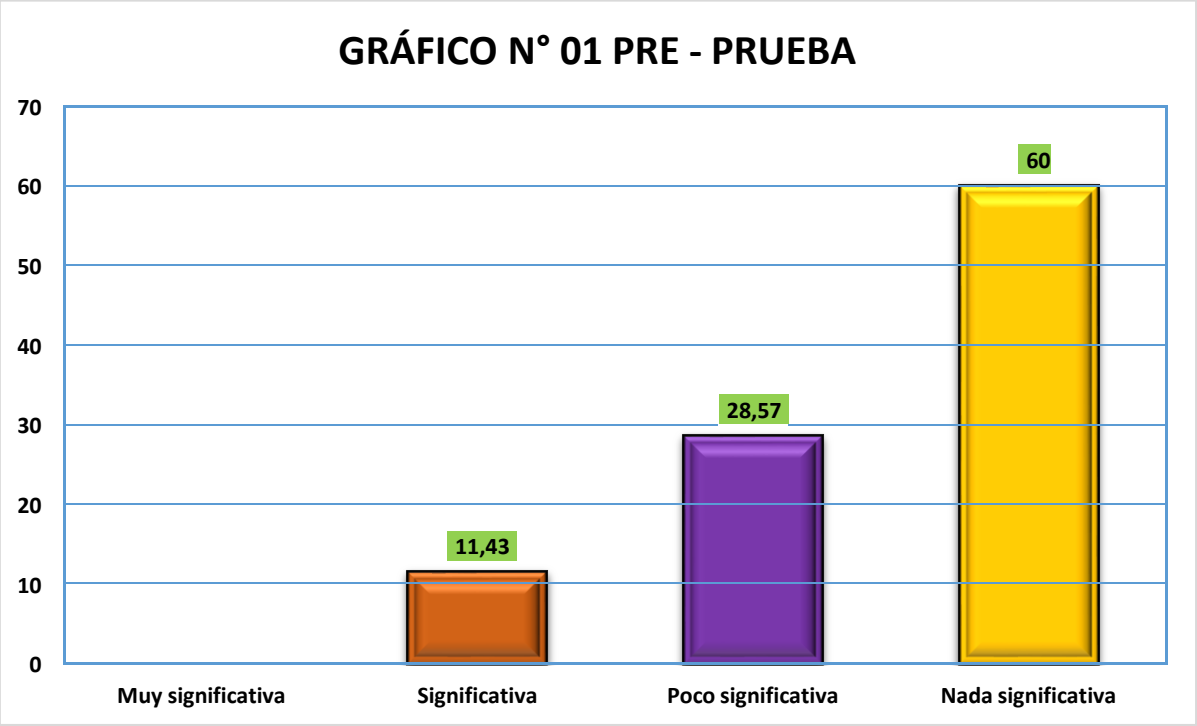
RESULTADOS

5.1. Descripción de resultados

VARIABLES	PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES
RESULTADOS DE LA	APLICACIÓN DEL PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" EN EL LOGRO LA CAPACIDAD: SE RELACIONA UTILIZANDO SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES

TABLA N° 01						
Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			20	57,14
	Significativa	S	04	11,43	12	34,28
	Poco significativa	PS	10	28,57	03	8,57
	Nada significativa	NS	21	60		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 01
Elaboración propia

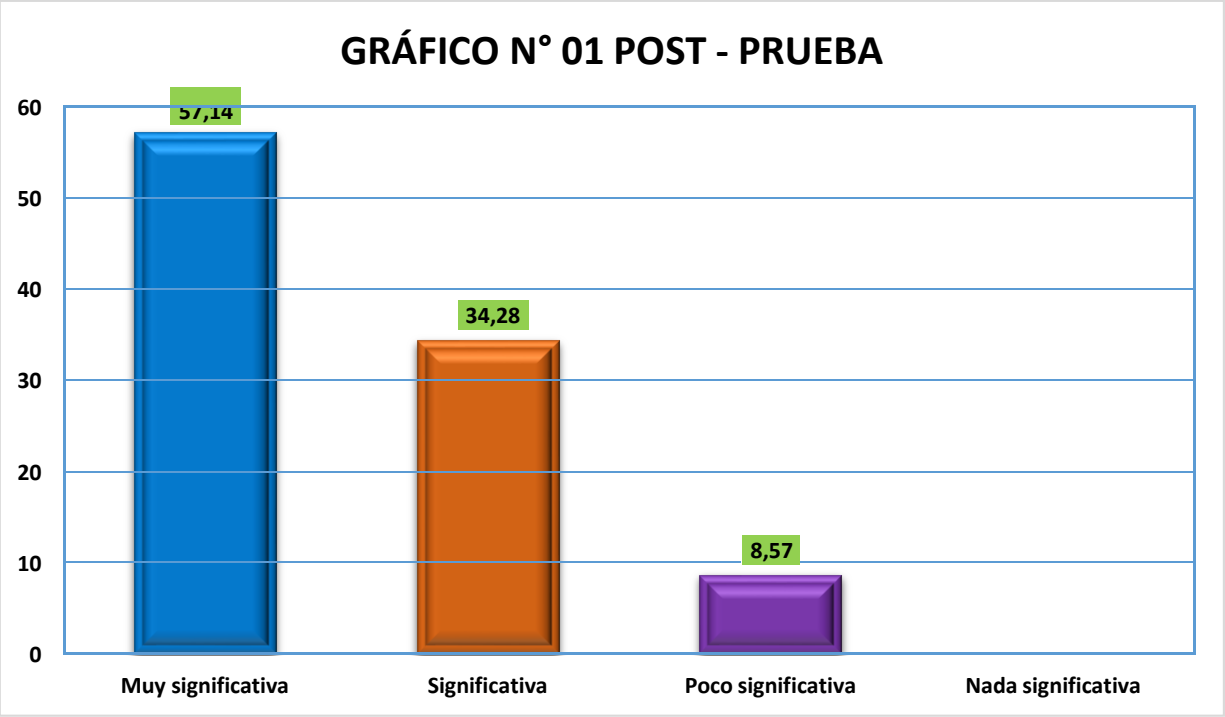


Fuente: cuadro N°01.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica.***

- ✓ 4 estudiantes, que en porcentaje es el 11,43% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 10 estudiantes, que en porcentaje es el 28,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 21 estudiantes, que en porcentaje es el 60% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°01.
Elaboración propia

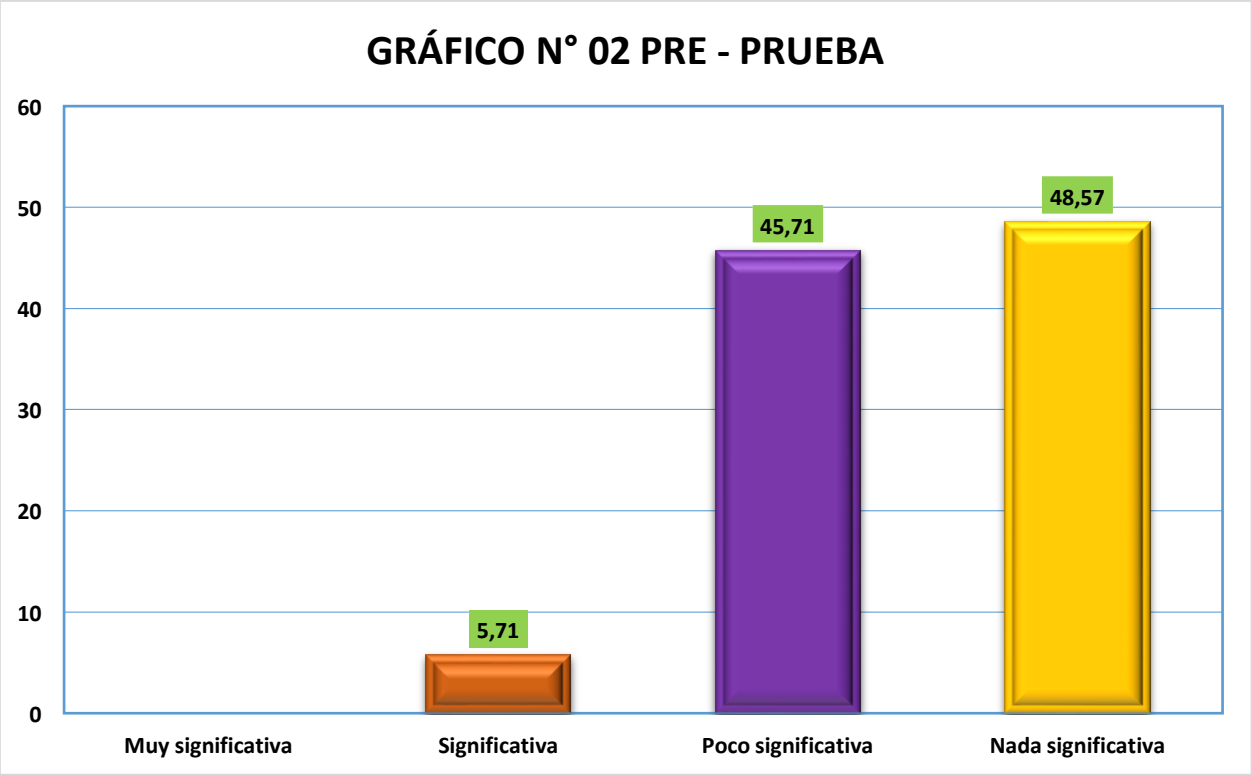
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas emocionales – motrices* para desarrollar la *capacidad: se relaciona utilizando sus habilidades sociomotices,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica.***

- ✓ 20 docentes, que en porcentaje es el 57,14% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 12 docentes, que en porcentaje es el 34,28% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 02						
Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica deportiva	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			22	62,85
	Significativa	S	02	5,71	10	28,57
	Poco significativa	PS	16	45,71	03	8,57
	Nada significativa	NS	17	48,57		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 02
Elaboración propia

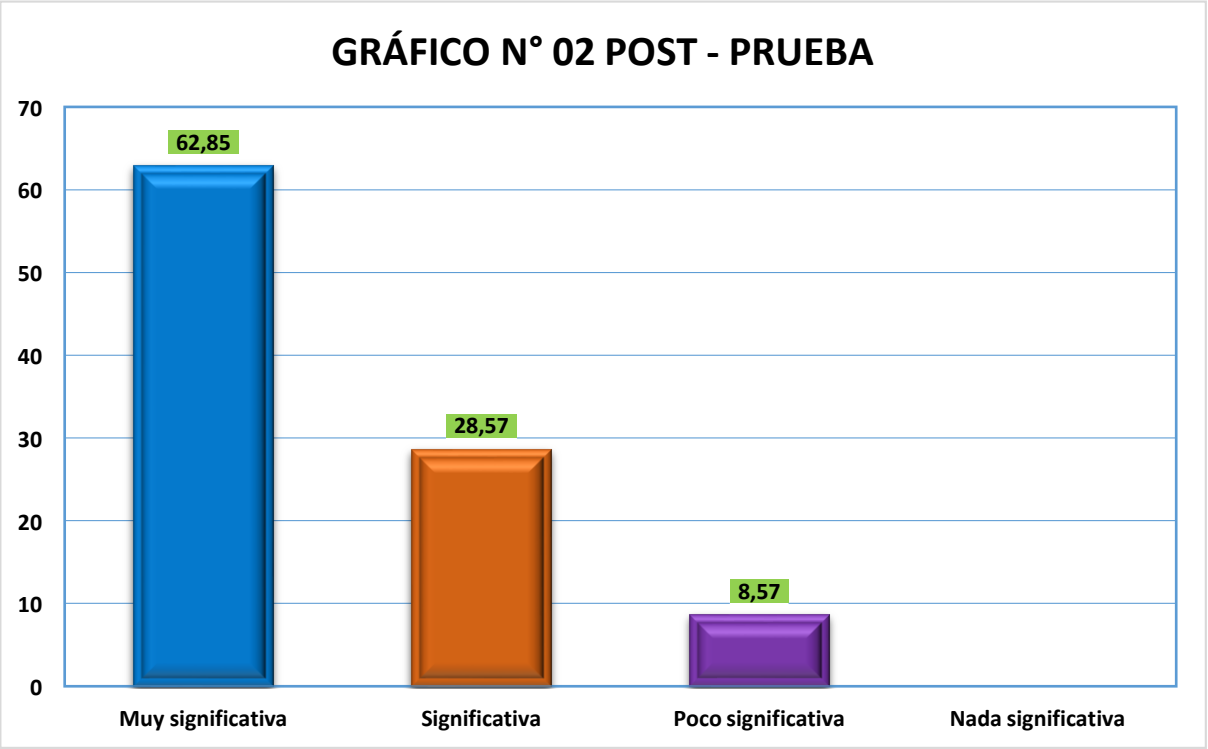


Fuente: cuadro N°02.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica deportiva.***

- ✓ 2 estudiantes, que en porcentaje es el 5,71% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 45,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 17 estudiantes, que en porcentaje es el 48,57% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°02.
Elaboración propia

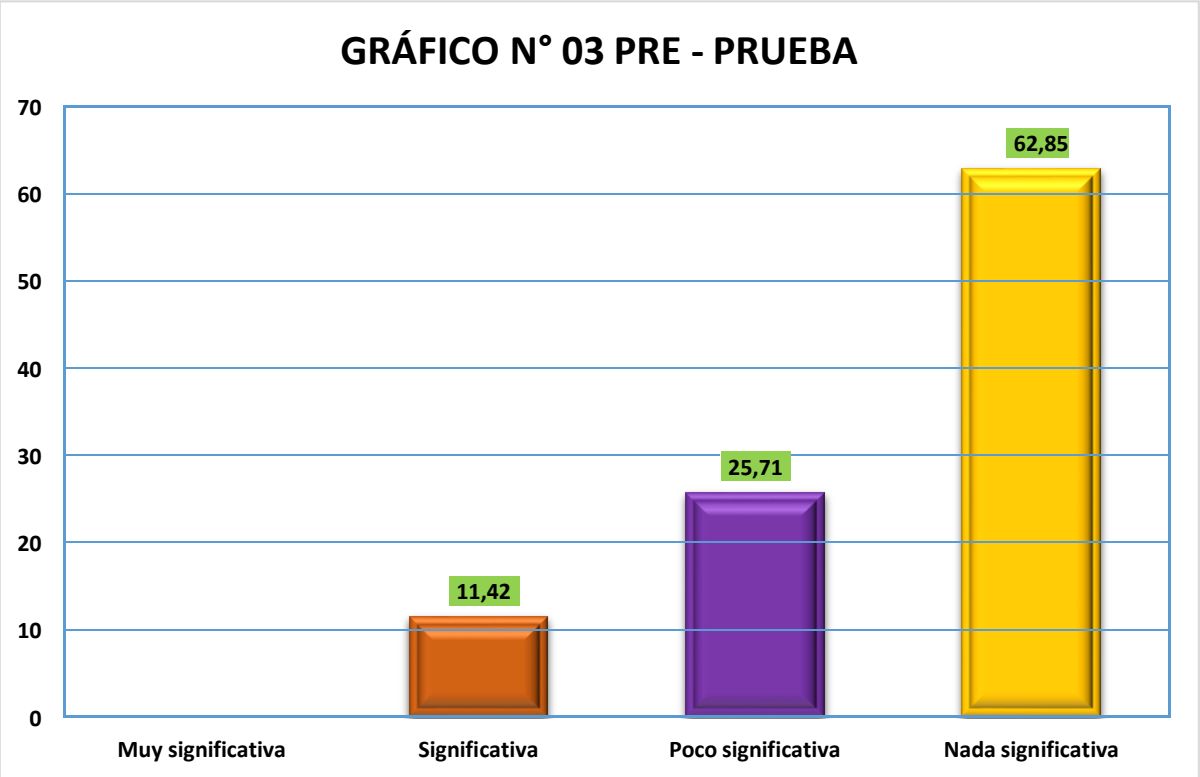
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas emocionales – motrices* para desarrollar la *capacidad: se relaciona utilizando sus habilidades sociomotices,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica deportiva.***

- ✓ 22 docentes, que en porcentaje es el 62,85% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 10 docentes, que en porcentaje es el 28,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 03						
Experimenta el placer y disfrute que el deporte representa	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			21	60
	Significativa	S	04	11,42	12	34,28
	Poco significativa	PS	09	25,71	02	5,71
	Nada significativa	NS	22	62,85		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 03
Elaboración propia

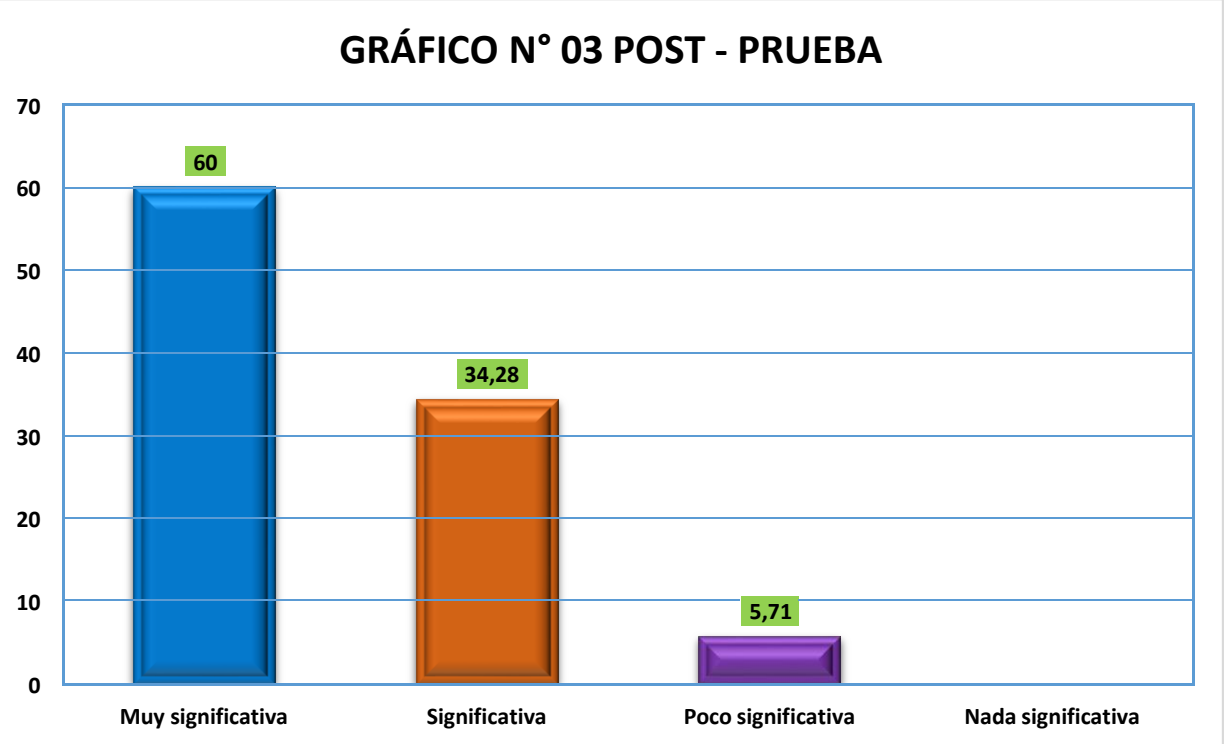


Fuente: cuadro N°03.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Experimenta el placer y disfrute que el deporte representa.***

- ✓ 4 estudiantes, que en porcentaje es el 11,43% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 09 estudiantes, que en porcentaje es el 25,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 22 estudiantes, que en porcentaje es el 62,85% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°03.
Elaboración propia

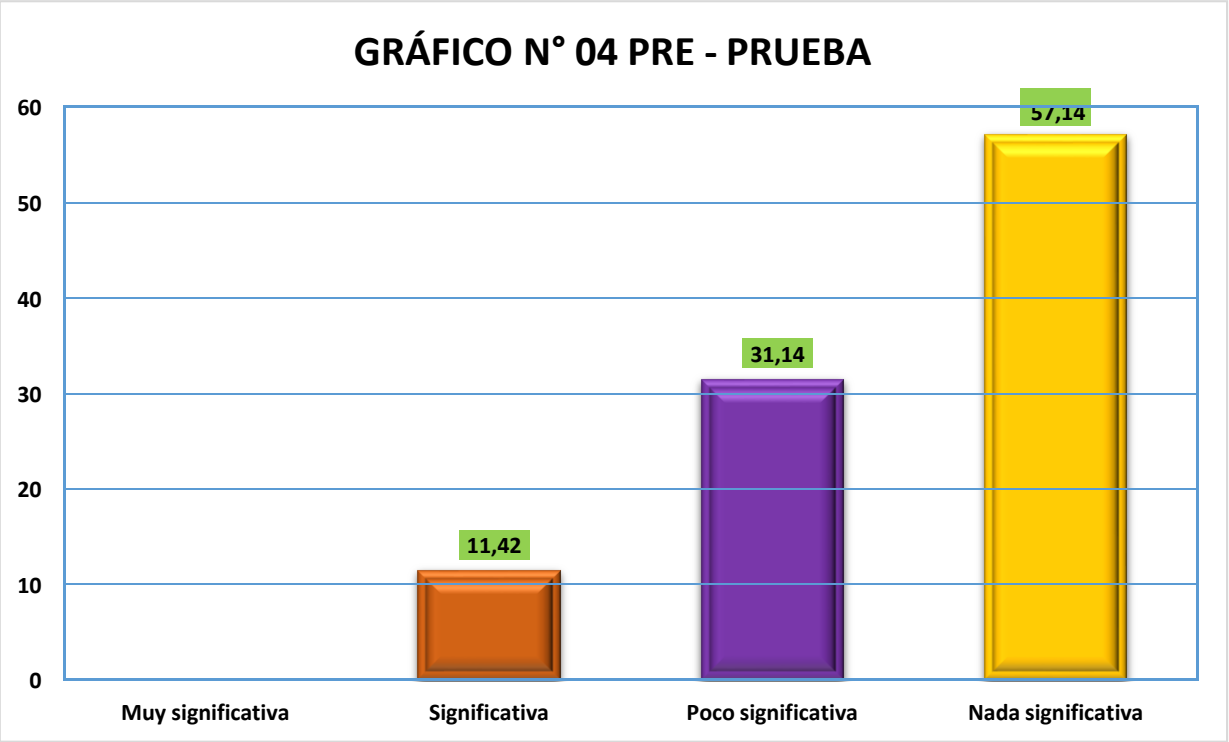
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas emocionales – motrices* para desarrollar la *capacidad: se relaciona utilizando sus habilidades sociomotices,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Experimenta el placer y disfrute que el deporte representa.***

- ✓ 21 docentes, que en porcentaje es el 60% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 12 docentes, que en porcentaje es el 34,28% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 2 docentes, que en porcentaje es el 5,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 04						
Desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			19	54,28
	Significativa	S	04	11,42	14	48,57
	Poco significativa	PS	11	31,42	02	5,71
	Nada significativa	NS	20	57,14		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 04
Elaboración propia

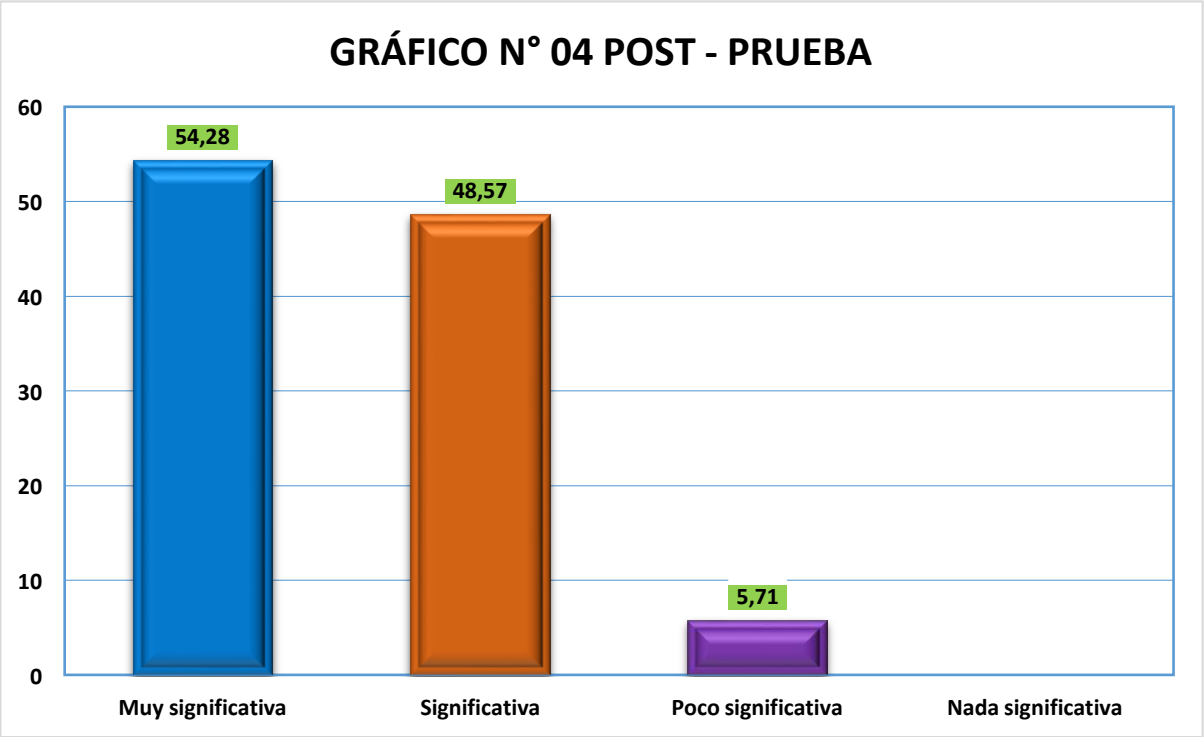


Fuente: cuadro N°04.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego.***

- ✓ 4 estudiantes, que en porcentaje es el 11,43% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 31,42% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 20 estudiantes, que en porcentaje es el 57,14% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°04.
Elaboración propia

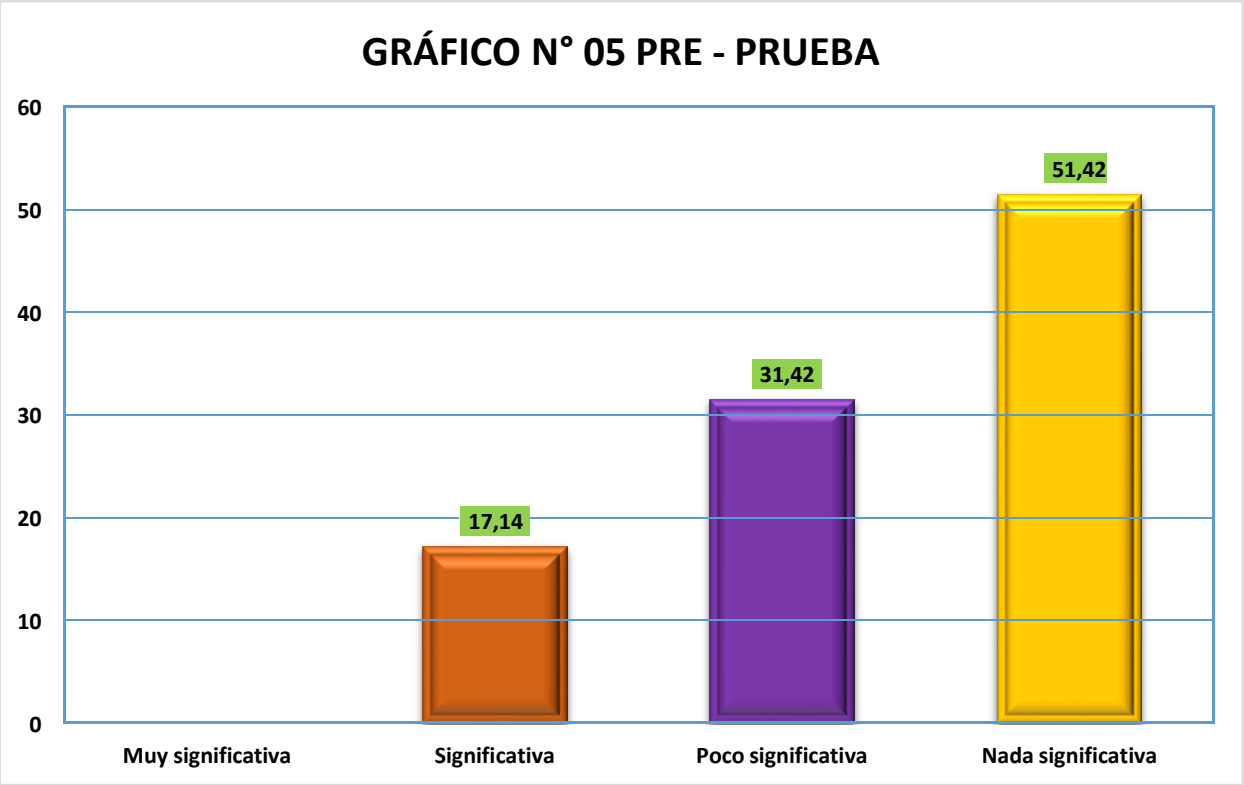
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas emocionales – motrices* para desarrollar la *capacidad: se relaciona utilizando sus habilidades sociomotices,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego.***

- ✓ 19 docentes, que en porcentaje es el 54,28% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 14 docentes, que en porcentaje es el 48,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 2 docentes, que en porcentaje es el 5,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 05						
Tiene habilidades de liderazgo	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			16	45,71
	Significativa	S	06	17,14	16	45,71
	Poco significativa	PS	11	31,42	03	8,57
	Nada significativa	NS	18	51,42		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 05
Elaboración propia

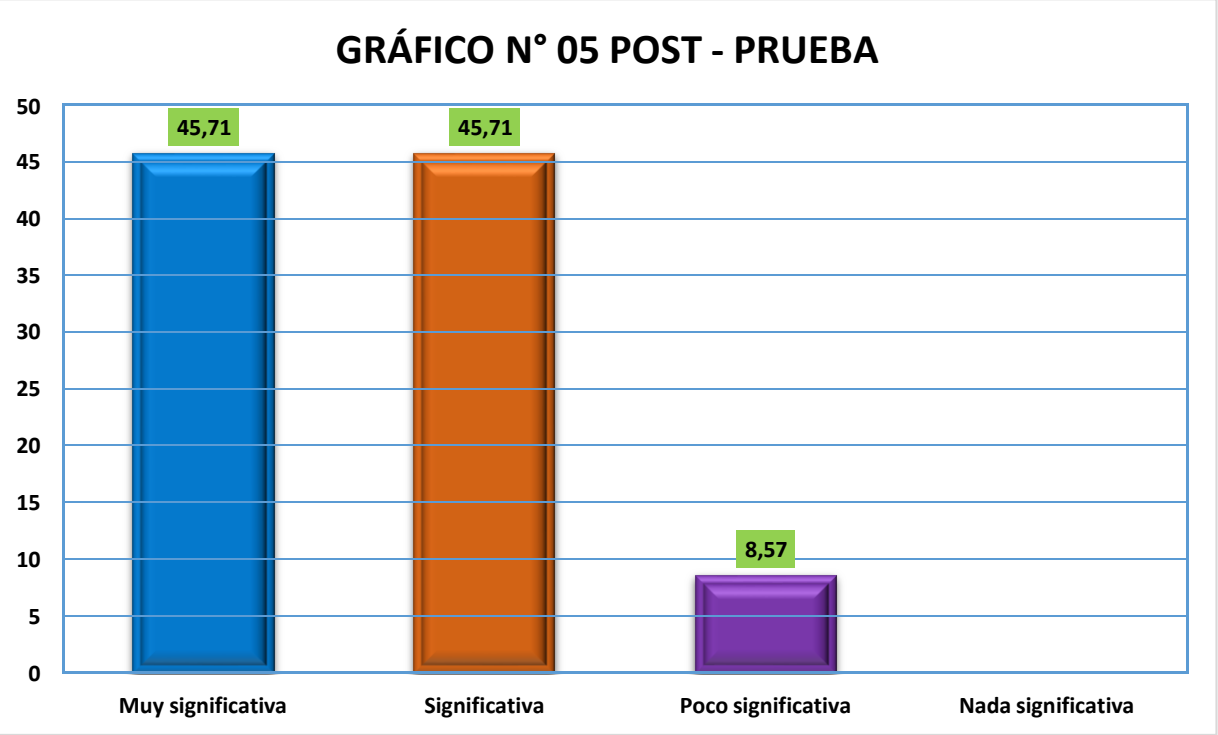


Fuente: cuadro N°05.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Tiene habilidades de liderazgo.***

- ✓ 6 estudiantes, que en porcentaje es el 17,14% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 31,42% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 18 estudiantes, que en porcentaje es el 51,42% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°05.
Elaboración propia

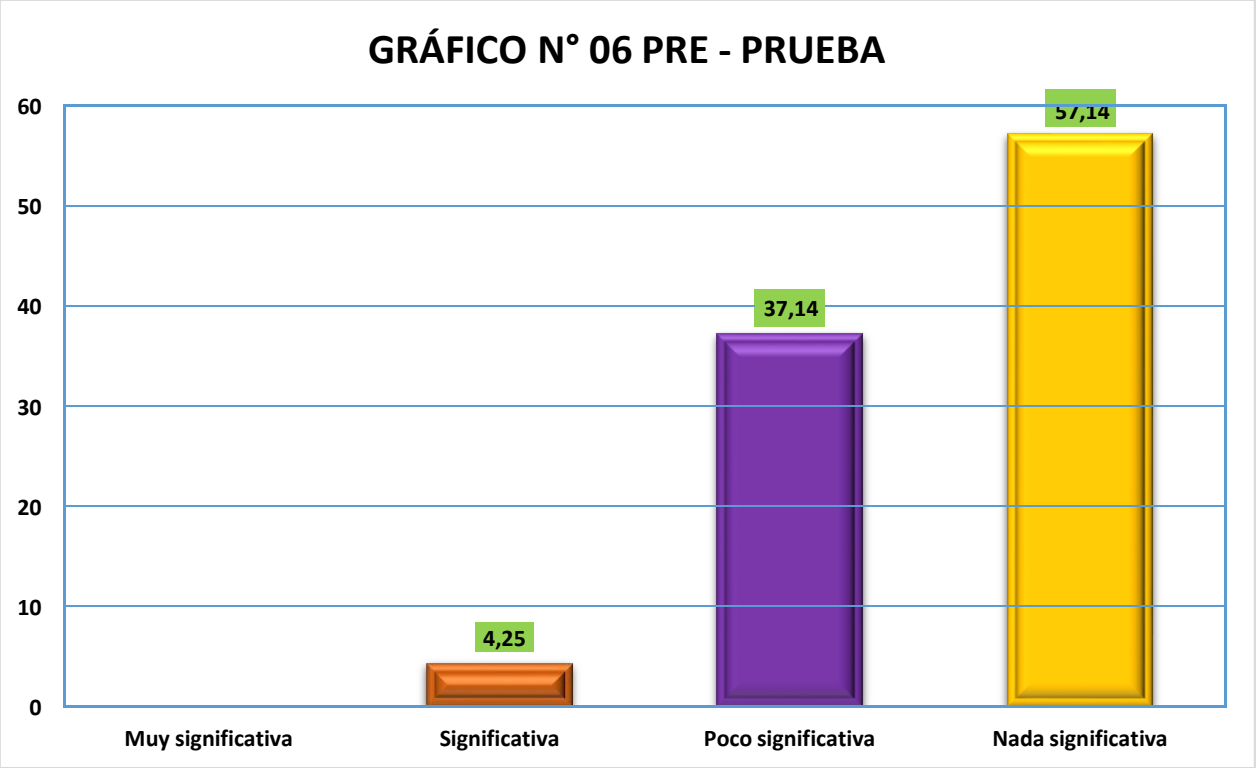
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas emocionales – motrices* para desarrollar la *capacidad: se relaciona utilizando sus habilidades sociomotices,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Tiene habilidades de liderazgo.***

- ✓ 16 docentes, que en porcentaje es el 45,71% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 16 docentes, que en porcentaje es el 45,71% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 06						
Despliega actitudes de tolerancia	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			17	48,57
	Significativa	S	02	4,25	16	45,71
	Poco significativa	PS	13	37,14	02	5,71
	Nada significativa	NS	20	57,14		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 06
Elaboración propia

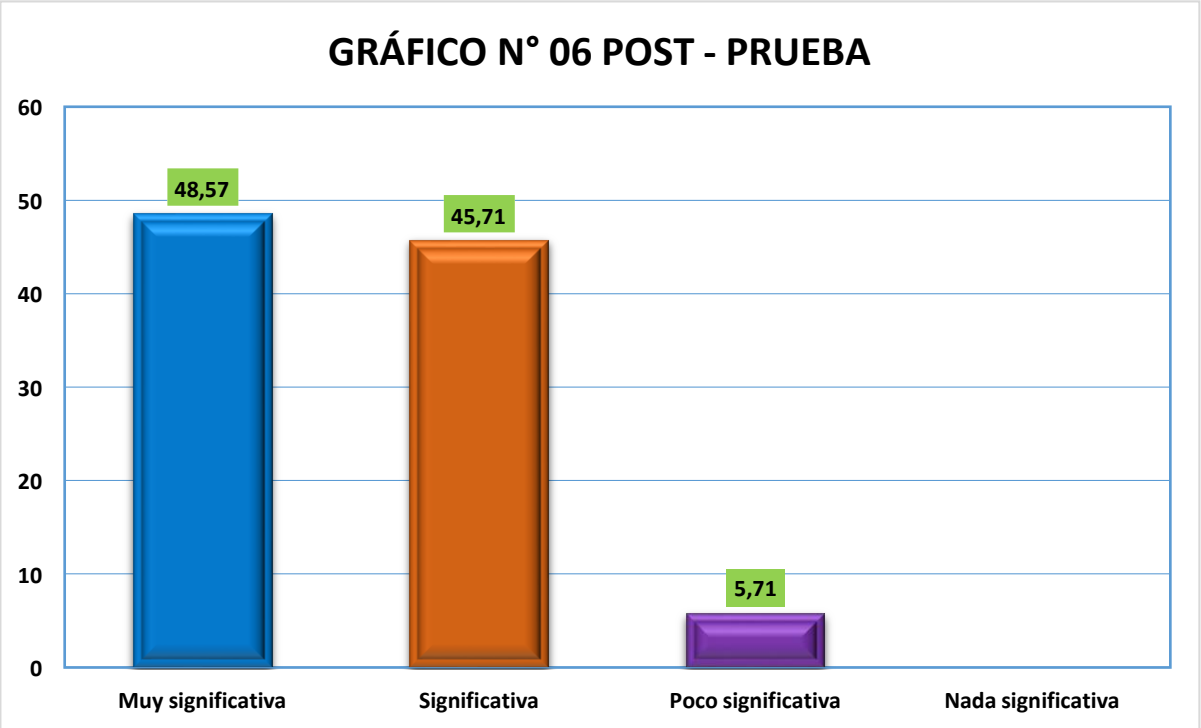


Fuente: cuadro N°06.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Despliega actitudes de tolerancia.***

- ✓ 2 estudiantes, que en porcentaje es el 4,25% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 37,14% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 20 estudiantes, que en porcentaje es el 57,14% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°06.
Elaboración propia

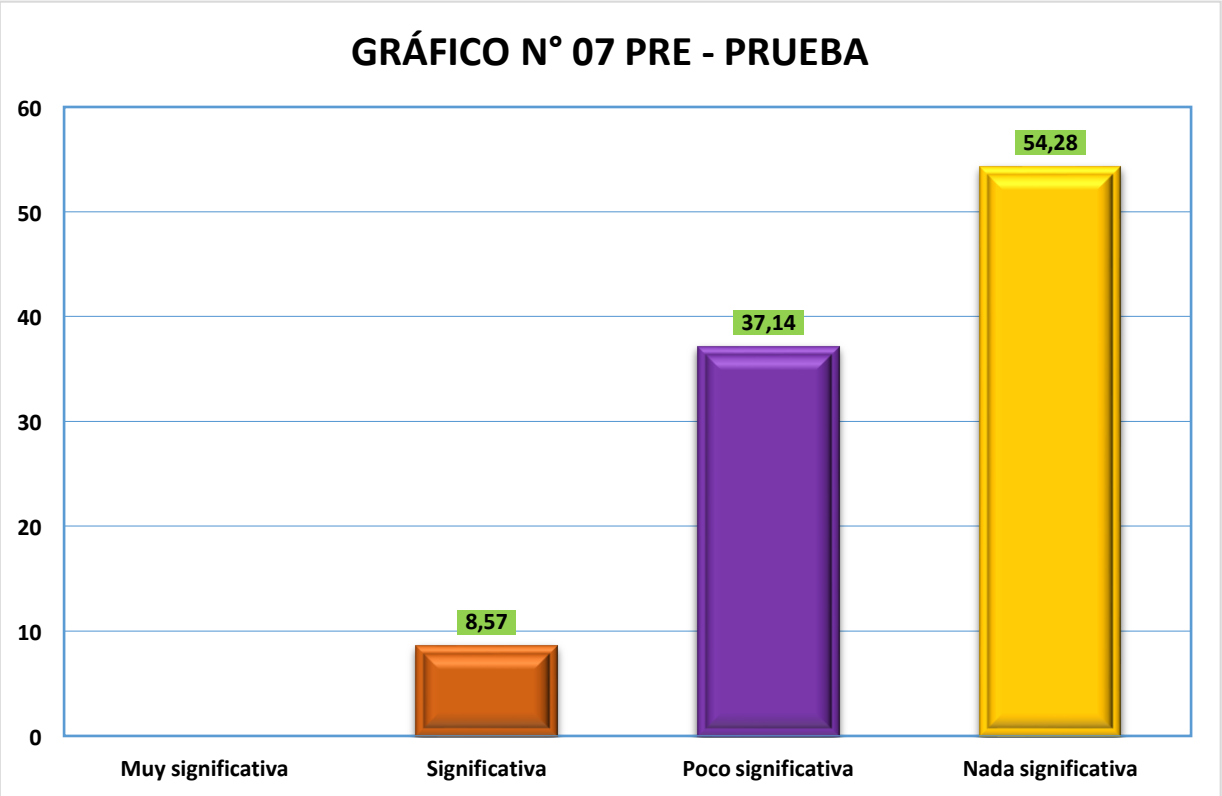
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas emocionales – motrices* para desarrollar la *capacidad: se relaciona utilizando sus habilidades sociomotices,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Despliega actitudes de tolerancia.***

- ✓ 17 docentes, que en porcentaje es el 48,57% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 16 docentes, que en porcentaje es el 45,71% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 2 docentes, que en porcentaje es el 5,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 07						
Evidencia actitud proactiva	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			18	51,42
	Significativa	S	03	8,57	14	48,57
	Poco significativa	PS	13	37,14	03	8,57
	Nada significativa	NS	19	54,28		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 07
Elaboración propia

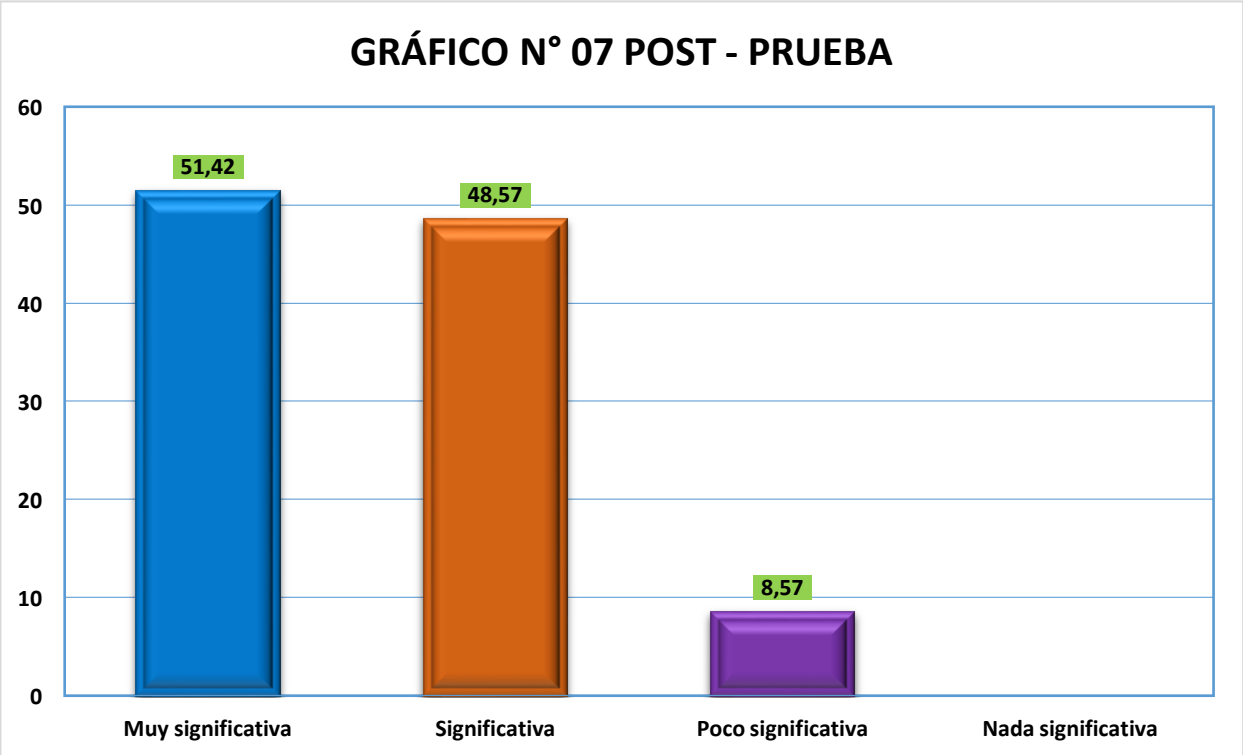


Fuente: cuadro N°07.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Evidencia actitud proactiva.***

- ✓ 3 estudiantes, que en porcentaje es el 8,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 37,14% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 19 estudiantes, que en porcentaje es el 54,28% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°07.
Elaboración propia

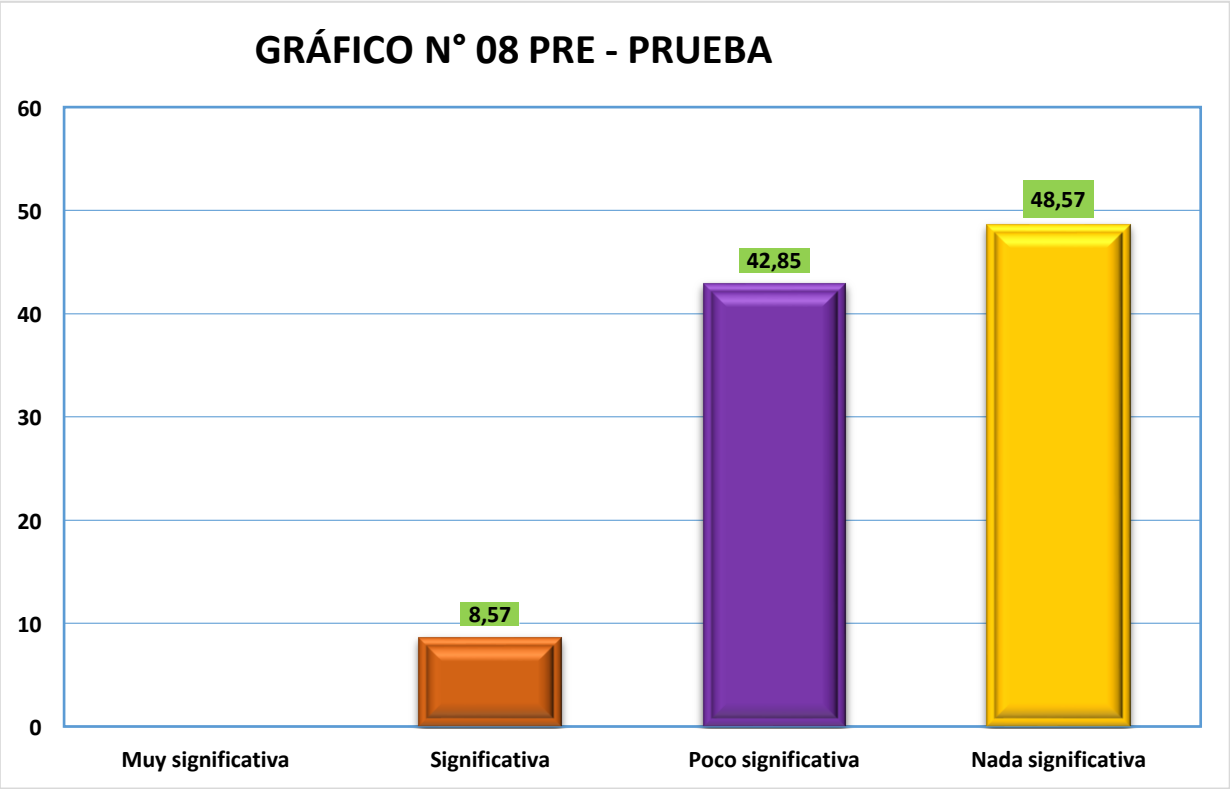
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas emocionales – motrices* para desarrollar la *capacidad: se relaciona utilizando sus habilidades sociomotices,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Evidencia actitud proactiva.***

- ✓ 18 docentes, que en porcentaje es el 51,42% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 14 docentes, que en porcentaje es el 48,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 08						
Posee capacidad de resolución de conflictos interpersonales	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			21	60
	Significativa	S	03	8,57	11	31,42
	Poco significativa	PS	15	42,85	03	8,57
	Nada significativa	NS	17	48,57		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 08
Elaboración propia

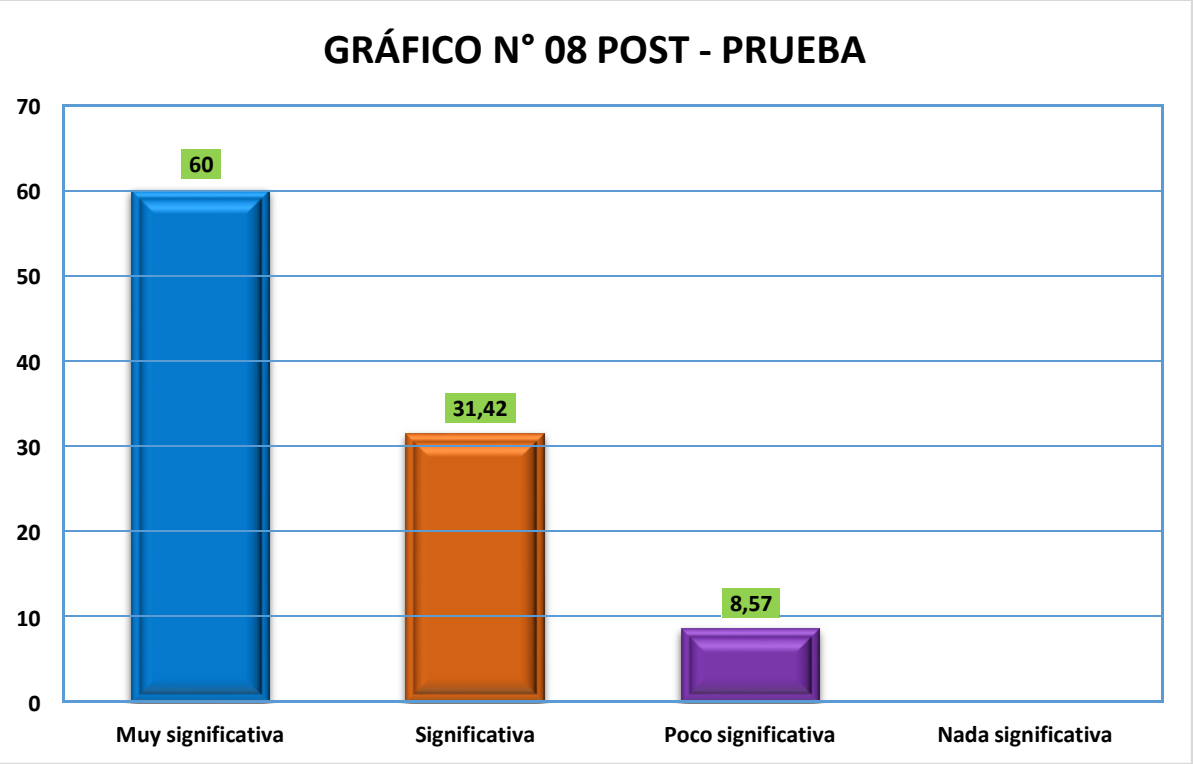


Fuente: cuadro N°08.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Posee capacidad de resolución de conflictos interpersonales.***

- ✓ 3 estudiantes, que en porcentaje es el 8,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 15 estudiantes, que en porcentaje es el 42,85% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 17 estudiantes, que en porcentaje es el 48,57% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°08.
Elaboración propia

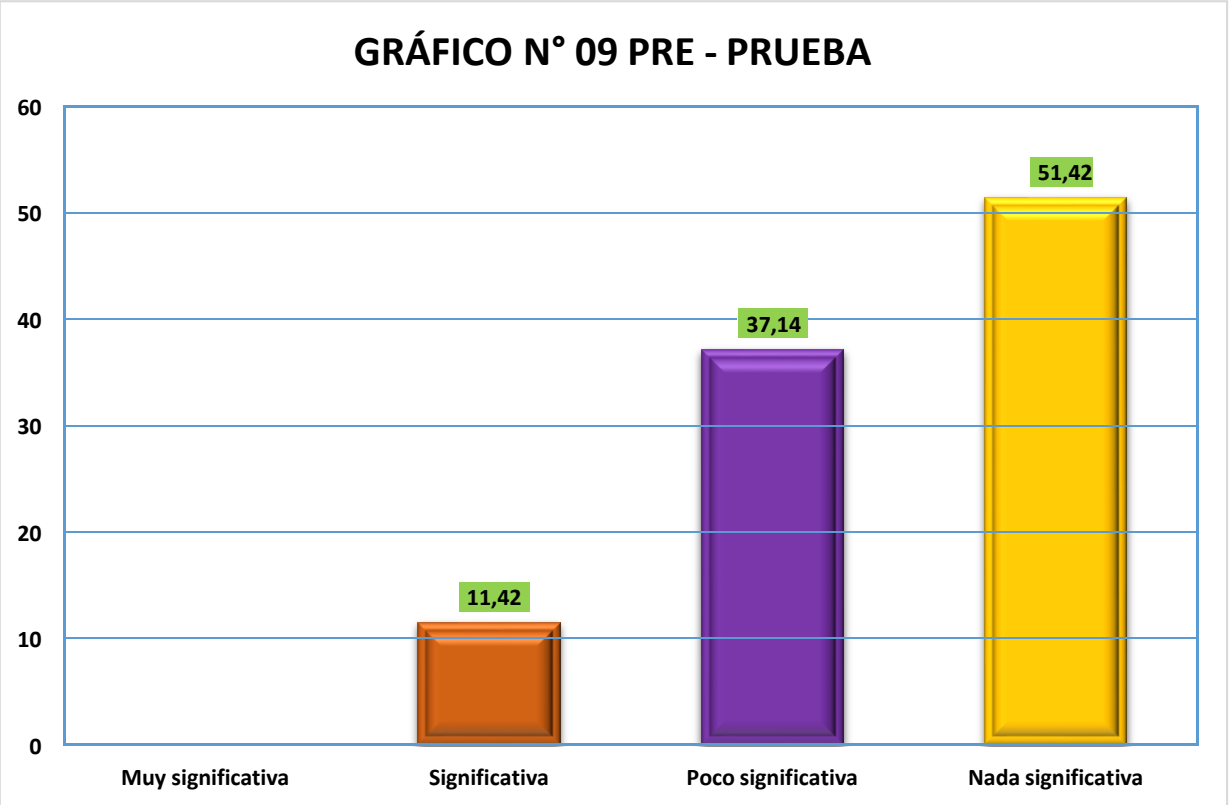
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas emocionales – motrices* para desarrollar la *capacidad: se relaciona utilizando sus habilidades sociomotices,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Posee capacidad de resolución de conflictos interpersonales.***

- ✓ 21 docentes, que en porcentaje es el 60% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 11 docentes, que en porcentaje es el 31,42% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 09						
Muestra conducta de pertenencia positiva a un grupo	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			16	45,71
	Significativa	S	04	11,42	14	48,57
	Poco significativa	PS	13	37,14	05	14,28
	Nada significativa	NS	18	51,42		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 09
Elaboración propia

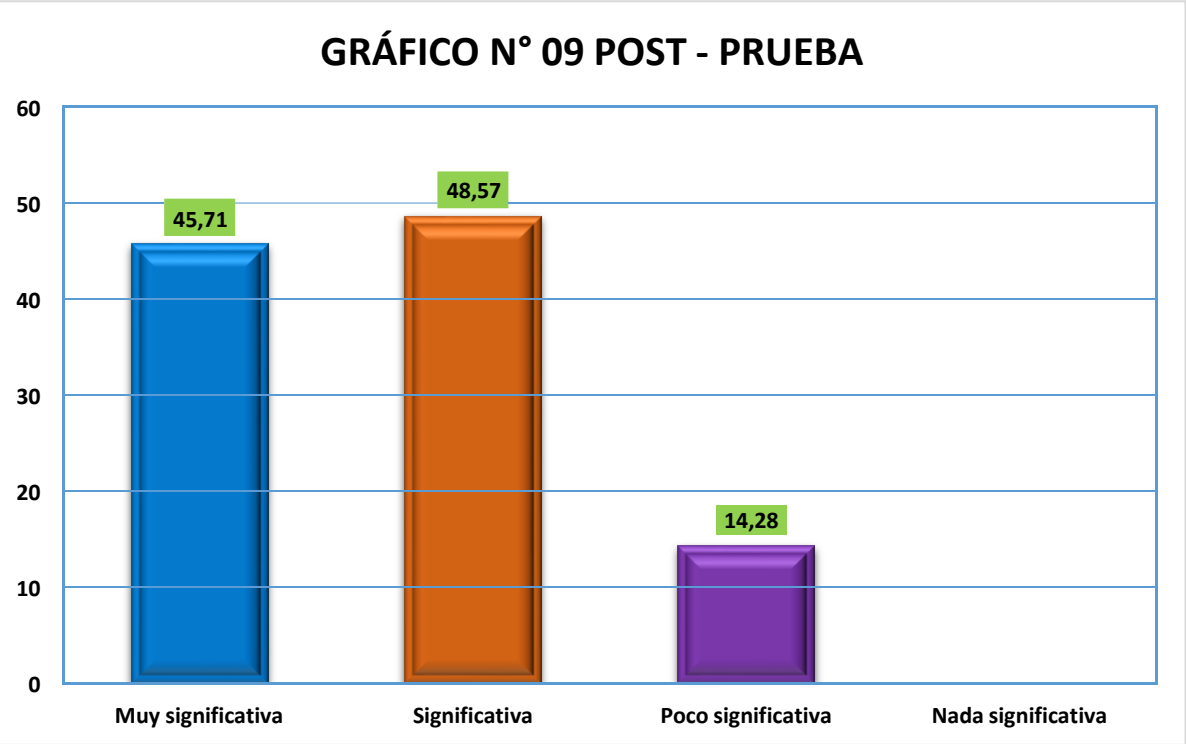


Fuente: cuadro N°09.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Muestra conducta de pertenencia positiva a un grupo.***

- ✓ 4 estudiantes, que en porcentaje es el 11,43% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 37,14% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 18 estudiantes, que en porcentaje es el 51,42% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°09.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

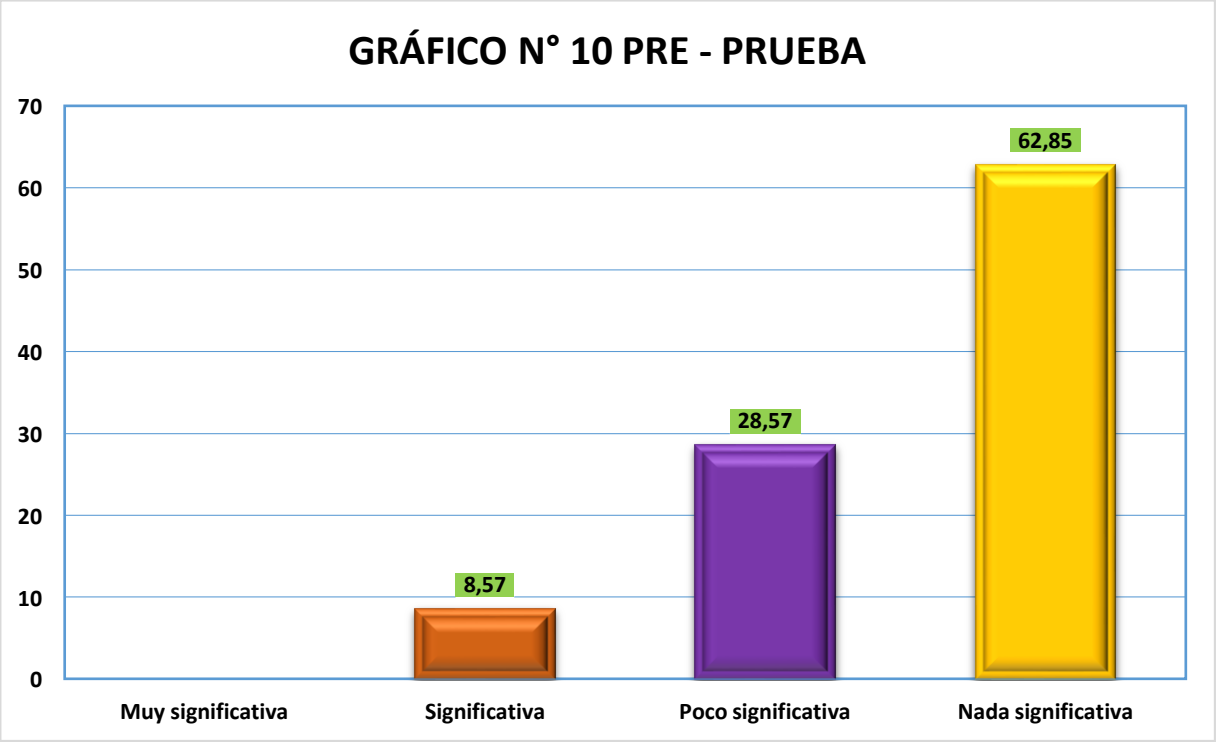
En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas emocionales – motrices* para desarrollar la *capacidad: se relaciona utilizando sus habilidades sociomotices,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Muestra conducta de pertenencia positiva a un grupo.***

- ✓ 16 docentes, que en porcentaje es el 45,71% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 14 docentes, que en porcentaje es el 48,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 5 docentes, que en porcentaje es el 14,28% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

VARIABLES	PROGRAMA GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" *COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES*
RESULTADOS DE LA	APLICACIÓN DEL PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" EN EL LOGRO LA CAPACIDAD: APLICA ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DE JUEGO

ABLA N° 10						
Emplear los recursos personales de cada miembro del equipo.	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			21	60
	Significativa	S	03	8,57	09	25,71
	Poco significativa	PS	10	28,57	05	14,28
	Nada significativa	NS	22	62,85		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 10
Elaboración propia

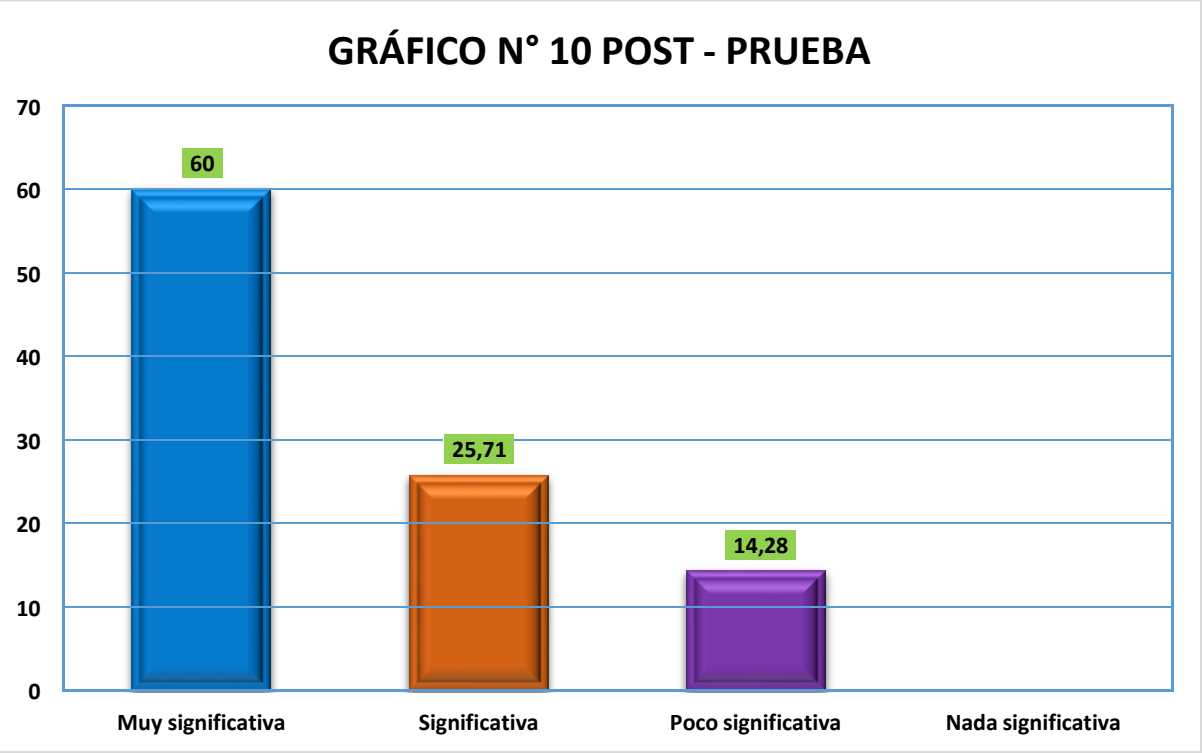


Fuente: cuadro N°10.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Emplear los recursos personales de cada miembro del equipo.***

- ✓ 3 estudiantes, que en porcentaje es el 8,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 10 estudiantes, que en porcentaje es el 28,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 22 estudiantes, que en porcentaje es el 62,85% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°10.
Elaboración propia

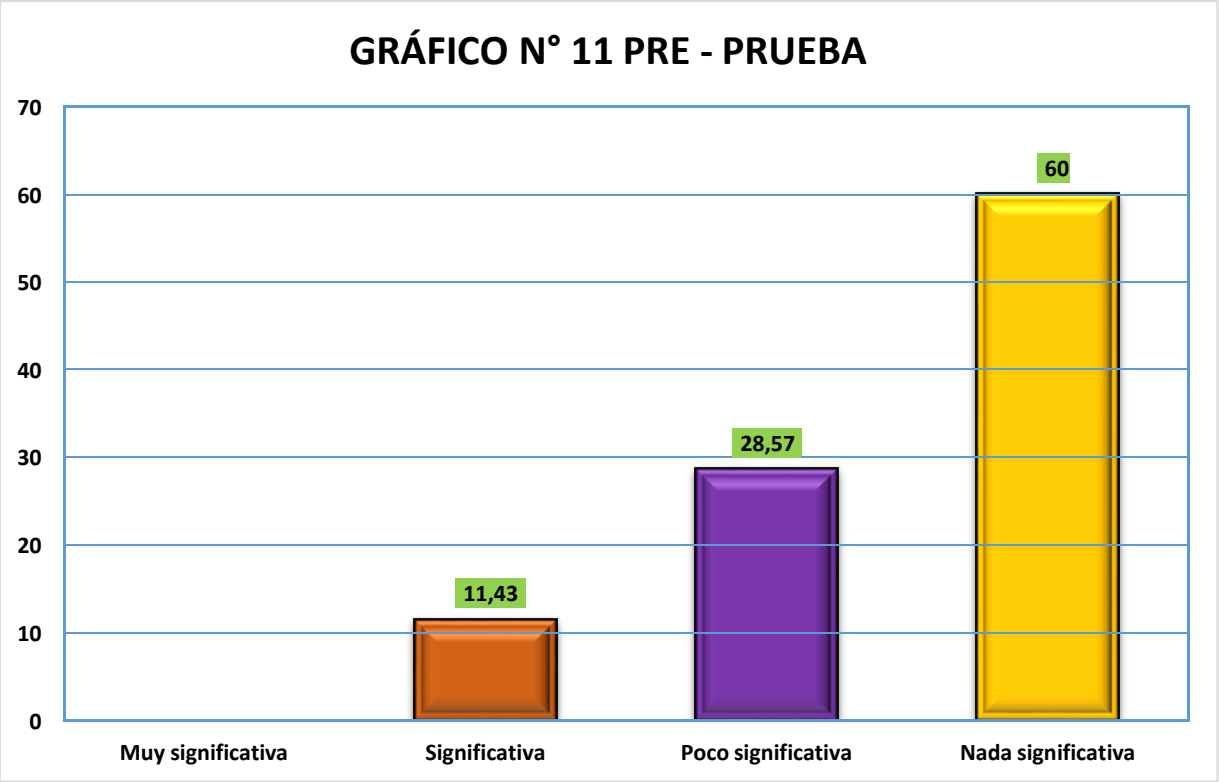
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas cognitivas - creativas* para desarrollar la *capacidad: aplica estrategias y tácticas de juego,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Emplear los recursos personales de cada miembro del equipo.***

- ✓ 21 docentes, que en porcentaje es el 60% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 09 docentes, que en porcentaje es el 25,7% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 5 docentes, que en porcentaje es el 14,28% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 11						
Emplea las potencialidades de cada miembro del equipo	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			20	57,14
	Significativa	S	04	11,43	12	34,28
	Poco significativa	PS	10	28,57	03	8,57
	Nada significativa	NS	21	60		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 11
Elaboración propia

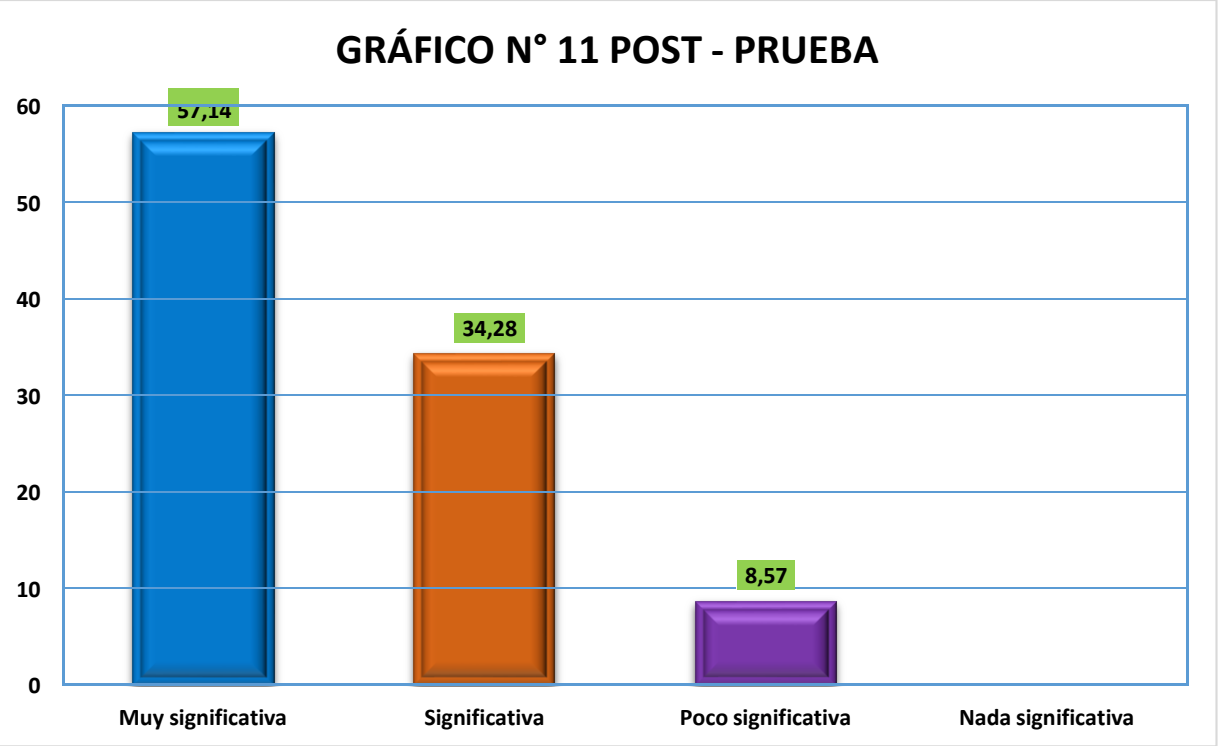


Fuente: cuadro N°11.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Emplea las potencialidades de cada miembro del equipo.***

- ✓ 4 estudiantes, que en porcentaje es el 11,43% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 10 estudiantes, que en porcentaje es el 28,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 21 estudiantes, que en porcentaje es el 60% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°11.
Elaboración propia

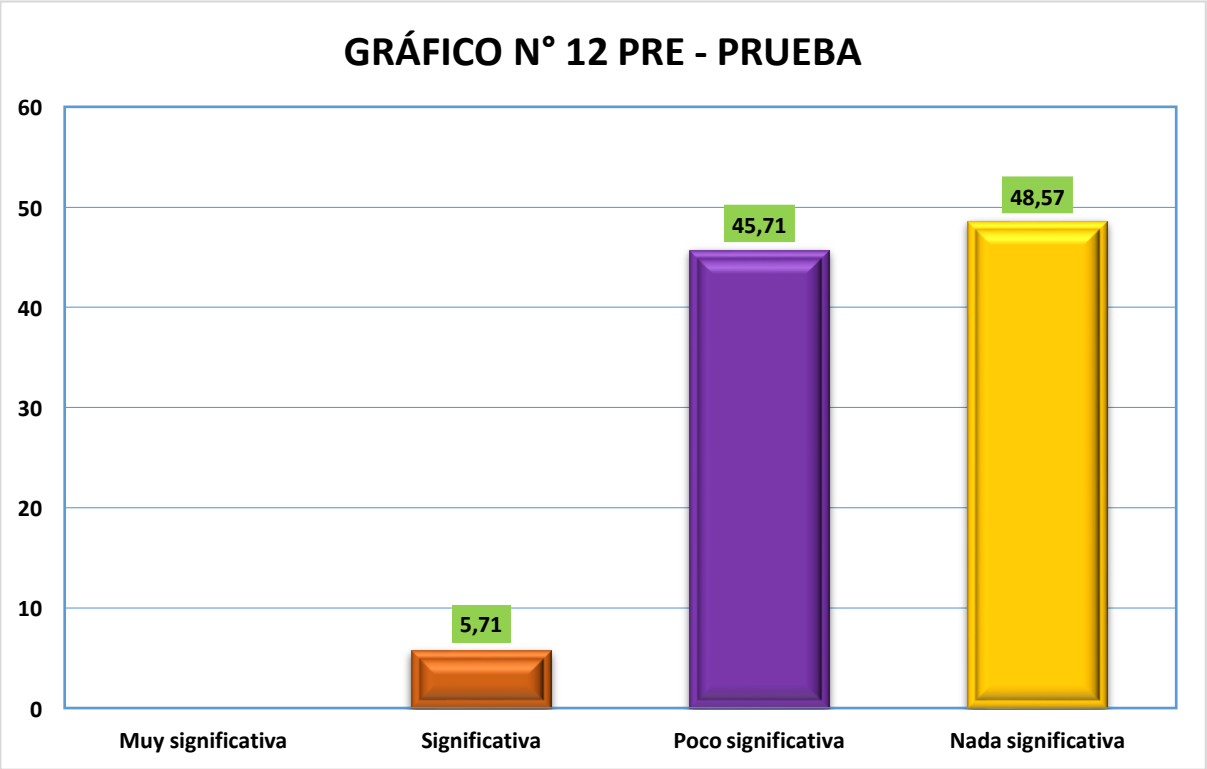
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas cognitivas - creativas* para desarrollar la *capacidad: aplica estrategias y tácticas de juego,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Emplea las potencialidades de cada miembro del equipo.***

- ✓ 20 docentes, que en porcentaje es el 57,14% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 12 docentes, que en porcentaje es el 34,28% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 12						
Promueve el logro de un objetivo común	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			22	62,85
	Significativa	S	02	5,71	10	28,57
	Poco significativa	PS	16	45,71	03	8,57
	Nada significativa	NS	17	48,57		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 12
Elaboración propia

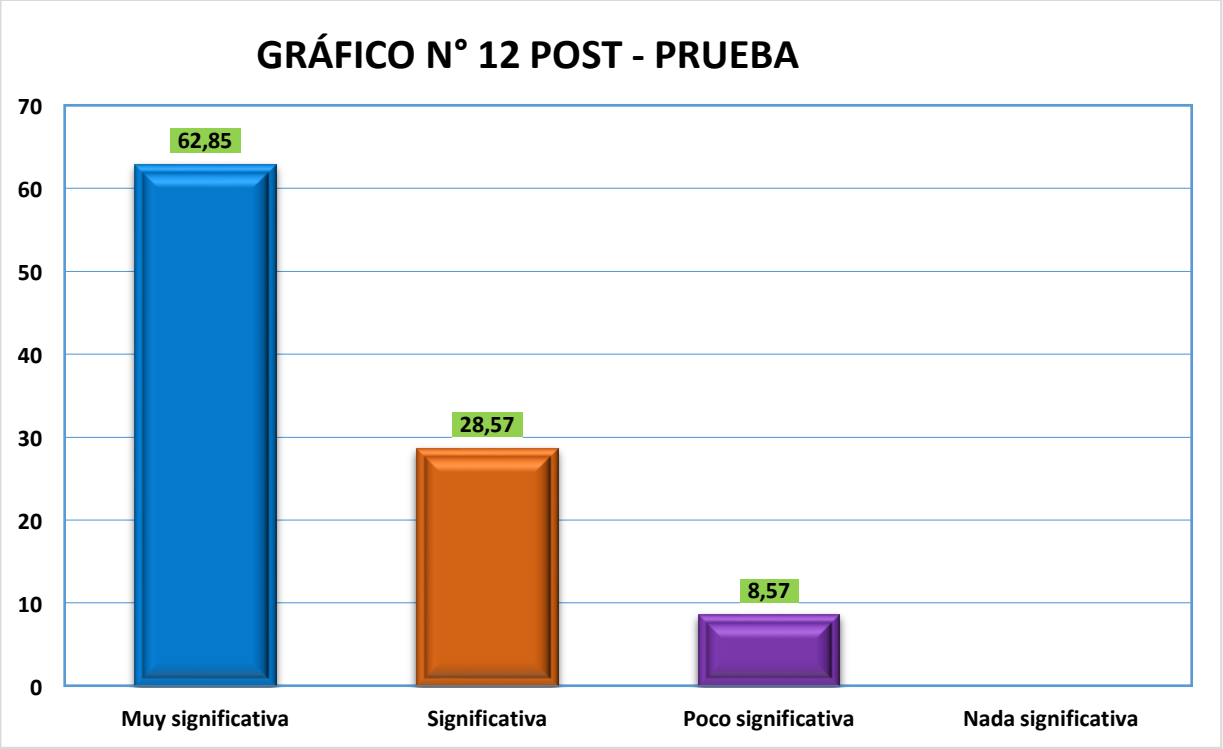


Fuente: cuadro N°12.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Promueve el logro de un objetivo común.***

- ✓ 2 estudiantes, que en porcentaje es el 5,71% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 45,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 17 estudiantes, que en porcentaje es el 48,57% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°12.
Elaboración propia

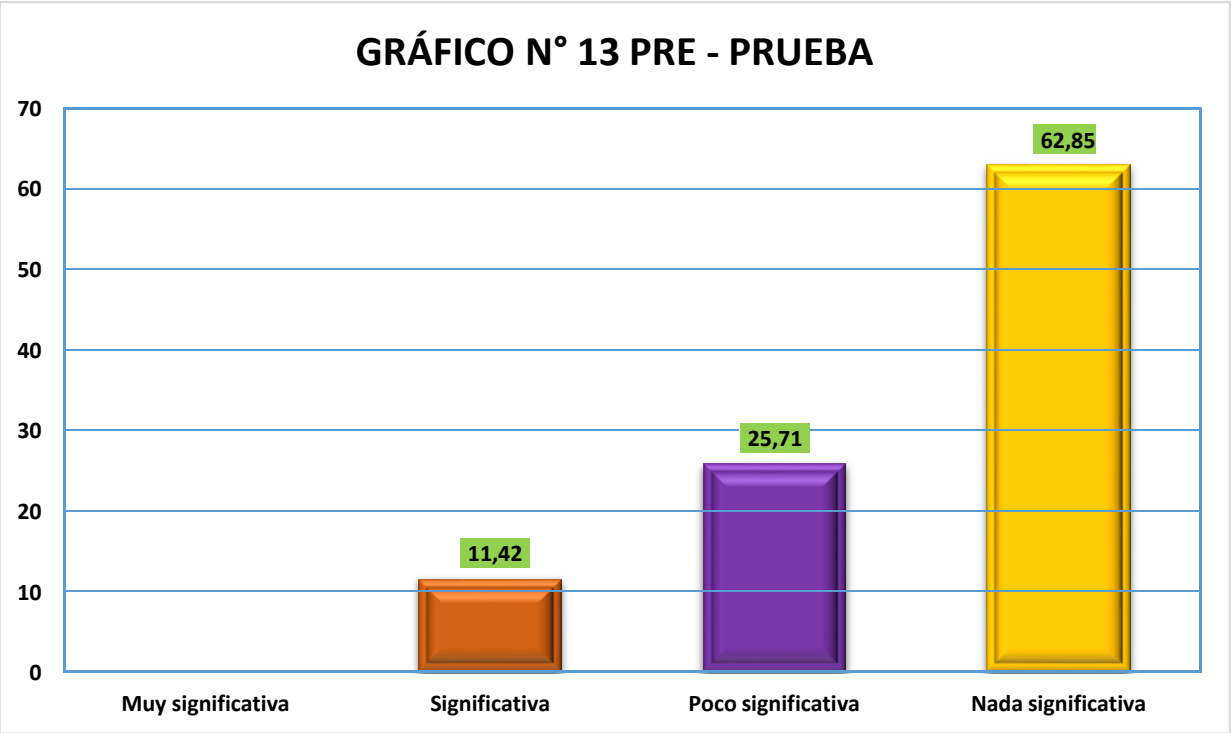
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas cognitivas - creativas* para desarrollar la *capacidad: aplica estrategias y tácticas de juego,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Promueve el logro de un objetivo común.***

- ✓ 22 docentes, que en porcentaje es el 62,85% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 10 docentes, que en porcentaje es el 28,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 13						
Desarrolla soluciones de conflicto en el juego	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			21	60
	Significativa	S	04	11,42	12	34,28
	Poco significativa	PS	09	25,71	02	5,71
	Nada significativa	NS	22	62,85		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 13
Elaboración propia

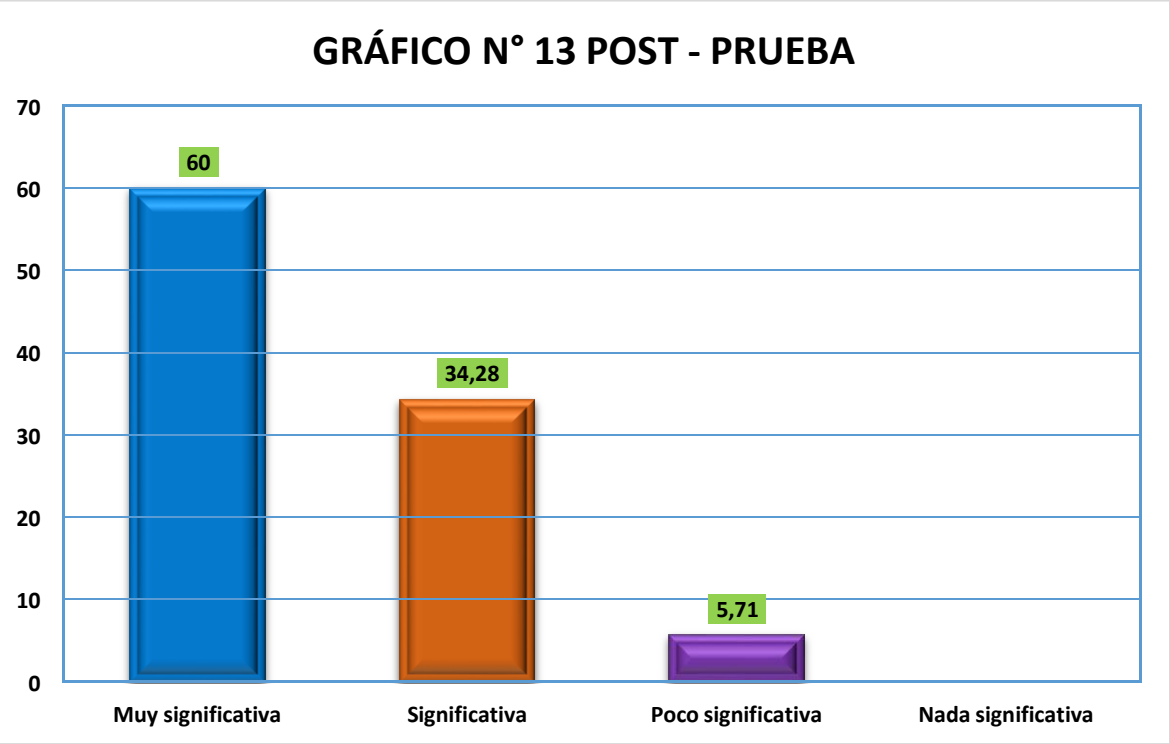


Fuente: cuadro N°13.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Desarrolla soluciones de conflicto en el juego.***

- ✓ 4 estudiantes, que en porcentaje es el 11,43% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 09 estudiantes, que en porcentaje es el 25,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 22 estudiantes, que en porcentaje es el 62,85% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°13.
Elaboración propia

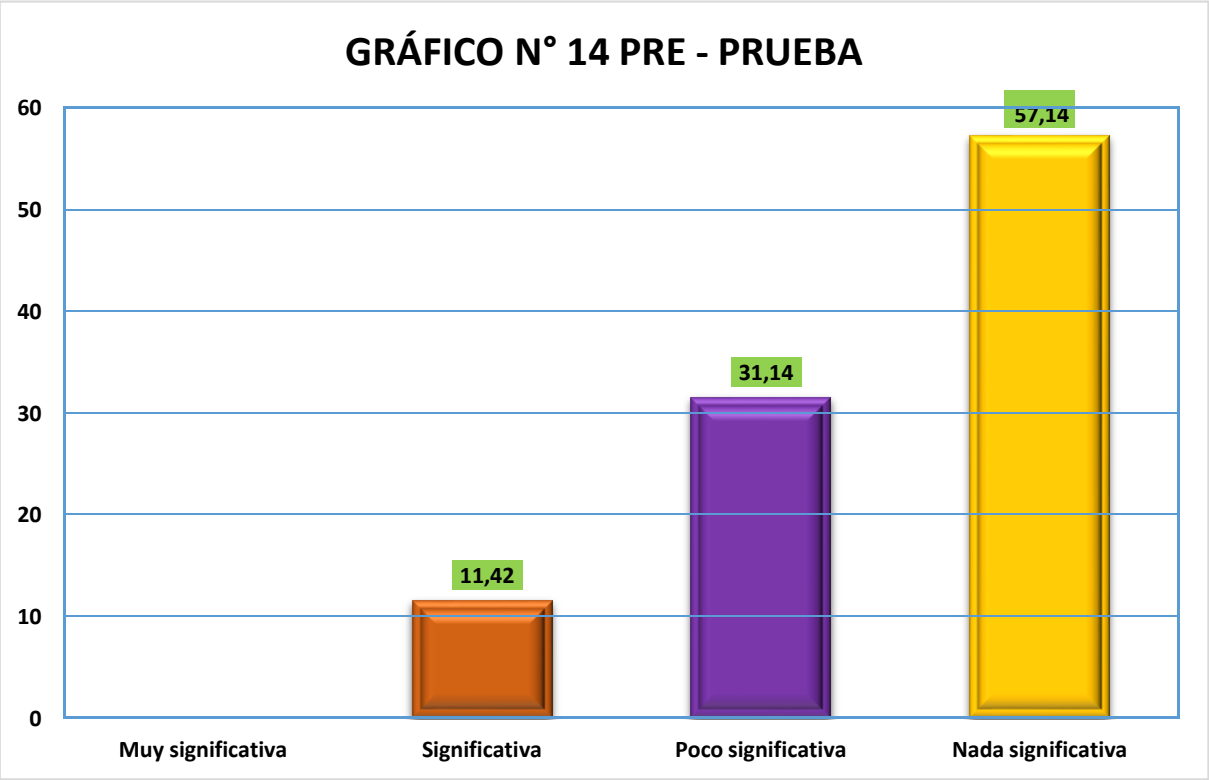
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas cognitivas - creativas* para desarrollar la *capacidad: aplica estrategias y tácticas de juego,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Desarrolla soluciones de conflicto en el juego.***

- ✓ 21 docentes, que en porcentaje es el 60% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 12 docentes, que en porcentaje es el 34,28% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 2 docentes, que en porcentaje es el 5,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 14						
Promueve la gestión de conflictos deportivos aplicando reglas	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			19	54,28
	Significativa	S	04	11,42	14	48,57
	Poco significativa	PS	11	31,42	02	5,71
	Nada significativa	NS	20	57,14		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 14
Elaboración propia

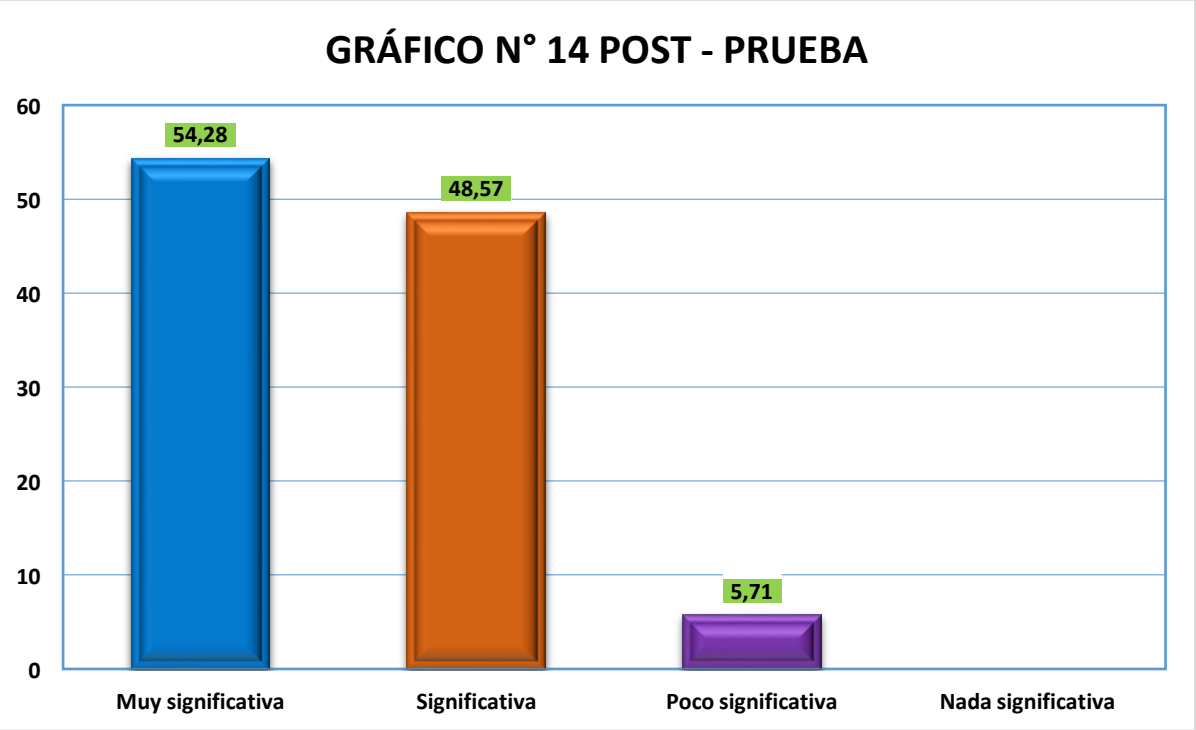


Fuente: cuadro N°14.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Promueve la gestión de conflictos deportivos aplicando reglas.***

- ✓ 4 estudiantes, que en porcentaje es el 11,43% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 31,42% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 20 estudiantes, que en porcentaje es el 57,14% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°14.
Elaboración propia

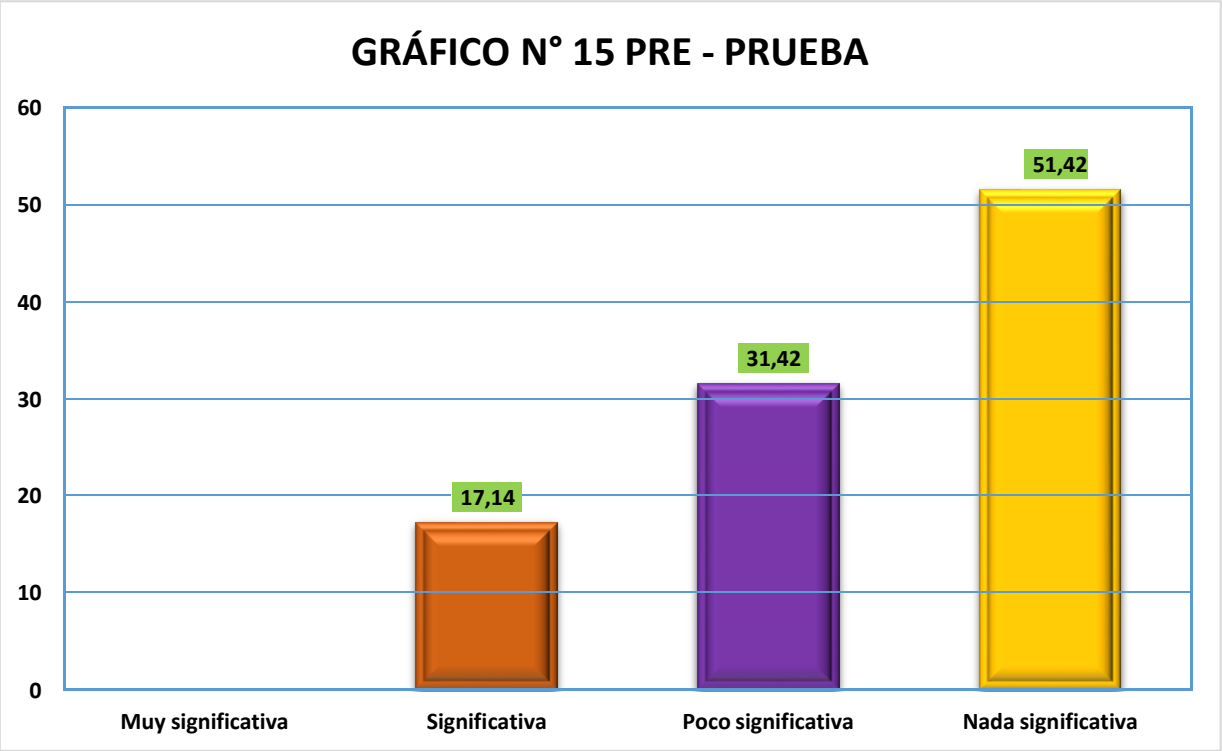
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas cognitivas - creativas* para desarrollar la *capacidad: aplica estrategias y tácticas de juego,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Promueve la gestión de conflictos deportivos aplicando reglas.***

- ✓ 19 docentes, que en porcentaje es el 54,28% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 14 docentes, que en porcentaje es el 48,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 2 docentes, que en porcentaje es el 5,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 15						
Soluciona tácticas de juego en actividades físicas	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			16	45,71
	Significativa	S	06	17,14	16	45,71
	Poco significativa	PS	11	31,42	03	8,57
	Nada significativa	NS	18	51,42		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 15
Elaboración propia

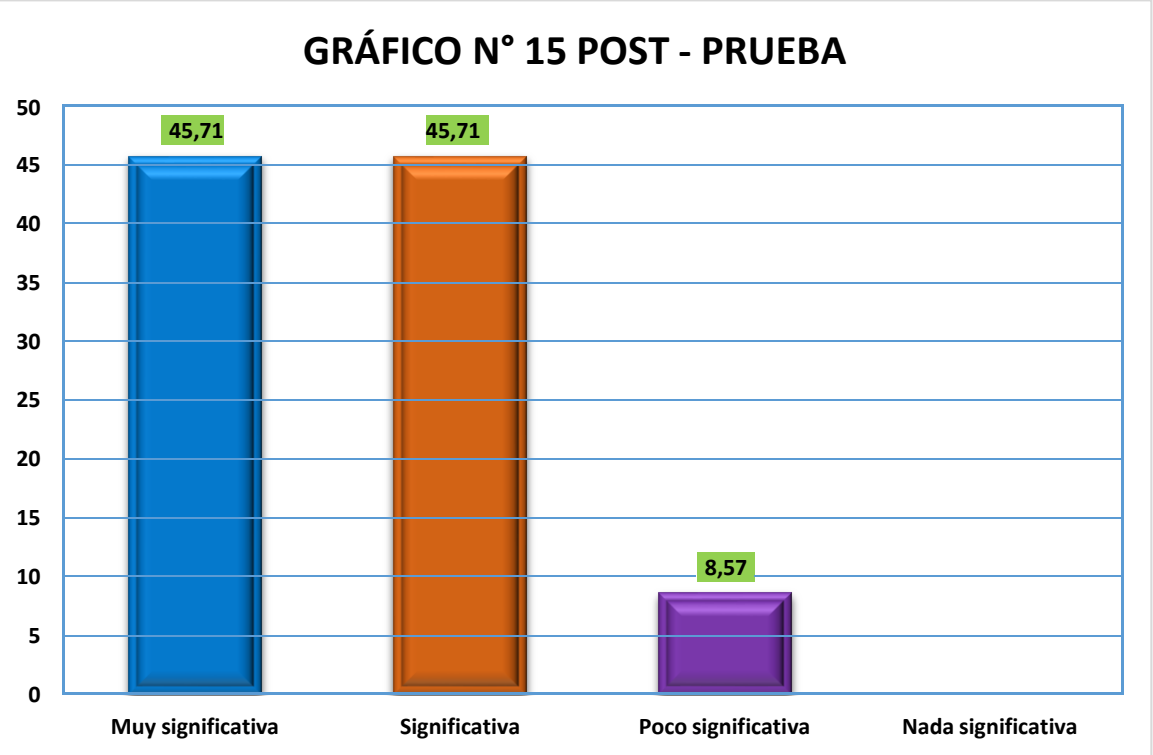


Fuente: cuadro N°15.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Soluciona tácticas de juego en actividades físicas.***

- ✓ 6 estudiantes, que en porcentaje es el 17,14% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 31,42% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 18 estudiantes, que en porcentaje es el 51,42% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°15.
Elaboración propia

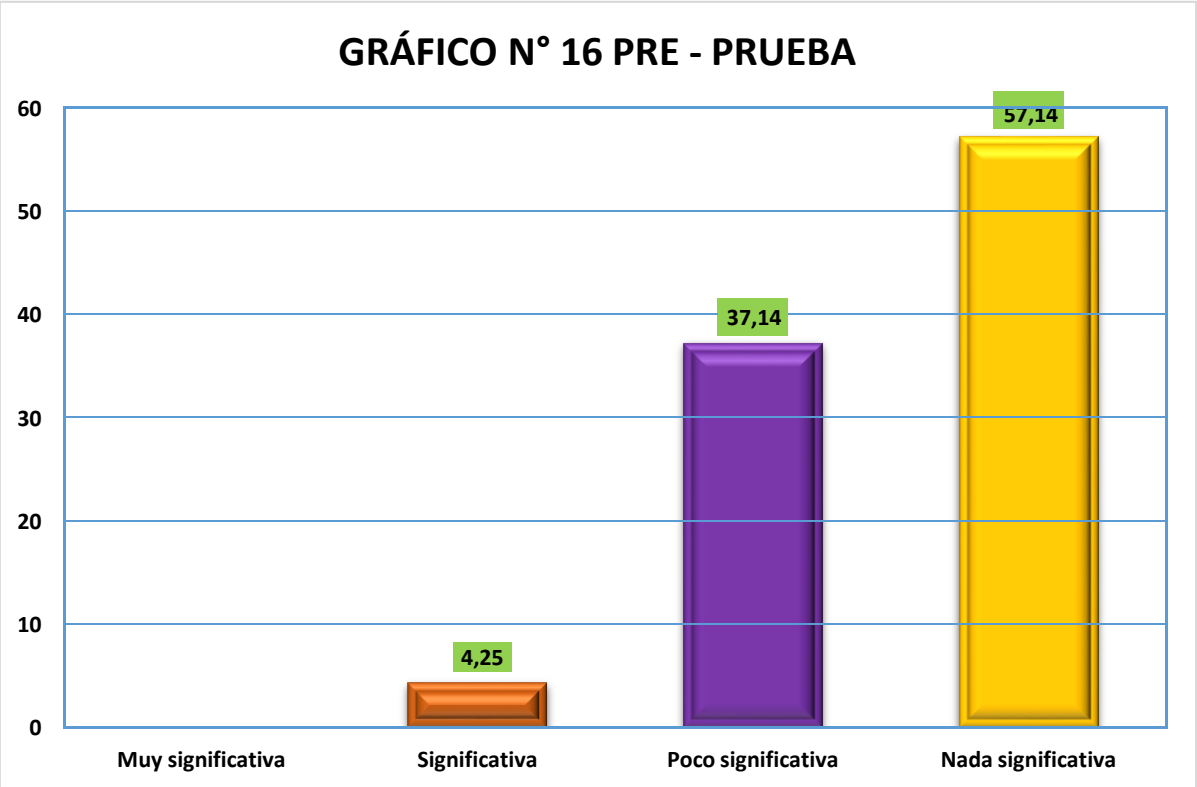
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas cognitivas - creativas* para desarrollar la *capacidad: aplica estrategias y tácticas de juego,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Soluciona tácticas de juego en actividades físicas.***

- ✓ 16 docentes, que en porcentaje es el 45,71% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 16 docentes, que en porcentaje es el 45,71% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 16						
Posee capacidad para desarrollar estrategias de colaboración	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			17	48,57
	Significativa	S	02	4,25	16	45,71
	Poco significativa	PS	13	37,14	02	5,71
	Nada significativa	NS	20	57,14		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 16
Elaboración propia

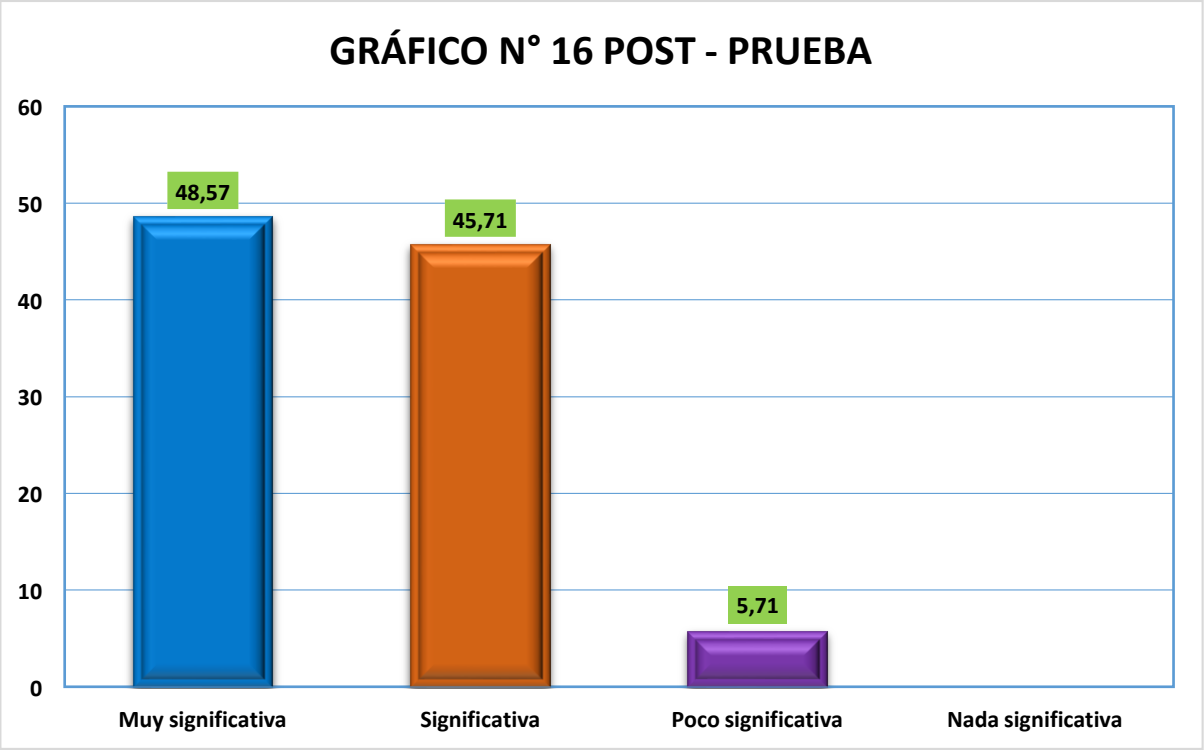


Fuente: cuadro N°16.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Posee capacidad para desarrollar estrategias de colaboración.***

- ✓ 2 estudiantes, que en porcentaje es el 4,25% de manera SIGNIFICATIVA.13 estudiantes, que en porcentaje es el 37,14% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 20 estudiantes, que en porcentaje es el 57,14% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°16.
Elaboración propia

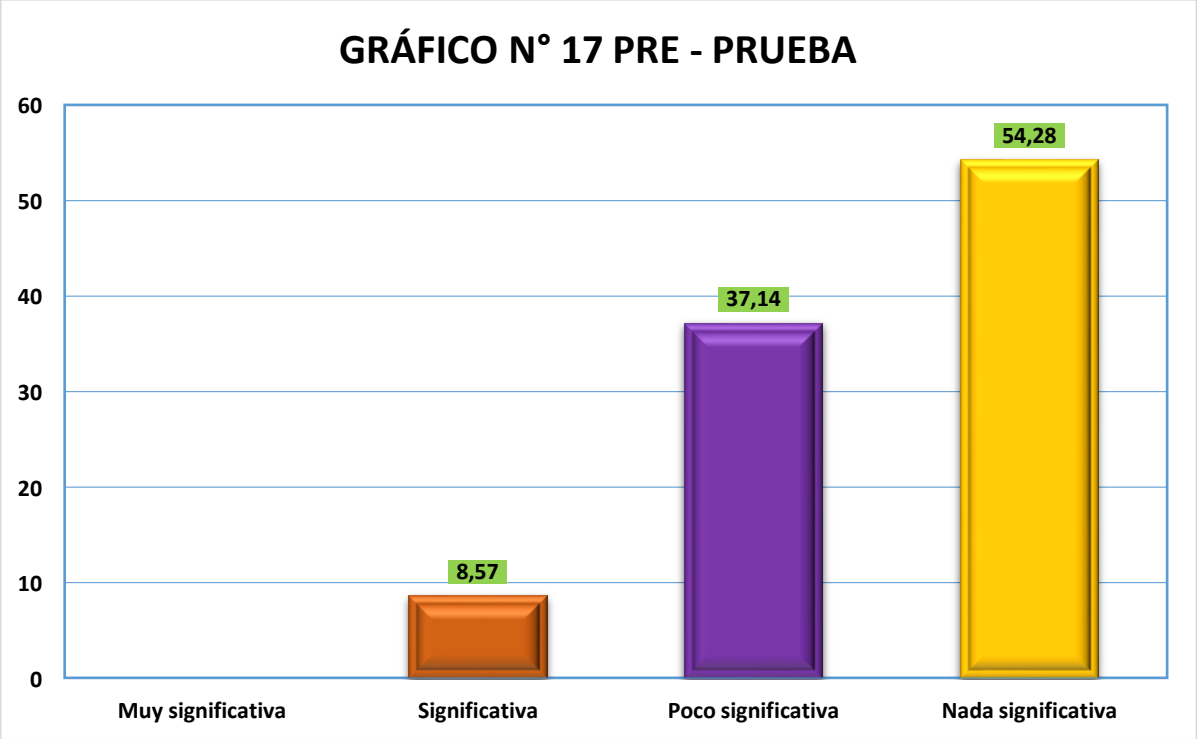
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas cognitivas - creativas* para desarrollar la *capacidad: aplica estrategias y tácticas de juego,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Posee capacidad para desarrollar estrategias de colaboración.***

- ✓ 17 docentes, que en porcentaje es el 48,57% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 16 docentes, que en porcentaje es el 45,71% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 2 docentes, que en porcentaje es el 5,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 17						
Crea un ambiente de cooperación deportiva	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			18	51,42
	Significativa	S	03	8,57	14	48,57
	Poco significativa	PS	13	37,14	03	8,57
	Nada significativa	NS	19	54,28		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 17
Elaboración propia

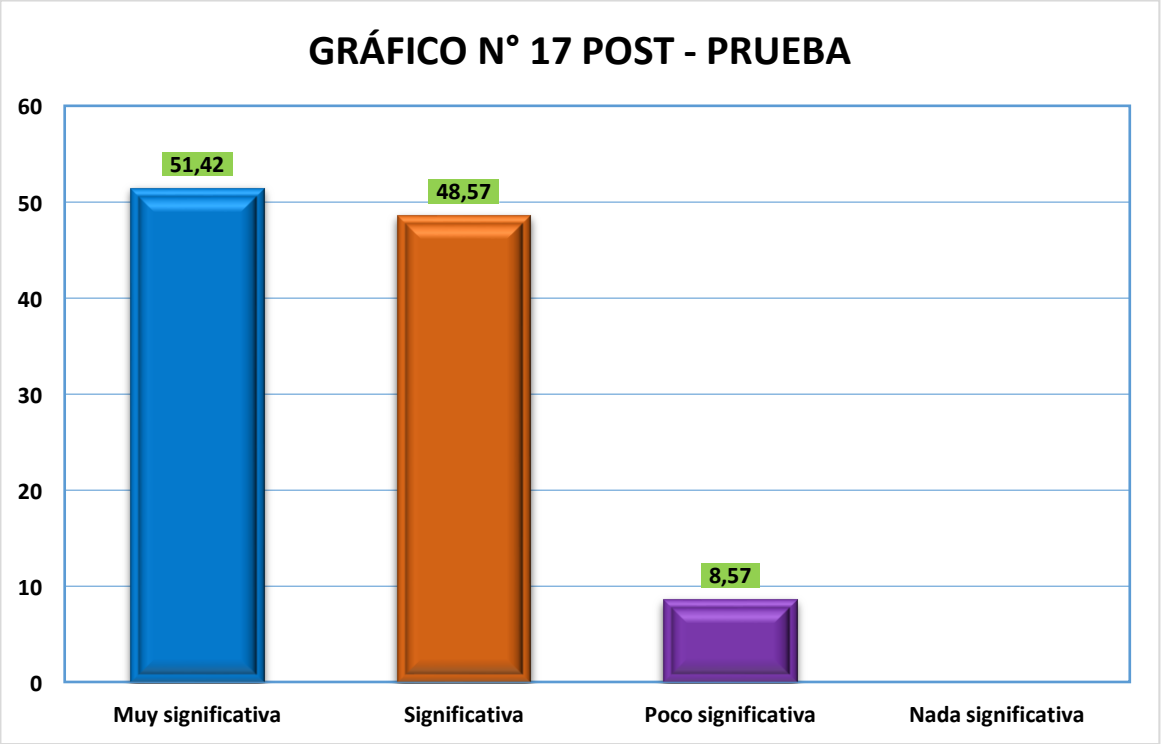


Fuente: cuadro N°17.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Crea un ambiente de cooperación deportiva.***

- ✓ 3 estudiantes, que en porcentaje es el 8,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 37,14% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 19 estudiantes, que en porcentaje es el 54,28% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°17.
Elaboración propia

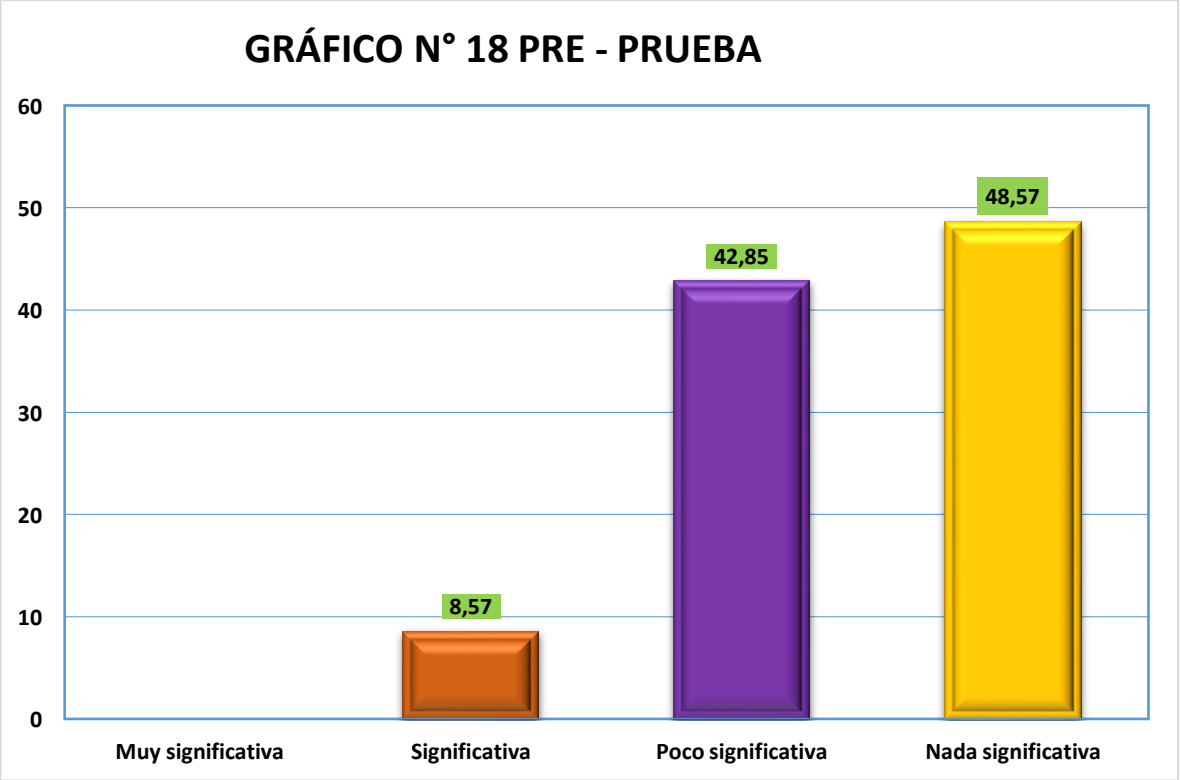
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas cognitivas - creativas* para desarrollar la *capacidad: aplica estrategias y tácticas de juego,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Crea un ambiente de cooperación deportiva.***

- ✓ 18 docentes, que en porcentaje es el 51,42% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 14 docentes, que en porcentaje es el 48,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 18						
Maneja estrategias asertivas para evitar actitudes de oposición	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			21	60
	Significativa	S	03	8,57	11	31,42
	Poco significativa	PS	15	42,85	03	8,57
	Nada significativa	NS	17	48,57		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 18
Elaboración propia

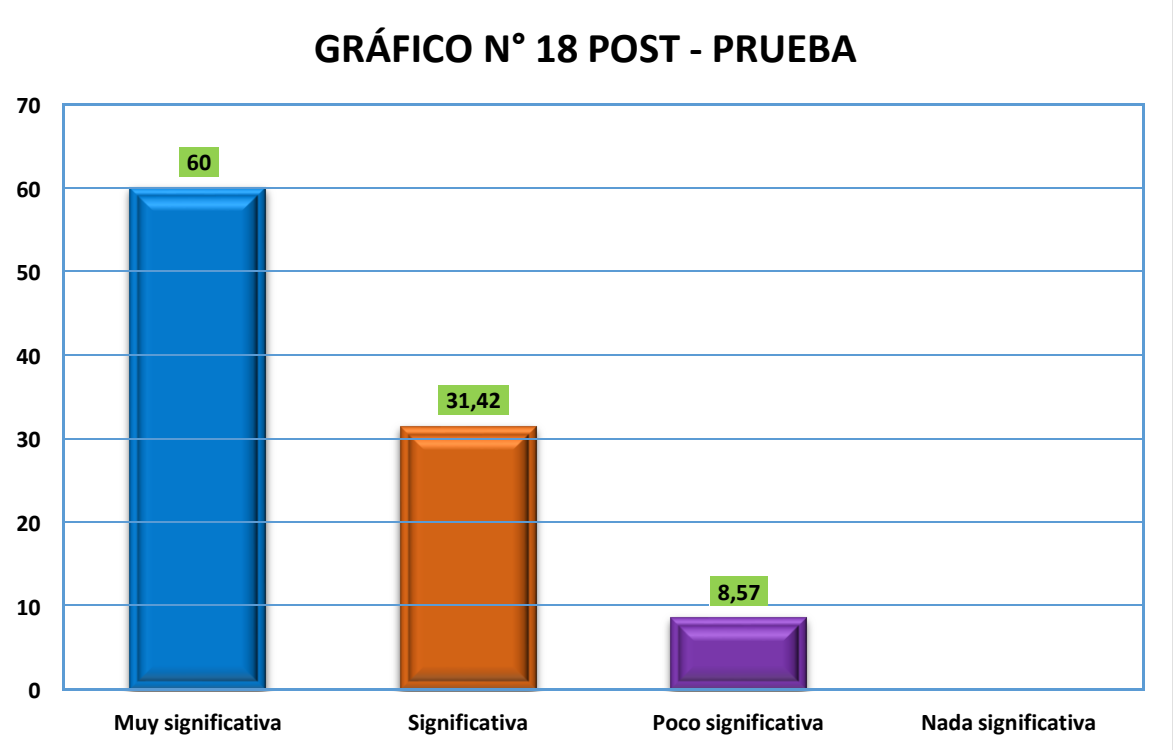


Fuente: cuadro N°18.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Maneja estrategias asertivas para evitar actitudes de oposición.***

- ✓ 3 estudiantes, que en porcentaje es el 8,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 15 estudiantes, que en porcentaje es el 42,85% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 17 estudiantes, que en porcentaje es el 48,57% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°18.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas cognitivas - creativas* para desarrollar la *capacidad: aplica estrategias y tácticas de juego,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Maneja estrategias asertivas para evitar actitudes de oposición.***

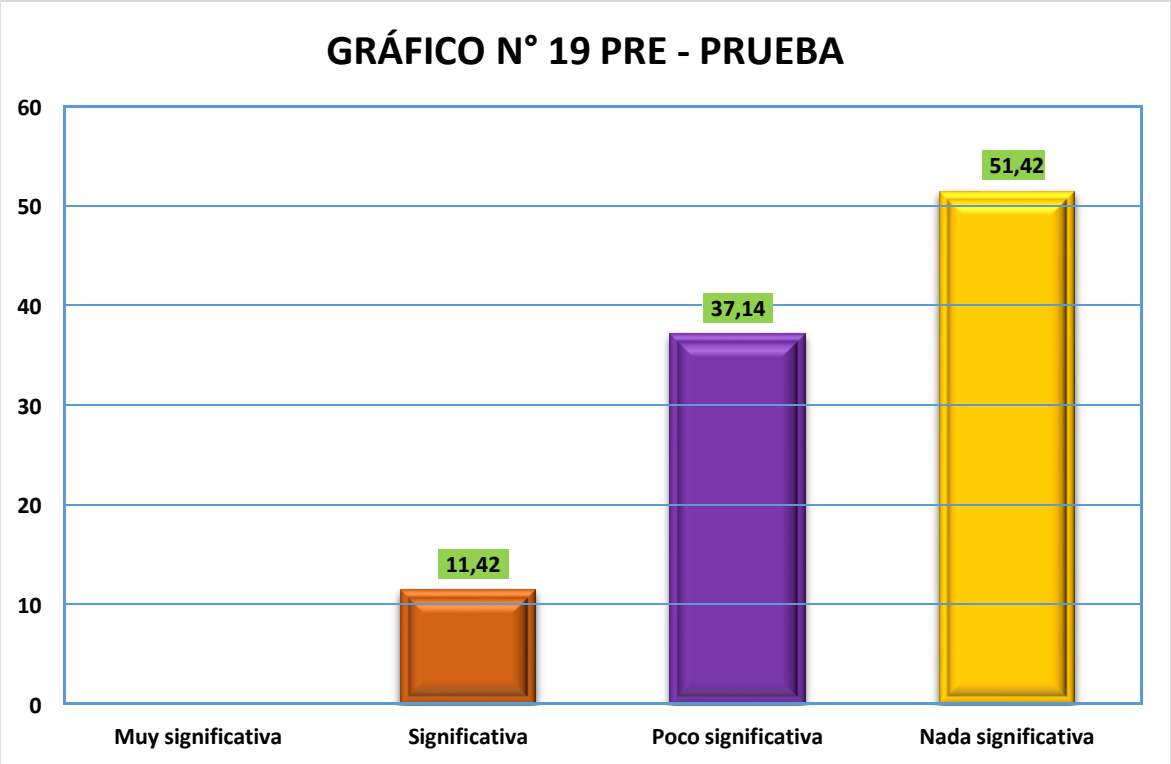
- ✓ 21 docentes, que en porcentaje es el 60% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 11 docentes, que en porcentaje es el 31,42% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

VARIABLES	PROGRAMA GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA”

	COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES
RESULTADOS DE LA	**APLICACIÓN DEL PROGRAMA “GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA” EN EL LOGRO LA CAPACIDAD: MUESTRA EXPRESIÓN CORPORAL PERTINENTE**

TABLA N° 19						
Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			16	45,71
	Significativa	S	04	11,42	14	48,57
	Poco significativa	PS	13	37,14	05	14,28
	Nada significativa	NS	18	51,42		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 19Elaboración propia

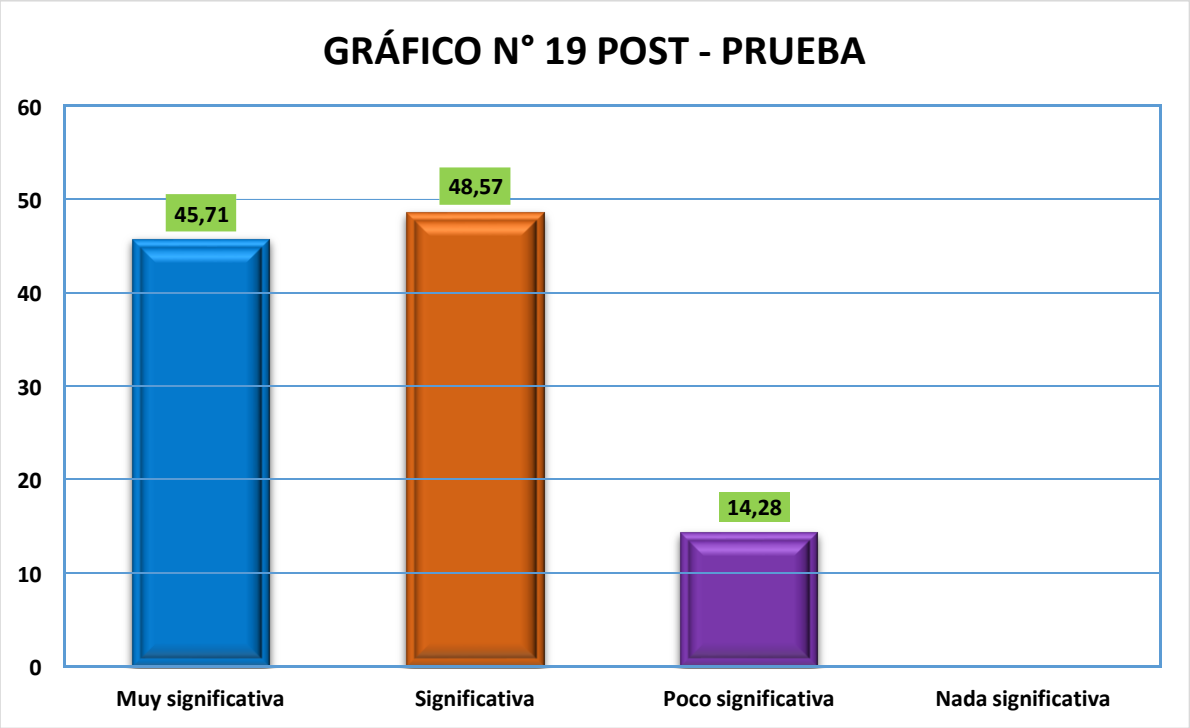


Fuente: cuadro N°19.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones.***

- ✓ 4 estudiantes, que en porcentaje es el 11,43% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 37,14% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 18 estudiantes, que en porcentaje es el 51,42% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°19.
Elaboración propia

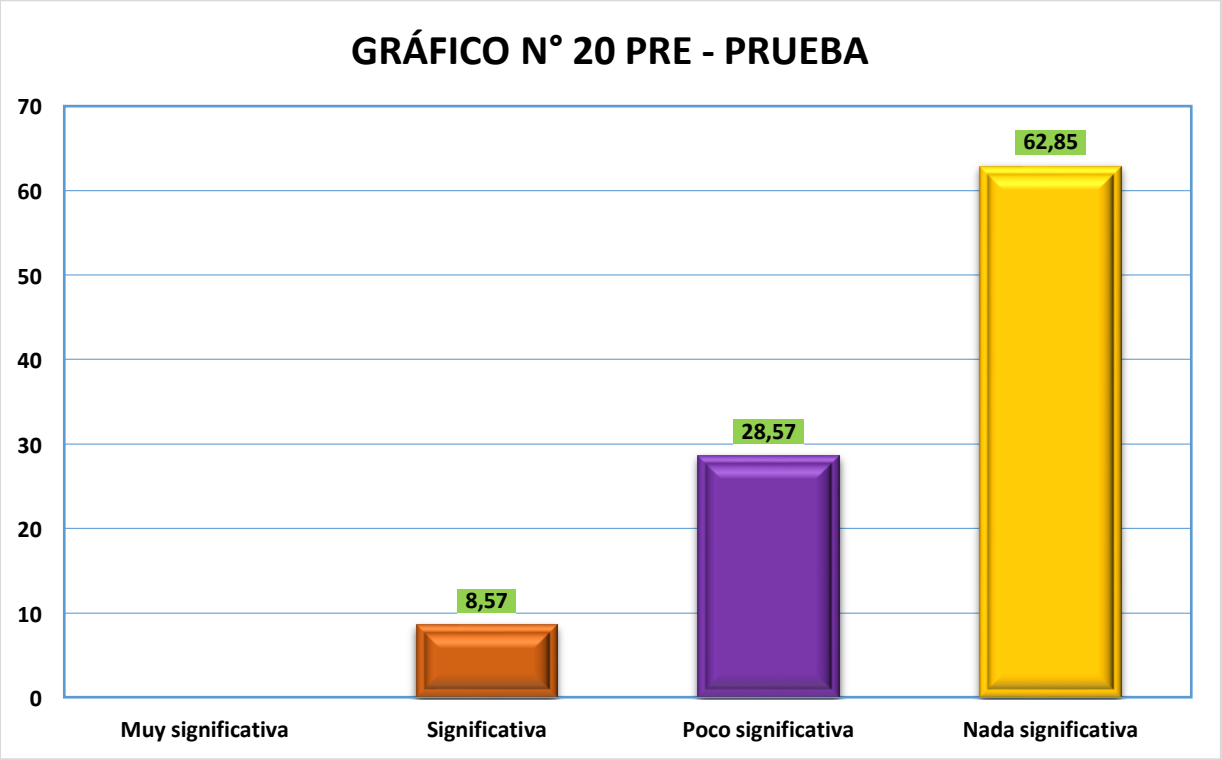
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas de expresión corporal* para desarrollar la *capacidad: muestra expresión corporal pertinente,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones.***

- ✓ 16 docentes, que en porcentaje es el 45,71% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 14 docentes, que en porcentaje es el 48,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 5 docentes, que en porcentaje es el 14,28% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 20						
Usa una comunicación para comunicar sentimientos	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			21	60
	Significativa	S	03	8,57	09	25,71
	Poco significativa	PS	10	28,57	05	14,28
	Nada significativa	NS	22	62,85		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 20Elaboración propia

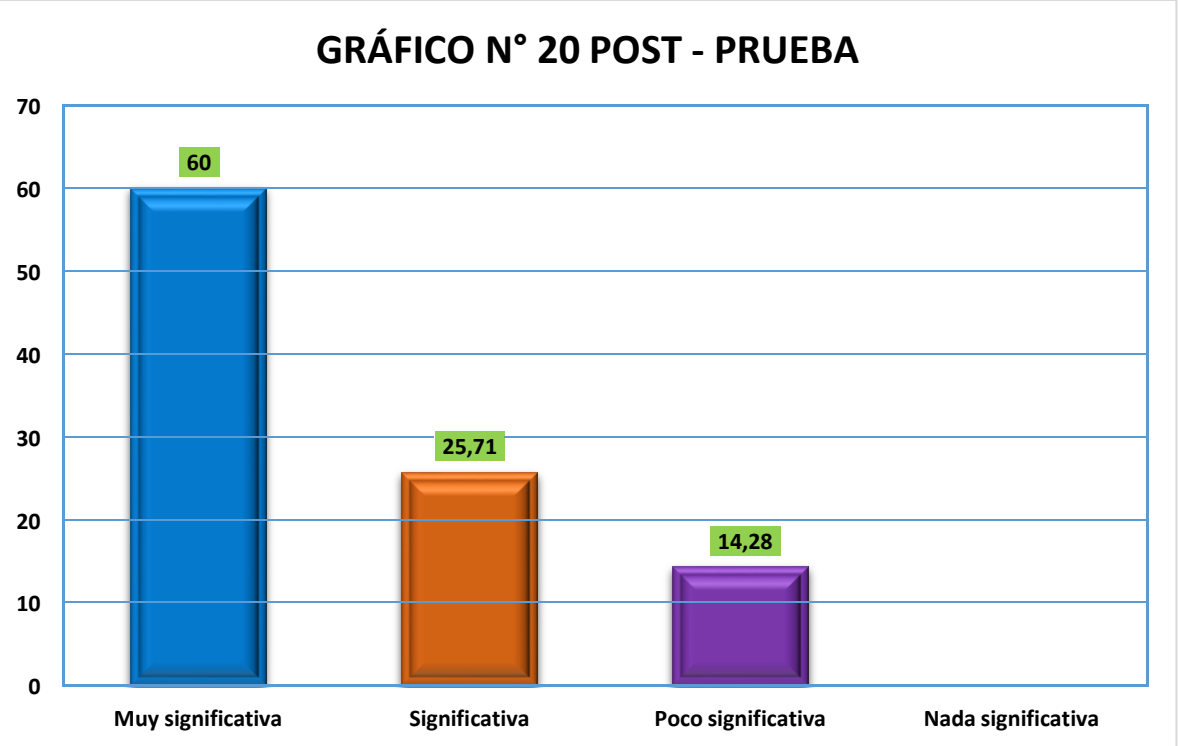


Fuente: cuadro N°20.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificaciónsocioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Usa una comunicación para comunicar sentimientos.***

- ✓ 3 estudiantes, que en porcentaje es el 8,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 10 estudiantes, que en porcentaje es el 28,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 22 estudiantes, que en porcentaje es el 62,85% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°20.
Elaboración propia

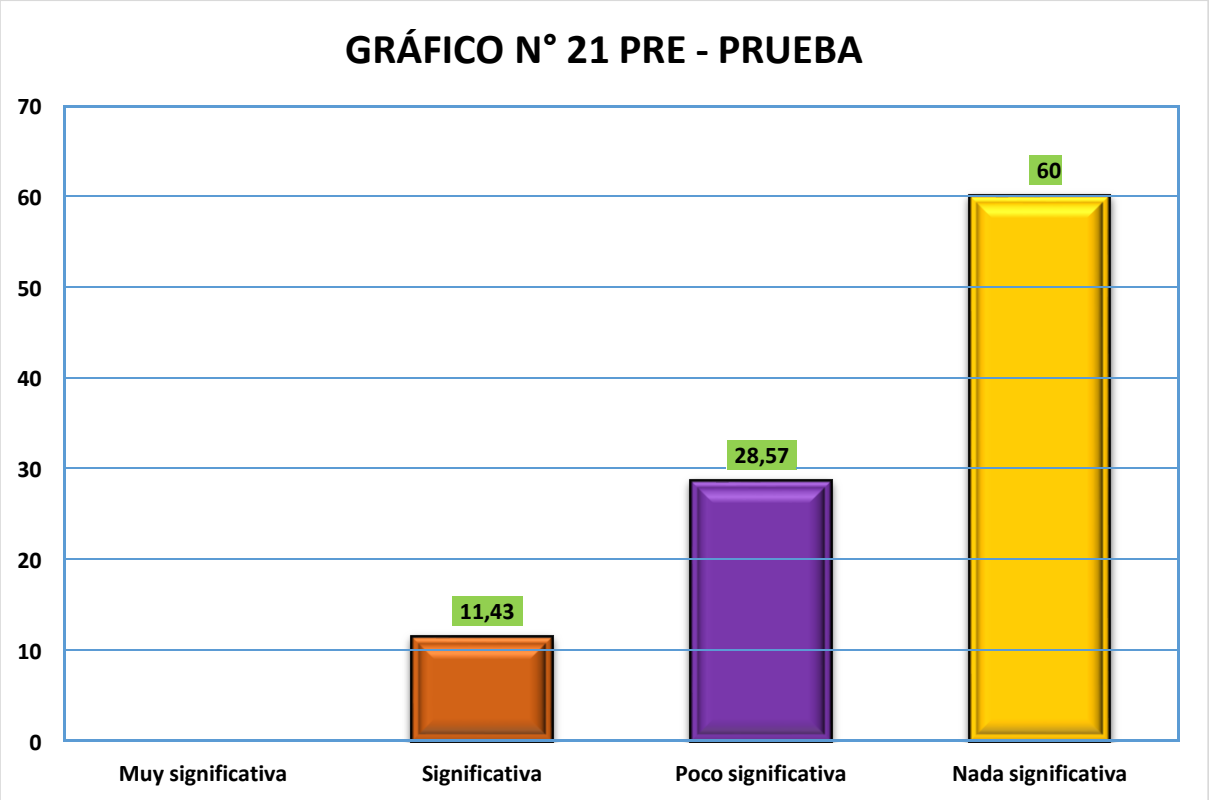
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas de expresión corporal* para desarrollar la *capacidad: muestra expresión corporal pertinente,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Usa una comunicación para comunicar sentimientos.***

- ✓ 21 docentes, que en porcentaje es el 60% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 09 docentes, que en porcentaje es el 25,7% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 5 docentes, que en porcentaje es el 14,28% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 21						
Usa un lenguaje informativo para comunicar sus pensamientos	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			20	57,14
	Significativa	S	04	11,43	12	34,28
	Poco significativa	PS	10	28,57	03	8,57
	Nada significativa	NS	21	60		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 21
Elaboración propia

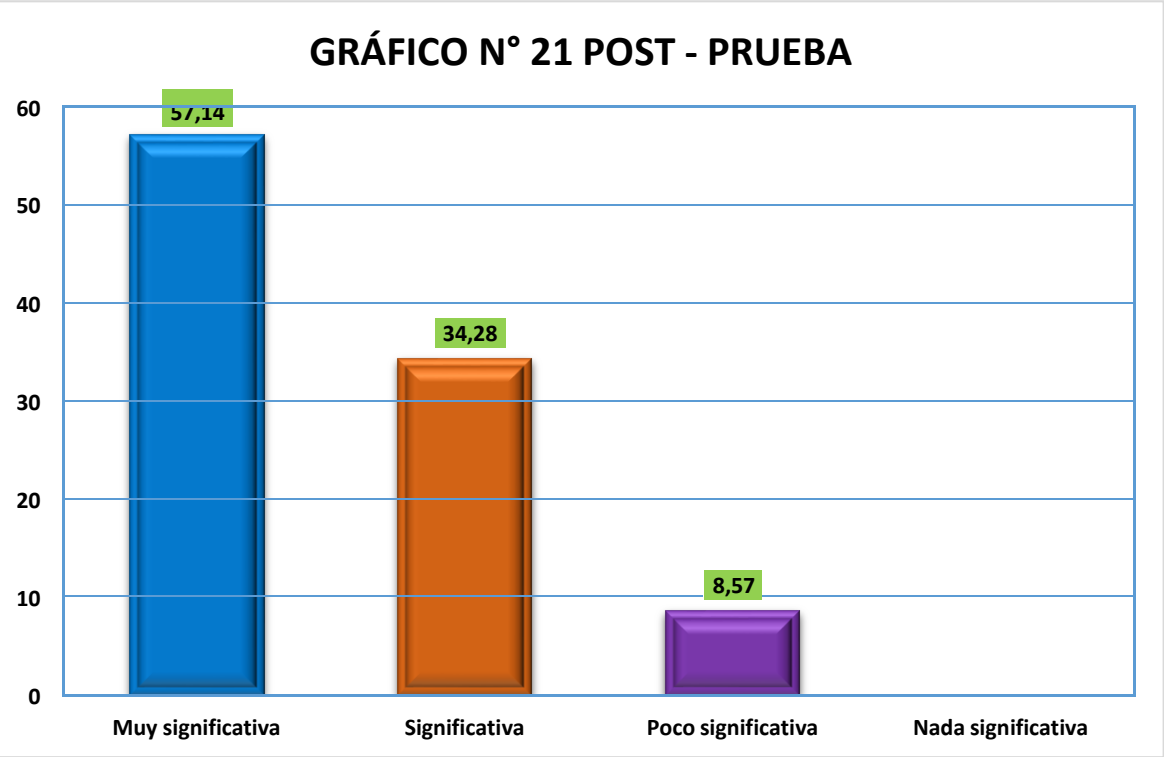


Fuente: cuadro N°21.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Usa un lenguaje informativo para comunicar sus pensamientos.***

- ✓ 4 estudiantes, que en porcentaje es el 11,43% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 10 estudiantes, que en porcentaje es el 28,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 21 estudiantes, que en porcentaje es el 60% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°21.
Elaboración propia

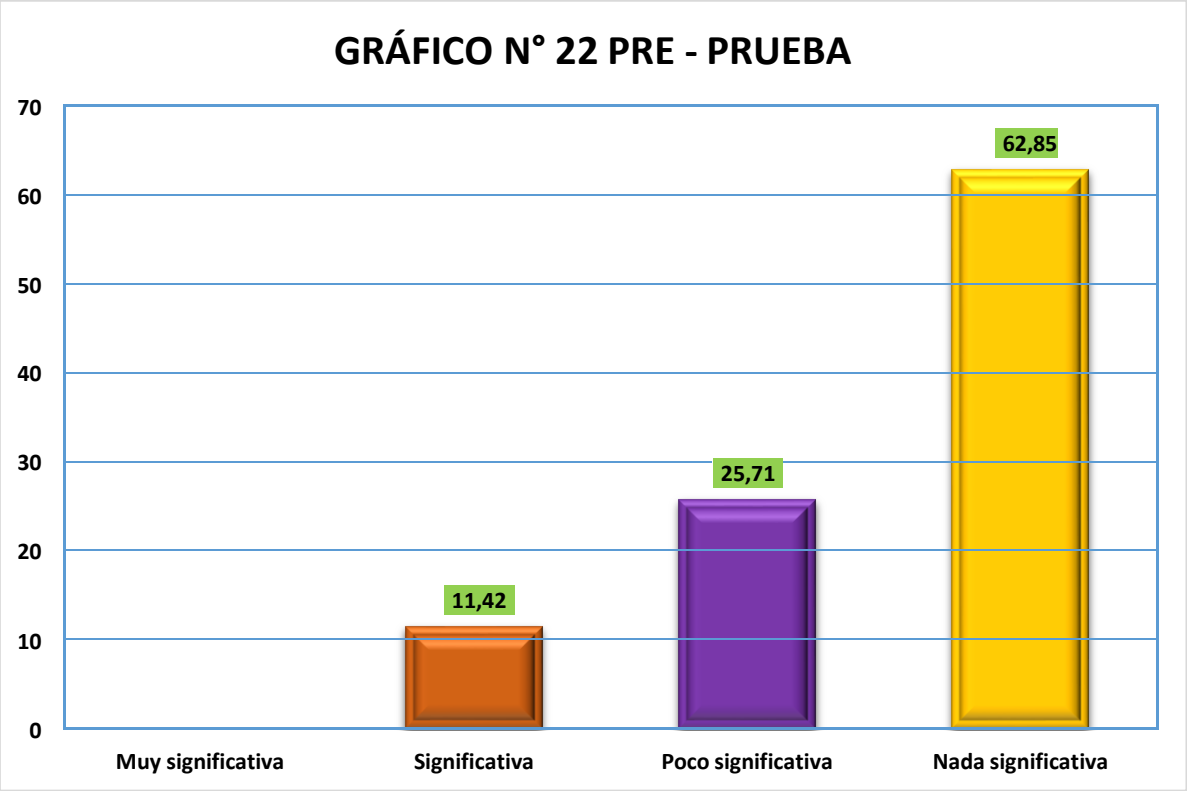
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas de expresión corporal* para desarrollar la *capacidad: muestra expresión corporal pertinente,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Usa un lenguaje informativo para comunicar sus pensamientos.***

- ✓ 20 docentes, que en porcentaje es el 57,14% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 12 docentes, que en porcentaje es el 34,28% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 22						
Utiliza el tono pertinente para expresarse	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			21	60
	Significativa	S	04	11,42	12	34,28
	Poco significativa	PS	09	25,71	02	5,71
	Nada significativa	NS	22	62,85		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 22Elaboración propia

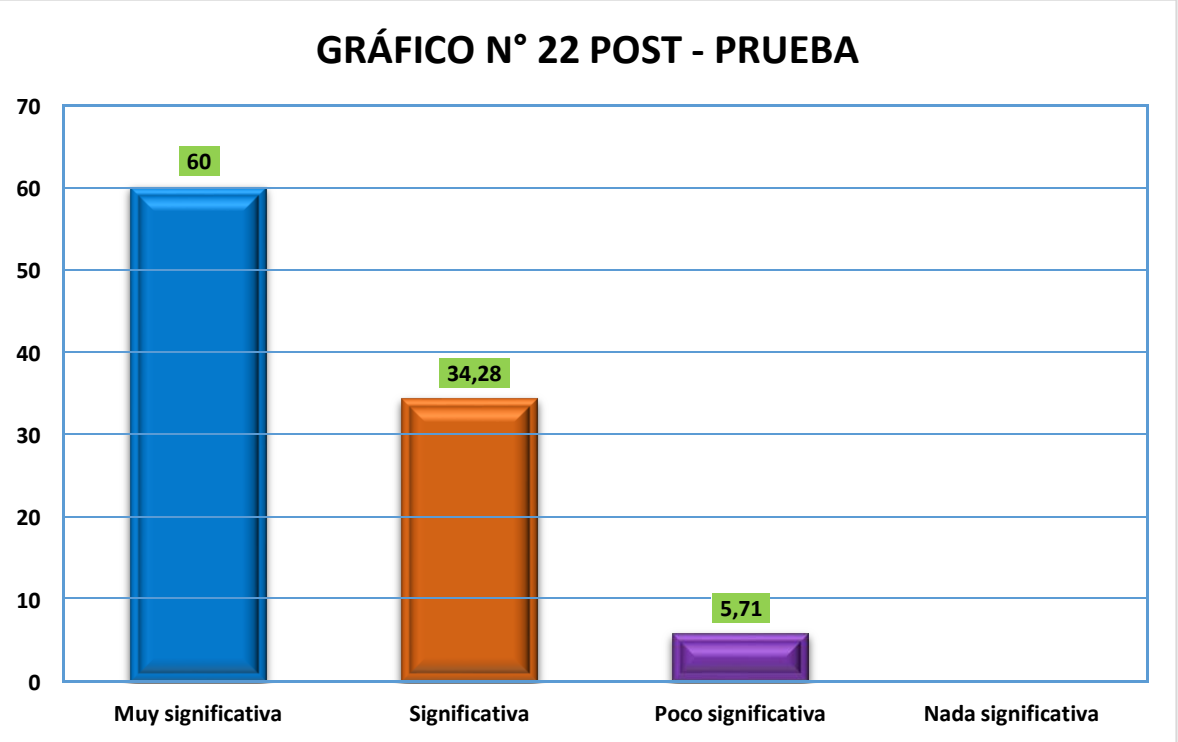


Fuente: cuadro N°22.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Utiliza el tono pertinente para expresarse.***

- ✓ 4 estudiantes, que en porcentaje es el 11,43% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 09 estudiantes, que en porcentaje es el 25,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 22 estudiantes, que en porcentaje es el 62,85% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°22.
Elaboración propia

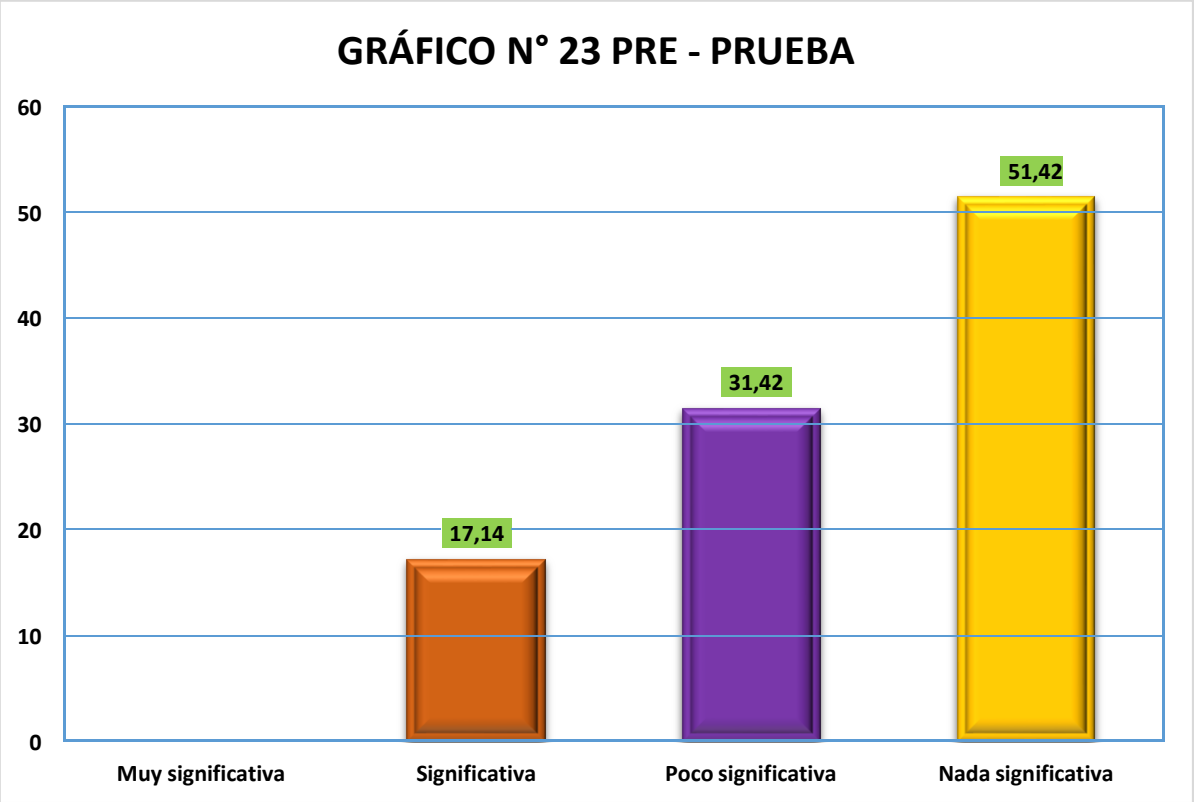
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas deexpresión corporal* para desarrollar la *capacidad: muestra expresión corporal pertinente,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Utiliza el tono pertinente para expresarse.***

- ✓ 21 docentes, que en porcentaje es el 60% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 12 docentes, que en porcentaje es el 34,28% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 2 docentes, que en porcentaje es el 5,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 23						
Utiliza los gestos adecuados para expresarse	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			16	45,71
	Significativa	S	06	17,14	16	45,71
	Poco significativa	PS	11	31,42	03	8,57
	Nada significativa	NS	18	51,42		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 23Elaboración propia

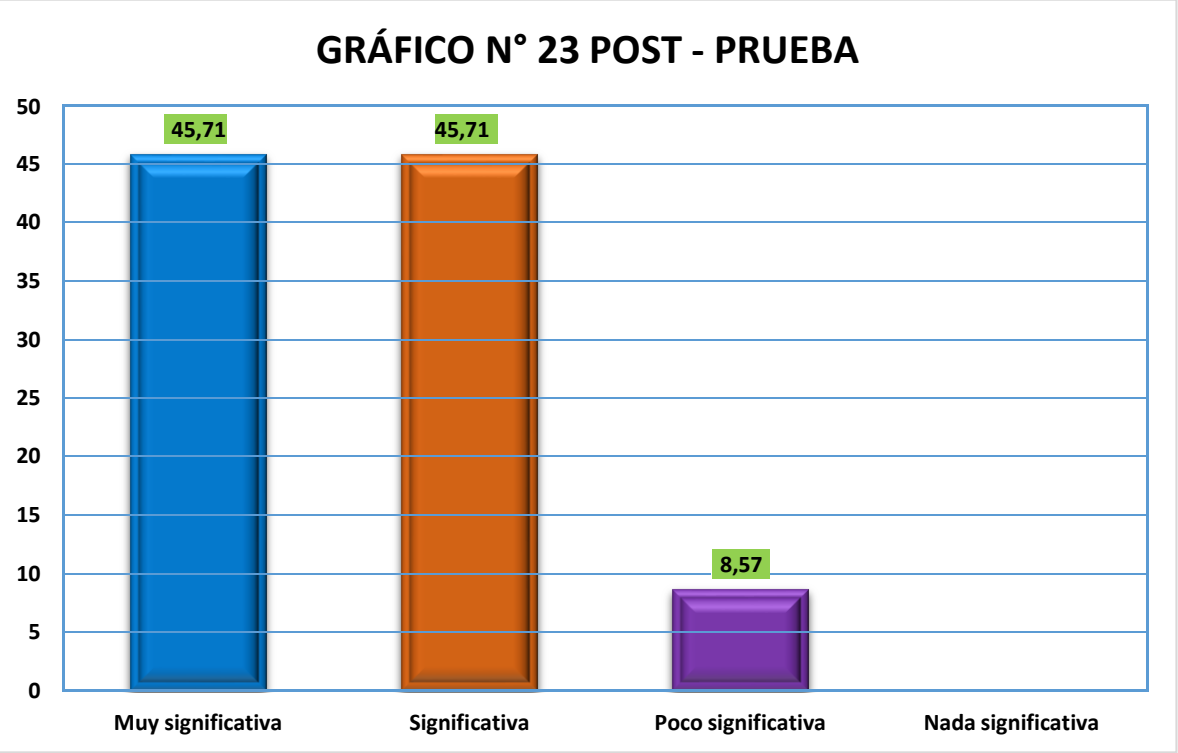


Fuente: cuadro N°23.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Utiliza los gestos adecuados para expresarse.***

- ✓ 6 estudiantes, que en porcentaje es el 17,14% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 31,42% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 18 estudiantes, que en porcentaje es el 51,42% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°23.
Elaboración propia

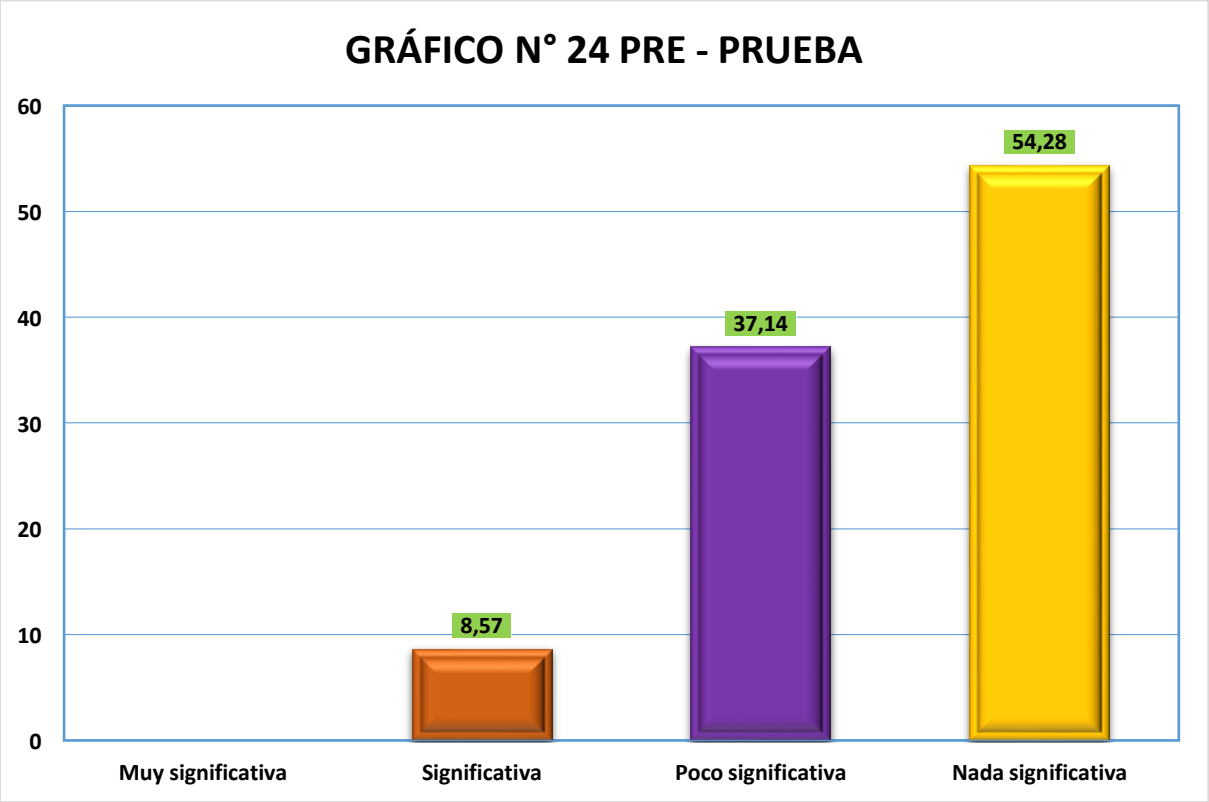
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas de expresión corporal* para desarrollar la *capacidad: muestra expresión corporal pertinente,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Utiliza los gestos adecuados para expresarse.***

- ✓ 16 docentes, que en porcentaje es el 45,71% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 16 docentes, que en porcentaje es el 45,71% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 24						
Usa mímicas para expresarse	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			18	51,42
	Significativa	S	03	8,57	14	48,57
	Poco significativa	PS	13	37,14	03	8,57
	Nada significativa	NS	19	54,28		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 24
Elaboración propia

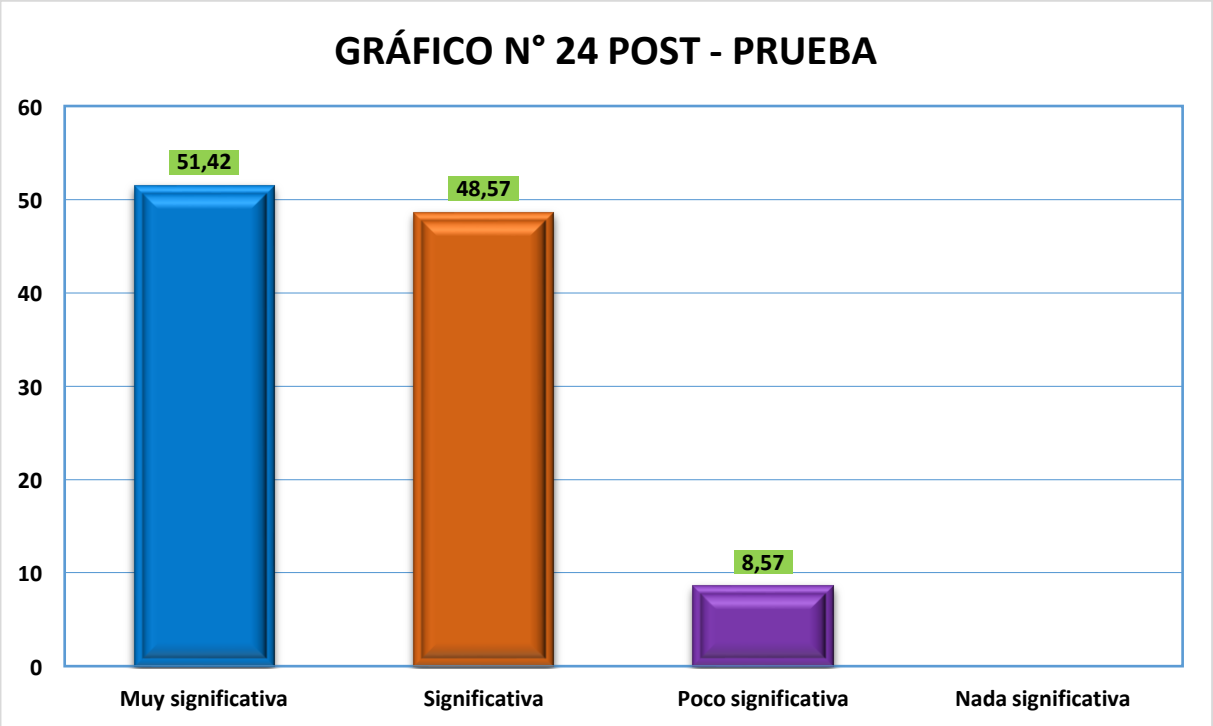


Fuente: cuadro N°24.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificaciónsocioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Usa mímicas para expresarse.***

- ✓ 3 estudiantes, que en porcentaje es el 8,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 37,14% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 19 estudiantes, que en porcentaje es el 54,28% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°24.
Elaboración propia

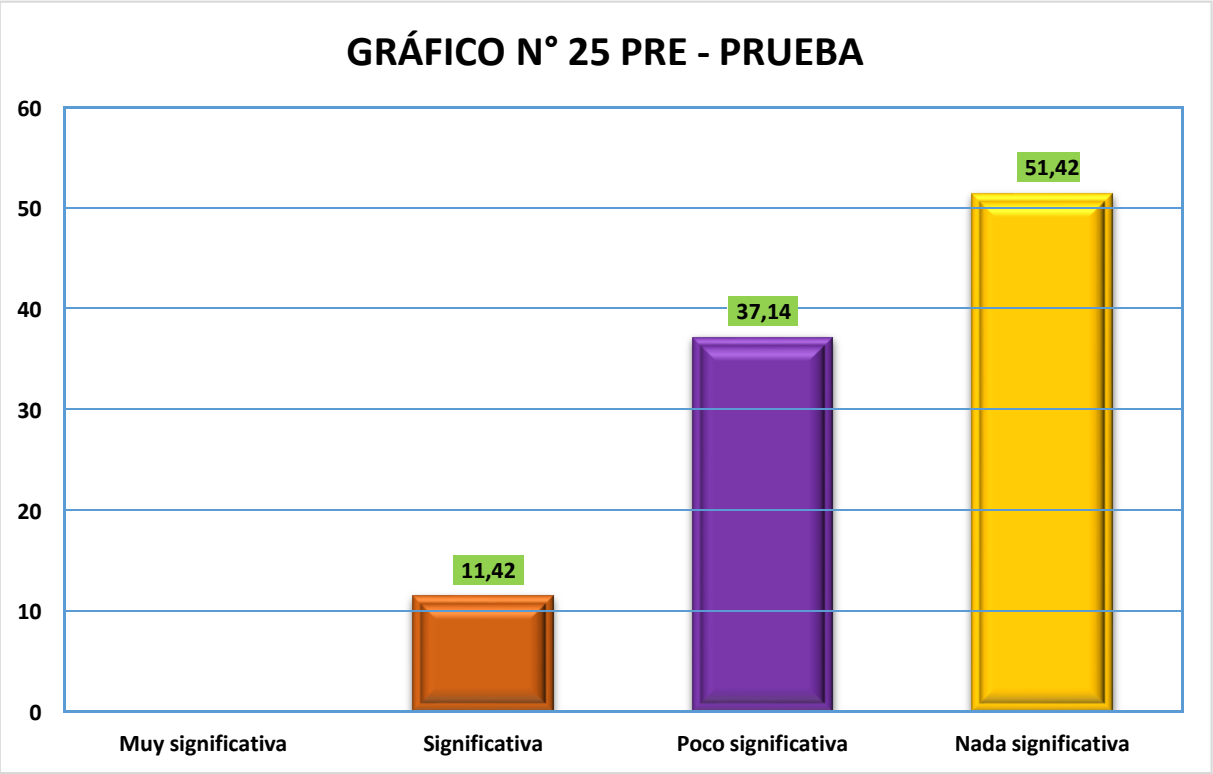
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN 24

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas de expresión corporal* para desarrollar la *capacidad: muestra expresión corporal pertinente,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Usa mímicas para expresarse.***

- ✓ 18 docentes, que en porcentaje es el 51,42% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 14 docentes, que en porcentaje es el 48,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 25						
Utiliza posturas correctas para expresarse	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			16	45,71
	Significativa	S	04	11,42	14	48,57
	Poco significativa	PS	13	37,14	05	14,28
	Nada significativa	NS	18	51,42		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 25
Elaboración propia

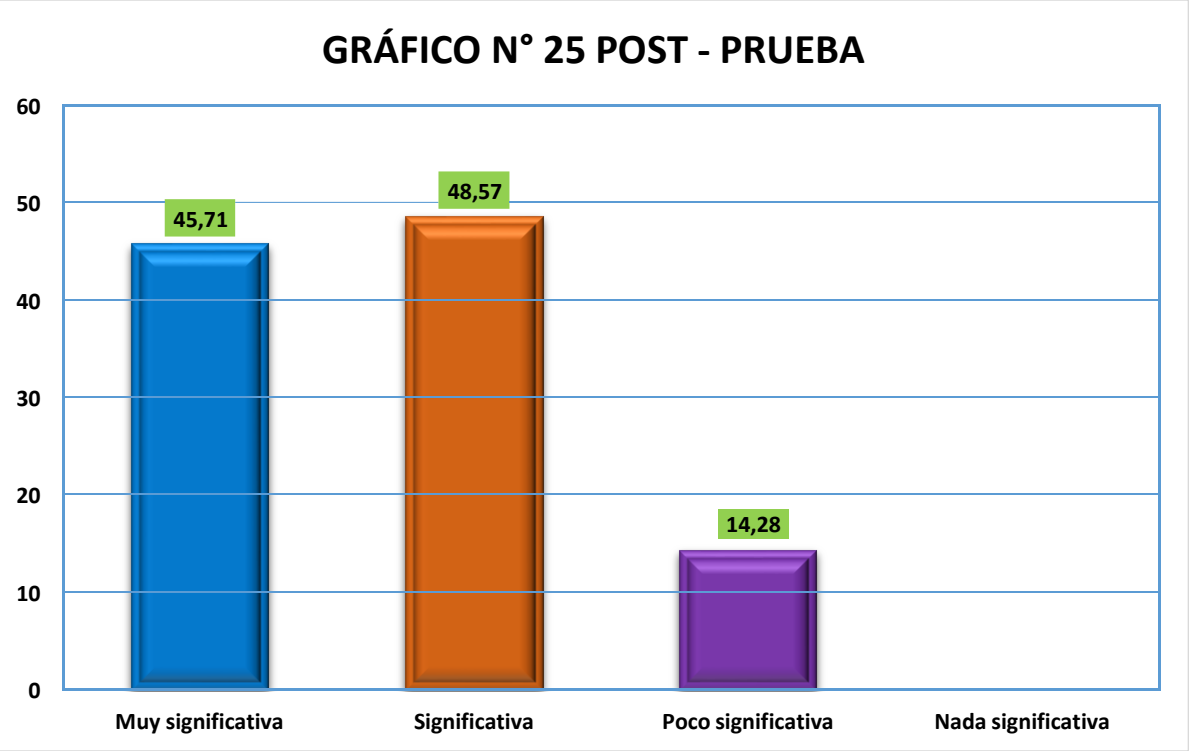


Fuente: cuadro N°25.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Utiliza posturas correctas para expresarse.***

- ✓ 4 estudiantes, que en porcentaje es el 11,43% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 37,14% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 18 estudiantes, que en porcentaje es el 51,42% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°25.
Elaboración propia

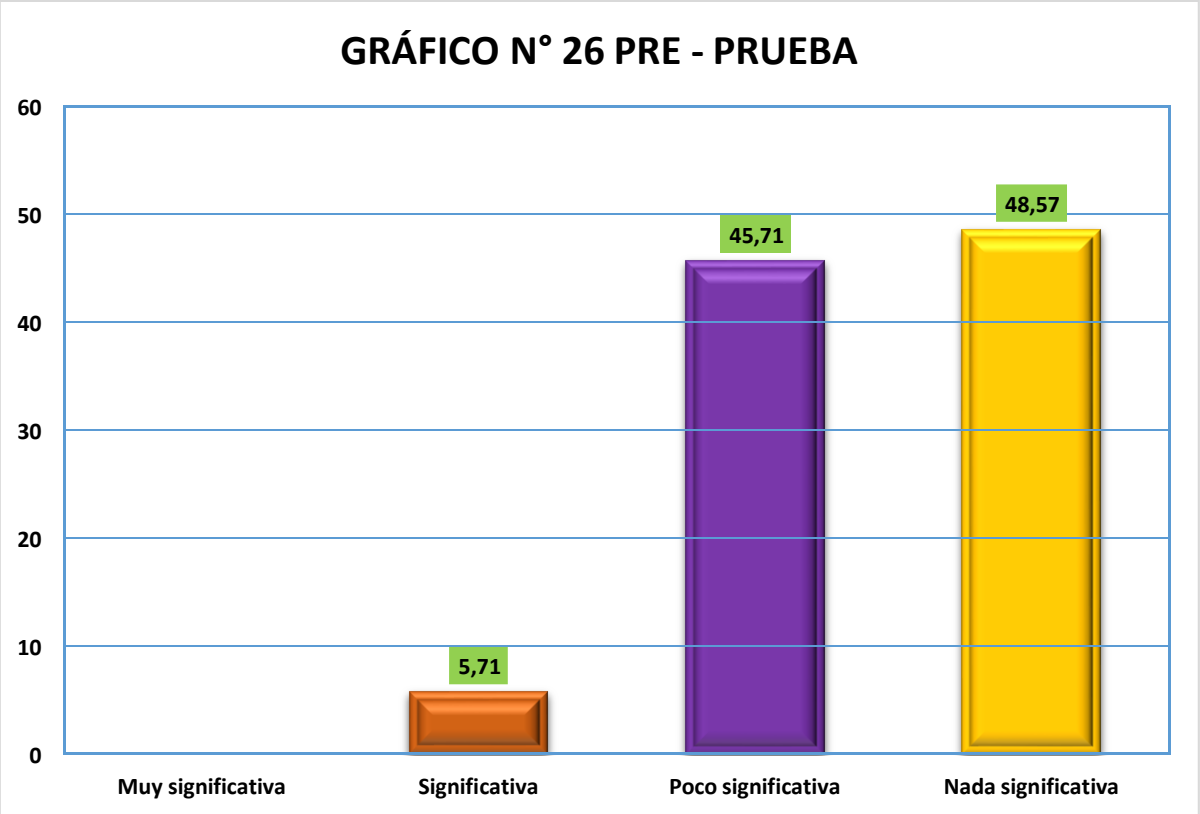
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas de expresión corporal* para desarrollar la *capacidad: muestra expresión corporal pertinente,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Utiliza posturas correctas para expresarse.***

- ✓ 16 docentes, que en porcentaje es el 45,71% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 14 docentes, que en porcentaje es el 48,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 5 docentes, que en porcentaje es el 14,28% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 26						
Usa movimientos oportunos para expresarse	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			22	62,85
	Significativa	S	02	5,71	10	28,57
	Poco significativa	PS	16	45,71	03	8,57
	Nada significativa	NS	17	48,57		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 26
Elaboración propia

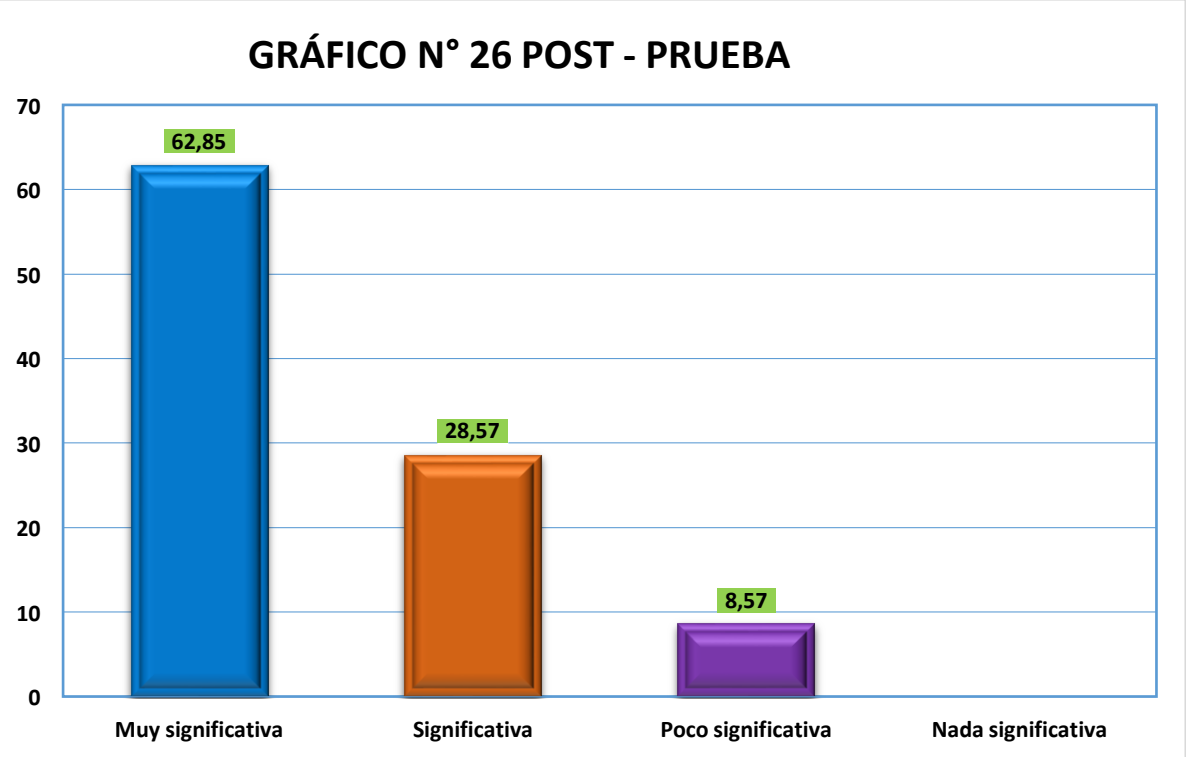


Fuente: cuadro N°26.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Usa movimientos oportunos para expresarse.***

- ✓ 2 estudiantes, que en porcentaje es el 5,71% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 45,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 17 estudiantes, que en porcentaje es el 48,57% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°26.
Elaboración propia

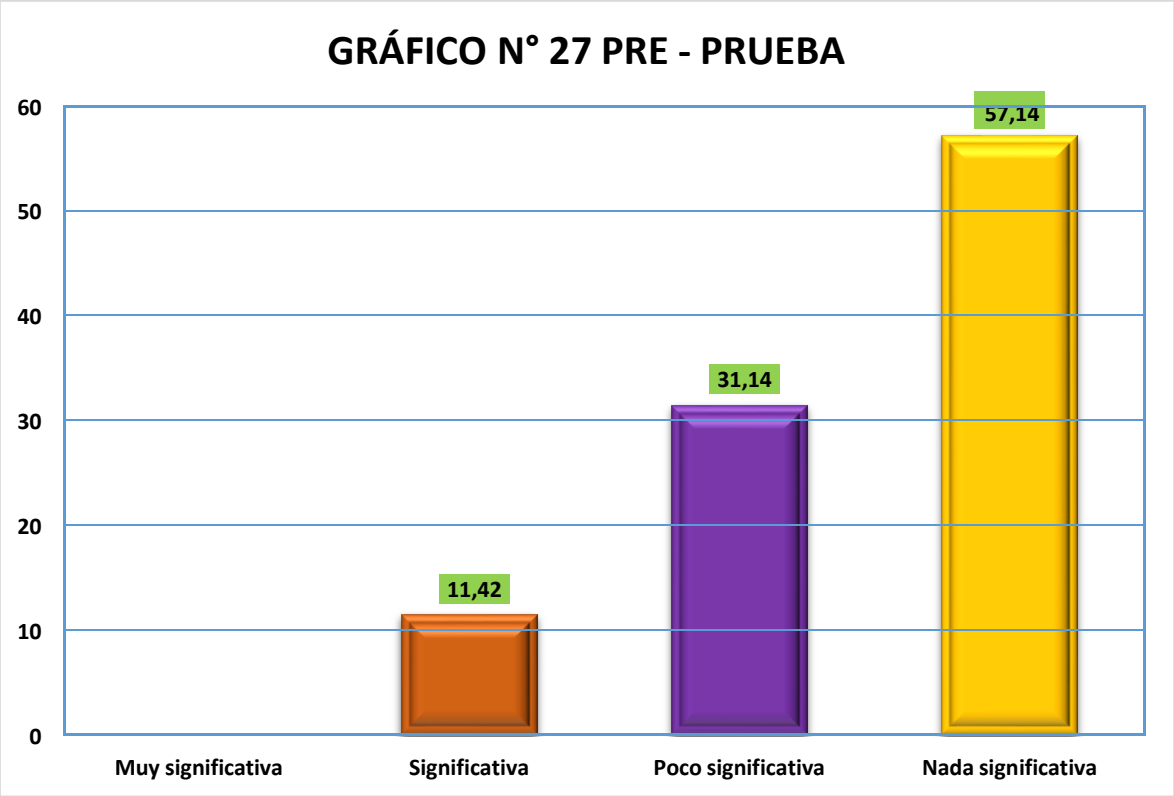
INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas de expresión corporal* para desarrollar la *capacidad: muestra expresión corporal pertinente,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Usa movimientos oportunos para expresarse.***

- ✓ 22 docentes, que en porcentaje es el 62,85% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 10 docentes, que en porcentaje es el 28,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 3 docentes, que en porcentaje es el 8,57% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

TABLA N° 27						
Desarrolla la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento	INDICADORES DE EVALUACIÓN		PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
			fi	%	fi	%
	Muy significativa	MS			19	54,28
	Significativa	S	04	11,42	14	48,57
	Poco significativa	PS	11	31,42	02	5,71
	Nada significativa	NS	20	57,14		
TOTAL			35	100	35	100

Fuente: ficha de valoración del cuestionario N° 27
Elaboración propia

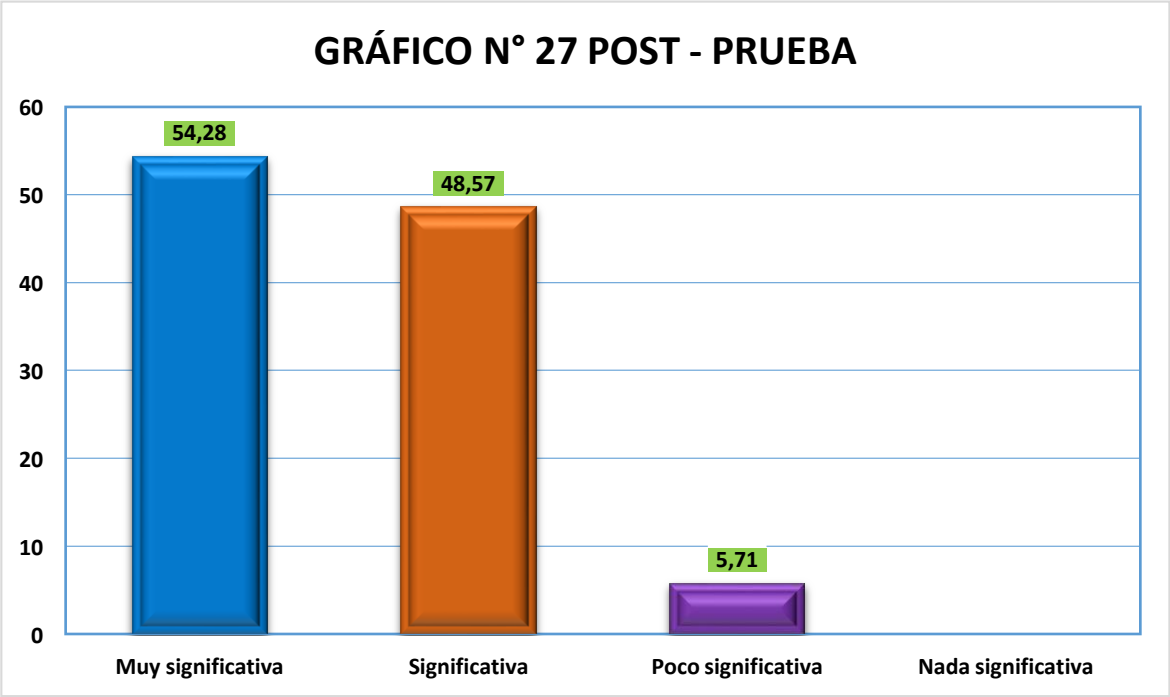


Fuente: cuadro N°27.
Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA PRE OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al inicio de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se observó como en qué nivel se encuentra en la *competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices,* antes de usar el programa Gamificación socioformativa”**,** los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Desarrolla la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.***

- ✓ 4 estudiantes, que en porcentaje es el 11,43% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 31,42% de manera POCO SIGNIFICATIVA.
- ✓ 20 estudiantes, que en porcentaje es el 57,14% de manera NADA SIGNIFICATIVA.



Fuente: cuadro N°27.

Elaboración propia

INTERPRETACIÓN DE LA POST OBSERVACIÓN

En los datos estadísticos obtenidos al final de la investigación realizada a 35 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, donde se pudo observó los resultados después de aplicar el Programa "Gamificación socioformativa", a través de su dimensión: *juegos y dinámicas de expresión corporal* para desarrollar la *capacidad: muestra expresión corporal pertinente,* los datos obtenidos nos muestran el siguiente resultado: en el indicador, ***Desarrolla la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.***

- ✓ 19 docentes, que en porcentaje es el 54,28% de manera MUY SIGNIFICATIVA.
- ✓ 14 docentes, que en porcentaje es el 48,57% de manera SIGNIFICATIVA.
- ✓ 2 docentes, que en porcentaje es el 5,71% de manera POCO SIGNIFICATIVA.

5.2. Análisis e interpretación de resultados

Para la contratación de hipótesis, teniendo en cuenta que es una investigación aplicada de trabajó 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 del Programa "Gamificación Socioformativa" influye significativamente en el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

Considerando como premisas los resultados del trabajo de campo, cuyo número de estudiantes que mejoraron sustancialmente en la *competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices* después de la aplicación del *Programa "Gamificación Socioformativa",* haciendo uso del taller: aprendizaje común (**PRUEBA**) y estudiantes que no mejoraron sustancialmente en la *competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices* después de la aplicación del *Programa "Gamificación Socioformativa",* (**DISPRUEBA**), tenemos:

TABLA N° 28										
RESULTADO										
DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" EN EL LOGRO LA CAPACIDAD: SE RELACIONA UTILIZANDO SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES										
	01	**02**	**03**	**04**	**05**	**06**	**07**	**08**	**09**	**TOTAL**
MS	20	22	21	19	16	17	18	21	16	**18,9**
S	12	10	12	14	16	15	14	11	14	**13,1**
PS	03	03	02	02	03	02	03	03	05	**2,9**
NS										
PROMEDIO PORCENTAJES										**34,9**

TABLA N° 29										
RESULTADO										
DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" EN EL LOGRO LA CAPACIDAD: APLICA ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DE JUEGO										
	10	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**TOTAL**
MS	21	20	22	21	19	16	17	18	20	**19,3**
S	09	12	10	12	14	16	16	14	11	**12,7**
PS	05	03	03	02	02	03	02	03	03	**2,9**
NS										
PROMEDIO PORCENTAJES										**34,9**

TABLA N° 30										
RESULTADO										
DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" EN EL LOGRO LA CAPACIDAD: MUESTRA EXPRESIÓN CORPORAL PERTINENTE										
	19	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**TOTAL**
MS	16	21	20	21	16	18	16	21	19	**18,7**
S	14	09	12	12	16	14	14	10	14	**12,8**
PS	05	05	03	02	03	03	05	03	02	**3,4**
NS										
PROMEDIO PORCENTAJES										**34,9**

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

TABLA N° 31					
DIMENSIÓN	**PRUEBA***	**%**	**DISPRUEBA****	**%**	**TOTAL %**
1	34,9	99,71	0,1	0,29	100
2	34,9	99,71	0,1	0,29	100
3	34,9	99,71	0,1	0,29	100
TOTAL GLOBAL	**34,9**	**99,71%**	**0,1**	**0,29%**	**100**
PORCENTAJE	**99,71%**		**0,29%**		**100**

Fuente: Resultados de las tablas N° 28, 29 y 30
Elaboración propia.

B. INTERPRETACIÓN:

* PRUEBA: 99.71%, estudiantes que **SÍ** mejoraron significativamente en la *competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices* luego que se hizo el tratamiento del *Programa "Gamificación Socioformativa"* a través de los talleres para desarrollar: habilidades sociomotrices, habilidades creativas y habilidades de expresión corporal.

** DISPRUEBA: 0,29 %, estudiantes que **NO** mejoraron en la *competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices* luego que se hizo el tratamiento del *Programa "Gamificación Socioformativa"* a través de los talleres para desarrollar: habilidades sociomotrices, habilidades creativas y habilidades de expresión corporal.

C. CONCLUSIÓN GLOBAL DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

PRIMERO:

En un 99.71 % se comprobó que existe una influencia significativa de la aplicación del Programa “Gamificación Socioformativa” en el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

SEGUNDO:

En un O,29 % se comprobó que no hubo influencia significativa de la aplicación del Programa “Gamificación Socioformativa” en el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

TERCERO:

En base a los resultados del trabajo de campo se comprobó que existe una influencia significativa de la aplicación del Programa “Gamificación Socioformativa” en el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

CUARTO:

Los resultados del trabajo de campo se comprobaron que existe una influencia significativa de la aplicación del Programa “Gamificación Socioformativa” en el logro de las capacidades: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices, aplica estrategias y tácticas de juego y muestra expresión corporal pertinente, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

CONCLUSIONES

a) Los resultados de trabajo de campo, en términos generales, comprobó que existe una influencia significativa de la variable independiente sobre la dependiente ya que un 99.71 %, los estudiantes desarrollaron la capacidad de *interactuar a través de sus habilidades sociomotrices* luego que se hizo el tratamiento del Programa "Gamificación Socioformativa", frente al O,29 % que demostró que no mejoraron la capacidad señaladas letras arriba.

b) De acuerdo con los resultados de la investigación, se tiene que los datos estadísticos de las tablas del N° 01 al N° 09 demuestra que existe significativa influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en la mejora de la *capacidad: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices*, observándose en los estudiantes conductas que les permitieron actuar con empatía y asertividad con el resto de sus compañeros de manera más positiva, además la mejora de habilidades como el respeto y liderazgo.

c) Analizando los resultados del estudio realizado, representados en las tablas estadísticas entre el N° 10 y el N° 18, y que la prueba de hipótesis en base a la técnica prueba y disprueba comprueban que en un 99,71% existe una significativa influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en la mejora de la *capacidad: Aplica estrategias y tácticas de juego*, por lo tanto, ya que se evidencia que los estudiantes mejoraron en su interacción interpersonal de manera positiva.

d) En los resultados del trabajo campo reflejados en los cuadros estadísticos: N° 19 al N° 27, se comprobó, en un 99,71 %, que existe una significativa influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en la mejora de la *capacidad: Muestra expresión corporal pertinente*, hecho que se visualiza

cuando los alumnos hacen uso de un lenguaje asertivo comunicando sus emociones y pensamientos con sus compañeros con empatía y afecto.

RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

a) Se sugiere a los directores de las diferentes UGELs, realizar capacitaciones dirigido a docentes, con la finalidad que amplíen su conocimiento y mejoren su práctica pedagógica a través de la aplicación programa Gamificación Socioformativa conducentes a mejora de sus habilidades sociomotrices de los estudiantes.

b) Se sugiere a los docentes usar estrategias metodológicas como el Programa "Gamificación Socioformativa" con el propósito que el alumno o alumna mejore y desarrolle la capacidad de relacionares con su entorno social utilizando sus habilidades sociomotrices**,** la misma que facilitará despertar el interés constante en el estudiante para relacionarse a través de juegos y dinámicas, además, potenciar más su la interacción de manera asertiva.

c) Se recomienda a la comunidad educativa, la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" conducente a la mejora de la capacidad del estudiante en el uso de estrategias y tácticas de juego, con la finalidad que a través de estas herramientas educativas puedan mejorar sus destrezas sociales y con ello crear tácticas de juego que promuevan soluciones adecuadas al problema del poco desarrollo de las habilidades de relaciones interpersonales entre educandos.

d) Se sugiere a los directivos de las instituciones educativas promover el uso didáctico del trabajo colaborativo, conformando equipos de trabajo entre los docentes, tutores y padres de familia para planificar luego ejecutar eventos y

talleres donde los estudiantes puedan mostrar su mayor expresión corporal con el que expresen sus emociones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bárcena, Fernando (2005). *La experiencia reflexiva de la educación*. Barcelona: Paidos.

Barrio, José María (2004). *Elementos de Antropología pedagógica*. Madrid: Ediciones Rialp.

Benavides, C., Calderón, E. y Vega, D. (2012). *La sociomotricidad como propuesta didáctica de la educación física para disminuir la discriminación de género, en el Colegio Nacional Nicolás Esguerra,* Universidad Libre de Colombia. https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9112/LA%20SOCIOMOTRICIDAD%20COMO%20PROPUESTADIDACTICA%20PARA%20LA%20DISMINUCION%20DE%20LA%20DISCRIMINACION%20%20DE%20GENERO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Blázquez Sánchez, Domingo. (2001). *La Educación Física*. Barcelona: Inde.

Böhm Wilfried (2006). *La imagen del maestro en el correr de la historia*. Venezuela: Educere.

Calcina, J. (2017). *La sociootricidad y su influencia en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Publico de Educación Física Lampa*, Universidad Nacional del Altiplano – Puno. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12653/Calcina_Mendoza_Jes%C3%BAs_Oskars.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Campos, E. y Limas, W. (2020). *Juegos recreativos como estrategia metodológica para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "El Progreso" Ambo*, Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/6078/TEF00041C24.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carrasco, D. (2006). Metodología de la investigación científica. Editorial San Marcos. Lima

Castro Carvajal, Julia Adriana (2004). *Pedagogía de la corporeidad y potencial humano*. Educación física y deporte.

Chaverra, B. y Uribe, I. (2004). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación física*. Un campo en construcción. Medellín: Funámbulos.

Chávez, N. (2007). *Introducción a la Investigación Educativa* (Tercera ed.). Maracaibo: La Columna

De la Torre Zermaño, Francisco (2005). *12 lecciones de pedagogía, Educación y didáctica.* México: Alfaomega.

Eusse Castro, Edgar Danilo (Coord.) (2007). *Educación Física y discapacidad: Prácticas corporales inclusivas*. Medellín: Funánbulos.

Gadamer, Hans Georg (1977). *Verdad y método* I. Salamanca: Sígueme.

Gallo Cadavid, Luz Elena (2005). *Teoría de la formación categorial*. En: Revista Educación Física y Deporte. Medellín: Universidad de Antioquia.

García, D. (2020). *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo*, Universidad Cesar Vallejo – Lima. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41937/Garc%C3%ADa_CDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, C. I. (2007). *Diversidad en la escuela*. Bogotá: Colombia Aprende.

Hernandez, R., Fernandez, C. y Batista, P. (2010). Metodologia de la Investigacion. McGRAW-HILL/Interamericana Editores. Mexico.

Hoyos Medina, C. Á. (1997). *epistemología y objeto pedagógico*. México: Plaza y valdes.

Iquise, M. y Rivera, L. (2020). *La importancia de la Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.* (tesis de Bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola). http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf

Iznaola, Marta; Wells, Jenniffer Gabriel (2008). *La satisfacción del profesor de Educación Física*. Educación Física y Deporte.

Jaramillo Delgado, Gonzalo (2003). *La formación, la práctica formativa y la Educación Física. Un caso. Lecturas*, Educación Física y Deportes, Revista Digital. Buenos Aires. http://www.efdeportes.com/efd62/format.htm

Jiménez, A., & García, D. (2015). *El proceso de gamificación en el aula: Las matemáticasen educación infantil*. Tolima, Colombia : Universidad de la Sabana .

Larrosa, Jorge. (1996). *La experiencia de la lectura: Estudio sobre literatura y formación*. Barcelona: Leartes.

Lozano, M. (1998). *Las habilidades sociales en niños*. En línea: http://www.educacionparalapaz.org.co/sobrenos2.htm?x=18937533

Macías, A. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. (tesis de maestría, Universidad Casa Grande – Guayaquil). http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf

Martínez, Leidy (2010). *La formación desde la clase de Educación Física: ¿mito o realidad? Lecturas,* Educación Física y Deportes, Revista Digital. Buenos Aires, 14 (142). http://www.efdeportes.com/efd142/la-formacion-desde-la-clase-de-educacion-fisica.htm

Meinberg, Eckhard. (1993). *El valor situacional de la antropología en la formación de la teoría sobre la Educación Física y el deporte escolar*. Revista Educación.

Moreno, William (2007). *Educación Cuerpo y Ciudad*. Medellín: Funámbulos Editores

Nassif, Ricardo (1958). *Pedagogía general*. Buenos Aires: Kapelusz.

Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. En línea: http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773

Peña, M. (2010). *Enfoque interaccional de la pedagogia*. La Educación: un asunto transformador. Medellín: Universidad de Antioquia.

Rozengardt, Rodolfo (2008). Pr*oblematización en torno a la educación Física, el cuerpo y a la escuela*. Educación Física y Deporte.

Runge Peña, Andrés Klaus (2005). *La orientación fenomenológica del pensamiento de OttoBollnow y de Martinus Jan Langeveld, dos fundadores de la antropología pedagógica Alemana*. Revista Educación y Pedagogía.

Saldarriaga, Oscar. (2003). *Prácticas y teorías de la pedagogía moderna.* Bogotá: Delfín Ltda.

Sánchez, C.E. (2019). *La sociomotricidad para el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de básica primaria*. https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/001/1525/1/la%20sociomotrici

dad%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20las%20habilidades%20sociales%20en

Skliar, Carlos. (2007). *La Educación (que es) del otro. Argumentos y desierto de argumentos pedagógicos*. Buenos Aires: Noveduc.

Tamayo, M. (2004). El Proceso de la Investigación Cientifica. Editorial Limusa. Mexico.

Uribe Pareja, Iván Darío (2007). *Teoría y práctica de la Educación Física*. Medellín: Instituto Universitario de Educación Física.

Urrego, León Jaime (2007). *Educación física escolar: el sentido formativo de un área que no cuestiona la tradición.* En: Uribe, Iván; Chaverra, Beatriz. Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo en construcción. Medellín: Funámbulos.

Valentín, E. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis*, Universidad de Huánuco. file:///C:/Users/MARIATERESA/Downloads/VALENTIN%20CHAVEZ,%20EMERSON%20SANTOS.pdf

Vierhaus, Rudolph (2002). *Formación (Bildung*). Revista Educación y Pedagogía.

Zuluaga, Olga Lucía y otros (2003). *Pedagogía y epistemología*. Bogotá: Magisterio.

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA							
PROBLEMA GENERAL	**PROBLEMAS ESPECÍFICOS**	**OBJETIVO GENERAL**	**OBJETIVOS EXPECÍFICOS**	**HIPÓTESIS GENERAL**	**HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**	**TEC.**	**INST.**
¿Cuál es el índice de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay?	¿Cuál es el índice de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: **Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay?	Comprobar el índice de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.	Demostrar el índice de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: **Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.	La aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" influye significativamente en el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.	La aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" influye significativamente en el logro la capacidad: **Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.	**OBSERVACIÓN**	**GUÍA DE OBSERVACIÓN**
	¿Cuál es el índice de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: **Aplica estrategias y tácticas de juego**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay?		Determinar el índice de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: **Aplica estrategias y tácticas de juego**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.		La aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" influye significativamente en el logro la capacidad: **Aplica estrategias y tácticas de juego**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.		
	¿Cuál es el índice de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: **Muestra expresión corporal pertinente**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay?		Comprobar el índice de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro la capacidad: **Muestra expresión corporal pertinente**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.		La aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" influye significativamente en el logro la capacidad: **Muestra expresión corporal pertinente**, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.		

ANEXO 02: CONSENTIMIENTO INFORMADO

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Nombre y apellidos con DNI N° ....., domiciliada en el .....de la ciudad de Huánuco; estudiante del Programa de Segunda Especialidad Profesional en la Mención en Educación Primaria, 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

Nombre y apellidos
DNI N°

ANEXO 03: INSTRUMENTO

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

INSTRUMENTO

GUÍA DE OBSERVACIÓN

TESISTA:

Yhoni Ananias, Juanpedro Leon

Victor, Clemente Quispe

Percy Humberto, Martinez Zaconeta

I. ASPECTO CONCEPTUAL

a) Técnica observación

La técnica de observación es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación

b) Instrumento guía de observación

El instrumento guía de observación consiste en saber seleccionar aquello que queremos analizar. Se suele decir que "Saber observar es saber seleccionar".

Para la observación lo primero que se hizo fue plantear previamente qué es lo que interesaba observar. En definitiva, desde la lógica de la investigación se plateó unos objetivos claros de observación. En nuestro caso, el instrumento responde al título de la investigación: PROGRAMA “GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA” PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY.

II. ADMINISTRACIÓN

Es útil para incluir los apellidos y nombres de cada estudiante de la Institución Educativa N° 32040 Chullay, las dimensiones, indicadores y las calificaciones cualitativas que obtenga los estudiantes por cada indicador.

Objetivo:

El instrumento, denominado, guía de observación, nos permitió recoger información sobre el grado de influencia de la estrategia gestión del

aprendizaje cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de la muestra seleccionada.

Administración:

El responsable de la presente investigación hizo uso de este instrumento para:

- Calificar nominalmente el grado de desarrollo de las habilidades sociales: básicas, avanzadas y afectivas, como resultado del tratamiento con la estrategia gestión del aprendizaje cooperativo.

III. OBJETIVO

- ✓ Desarrollar acciones de planificación, ejecución y evaluación en Programa "Gamificación socioformativa" para garantizar el desarrollo de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
- ✓ Desarrollar acciones de sesión de aprendizaje mediante el fortalecimiento de talleres: habilidades sociomotrices, habilidades creativas y habilidades de expresión corporal, entre estudiantes para el desarrollo de sus habilidades sociomotrices.
- ✓ Implementar los lineamientos para el Programa "Gamificación socioformativa" conducente al logro de la de la mejora de la Competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y sus respectivas dimensiones: Capacidad: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices, Crea y aplica estrategias y tácticas de juego y Muestra expresión corporal pertinente.

IV. TABLA DE ACTIVIDADES

RESUMEN DEL TRABAJO- VARIABLE INDEPENDIENTE								
VARIABLE	**DIMENSIÓN**	**NOMBRE DEL TALLER**	**ACTIVIDADES/ TEMAS**	**CRONOGRAMA 2021**			**TÉC.**	**ACT.**
				J	**A**	**S**		
PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA"	**JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES-MOTRICES**	Taller para desarrollar habilidades sociomotrices	Sesión de clase: Aprendiendo a interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica la práctica deportiva y demás indicadores de logro. .	X			Taller: aprendizaje común	Sesión de aprendizaje
	JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS-CREATIVAS	Taller para desarrollar habilidades creativas	Sesión de clase: Aprendiendo a emplear los recursos y potencialidades de cada miembro del equipo y demás indicadores de logro. .		X			
	JUEGOS Y DINÁMICAS DE EXPRESIÓN CORPORAL	Taller para desarrollar habilidades de expresión corporal	Sesión de clase: Aprendiendo a utilizar el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y un lenguaje informativo como asertivo para comunicar sus pensamientos. .			X		

ACTIVIDADES ESPECÍFICAS DE LOS TALLERES GESTIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

ACTIVIDADES ESPECÍFICAS					
VARIABLE INDEPENDIENTE	**DIMENSIÓN**	**CAPACIDADES PARA TRABAJAR EN LOS TALLERES**	**ITEMS**	**ACT.**	**INST.**
PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA"	**JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES-MOTRICES**	✓ Despliega actitudes de tolerancia ✓ Evidencia actitud proactiva ✓ Posee capacidad de resolución de conflictos interpersonales ✓ Muestra conducta de pertenencia positiva a un grupo.	Para seis sesiones de aprendizaje	TALLER: APRENDIZJE EN COMÚN	SESIÓN DE APRENDIZAJE
	JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS-CREATIVAS	✓ Soluciona tácticas de juego en actividades físicas ✓ Posee capacidad para desarrollar estrategias de colaboración ✓ Crea un ambiente de cooperación deportiva. ✓ Maneja estrategias asertivas para evitar actitudes de oposición.	Para seis sesiones de aprendizaje		
	JUEGOS Y DINÁMICAS DE EXPRESIÓN CORPORAL	✓ Usa mímicas para expresarse ✓ Utiliza posturas correctas para expresarse ✓ Usa movimientos oportunos para expresarse. ✓ Desarrolla la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.	Para seis sesiones de aprendizaje		

OPERACIONALIZACIÓN – VARIABLE DEPENDIENTE				
VARIABLE	**DIMENSIÓN**	**INDICADORES DE LOGRO**	**TÉC.**	**INST.**
COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Capacidad: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	✓ Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica ✓ Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica deportiva ✓ Experimenta el placer y disfrute que el deporte representa. ✓ Desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego ✓ Tiene habilidades de liderazgo	**OBSERVACIÓN**	**GUÍA DE OBSERVACIÓN**
	Capacidad: Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	✓ Emplear los recursos personales de cada miembro del equipo. ✓ Emplea las potencialidades de cada miembro del equipo ✓ Promueve el logro de un objetivo común. ✓ Desarrolla soluciones de conflicto en el juego ✓ Promueve la gestión de conflictos deportivos aplicando reglas.		
	Capacidad: Muestra expresión corporal pertinente	✓ Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones ✓ Usa una comunicación para comunicar sentimientos ✓ Usa un lenguaje informativo para comunicar sus pensamientos. ✓ Utiliza el tono pertinente para expresarse ✓ Utiliza los gestos adecuados para expresarse.		

V. INDICADOR DE EVALUACIÓN

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

VI. GUÍA DE OBSERVACIÓN

GUÍA PARA LA PRE - OBSERVACIÓN

OBSERVACIÓN **ANTES** DEL TRATAMIENTO DEL PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA"
JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES-MOTRICES
PARA DESARROLLAR LA **CAPACIDAD: SE RELACIONA UTILIZANDO SUS HABILIDADESSOCIOMOTRICES**, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY.

ESTUDIANTE: ……..

	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	VALOR CUALITATIVO			
		MS	S	PS	NS
01	Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica				
02	Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica deportiva				
03	Experimenta el placer y disfrute que el deporte representa.				
04	Desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego				
05	Tiene habilidades de liderazgo				
06	Despliega actitudes de tolerancia				
07	Evidencia actitud proactiva				
08	Posee capacidad de resolución de conflictosinterpersonales				
09	Muestra conducta de pertenencia positiva a un grupo.				

GUÍA PARA LA PRE - OBSERVACIÓN

OBSERVACIÓN **ANTES** DEL TRATAMIENTO DEL PROGRAMA
"GAMIFICACIÓNSOCIOFORMATIVA"
JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS-CREATIVAS
PARA DESARROLLAR LA **CAPACIDAD: APLICA ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DE JUEGO**,
ENESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY

ESTUDIANTE: ……

	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	**VALOR CUALITATIVO**			
		MS	**S**	**PS**	**NS**
01	Emplear los recursos personales de cada miembro delequipo.				
02	Emplea las potencialidades de cada miembro del equipo				
03	Promueve el logro de un objetivo común.				
04	Desarrolla soluciones de conflicto en el juego				
05	Promueve la gestión de conflictos deportivos aplicando reglas.				
06	Soluciona tácticas de juego en actividades físicas				
07	Posee capacidad para desarrollar estrategias				
08	Crea un ambiente de cooperación deportiva.				
09	Maneja estrategias asertivas para evitar actitudes de oposición.				

GUÍA PARA LA PRE - OBSERVACIÓN

OBSERVACIÓN **ANTES** DEL TRATAMIENTO DEL PROGRAMA
"GAMIFICACIÓNSOCIOFORMATIVA"
JUEGOS Y DINÁMICAS DE EXPRESIÓN CORPORAL
PARA DESARROLLAR LA **CAPACIDAD: MUESTRA EXPRESIÓN CORPORAL PERTINENTE**,
ENESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY.

ESTUDIANTE: .....

	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	**VALOR CUALITATIVO**			
		MS	**S**	**PS**	**NS**
01	Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones				
02	Usa una comunicación para comunicar sentimientos				
03	Usa un lenguaje informativo para comunicarsus pensamientos.				
04	Utiliza el tono pertinente para expresarse				
05	Utiliza los gestos adecuados para expresarse.				
06	Usa mímicas para expresarse				
07	Utiliza posturas correctas para expresarse				
08	Usa movimientos oportunos para expresarse.				
09	Desarrolla la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.				

GUÍA PARA LA POST - OBSERVACIÓN

OBSERVACIÓN **ANTES** DEL TRATAMIENTO DEL PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA"
JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES-MOTRICES
PARA DESARROLLAR LA **CAPACIDAD: SE RELACIONA UTILIZANDO SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES**, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY.

ESTUDIANTE: ……..

	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	**VALOR CUALITATIVO**			
		MS	**S**	**PS**	**NS**
01	Interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica				
02	Interactuar de manera asertiva con los demás en la prácticadeportiva				
03	Experimenta el placer y disfrute que el deporte representa.				
04	Desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego				
05	Tiene habilidades de liderazgo				
06	Despliega actitudes de tolerancia				
07	Evidencia actitud proactiva				
08	Posee capacidad de resolución de conflictos interpersonales				
09	Muestra conducta de pertenencia positiva a un grupo.				

GUÍA PARA LA POST - OBSERVACIÓN

OBSERVACIÓN **ANTES** DEL TRATAMIENTO DEL PROGRAMA "GAMIFICACIÓNSOCIOFORMATIVA"
JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS-CREATIVAS
PARA DESARROLLAR LA **CAPACIDAD: APLICA ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DE JUEGO**, ENESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY

ESTUDIANTE: .....

	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	**VALOR CUALITATIVO**			
		MS	**S**	**PS**	**NS**
01	Emplear los recursos personales de cada miembro delequipo.				
02	Emplea las potencialidades de cada miembro del equipo				
03	Promueve el logro de un objetivo común.				
04	Desarrolla soluciones de conflicto en el juego				
05	Promueve la gestión de conflictos deportivos aplicando reglas.				
06	Soluciona tácticas de juego en actividades físicas				
07	Posee capacidad para desarrollar estrategias				
08	Crea un ambiente de cooperación deportiva.				
09	Maneja estrategias asertivas para evitar actitudes de oposición.				

GUÍA PARA LA POST - OBSERVACIÓN

OBSERVACIÓN **ANTES** DEL TRATAMIENTO DEL PROGRAMA "GAMIFICACIÓNSOCIOFORMATIVA"
JUEGOS Y DINÁMICAS DE EXPRESIÓN CORPORAL
PARA DESARROLLAR LA **CAPACIDAD: MUESTRA EXPRESIÓN CORPORAL PERTINENTE**, ENESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY.

ESTUDIANTE: ……..

	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	**VALOR CUALITATIVO**			
		MS	**S**	**PS**	**NS**
01	Usa mímicas para expresarse				
02	Utiliza posturas correctas para expresarse				
03	Usa movimientos oportunos para expresarse.				
04	Desarrolla la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.				
05	Usa mímicas para expresarse				
06	Utiliza posturas correctas para expresarse				
07	Usa movimientos oportunos para expresarse.				
08	Desarrolla la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.				
09	Usa mímicas para expresarse				

ANEXO 04: CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

ID:_____ FECHA: 01 - 06- 2021

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Programa "Gamificación socioformativa" para el logro de la competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

OBJETIVO GENERAL: Comprobar el índice de influencia de la aplicación del Programa "Gamificación Socioformativa" en el logro de la competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en estudiantes de la Institución Educativa N° 32040 Chullay.

INVESTIGADOR: Yhoni Ananias, Juanpedro Leon
Victor, Clemente Quispe
Percy Humberto, Martinez Zaconeta

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

Estadística de fiabilidad Programa "Gamificación socioformativa"		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,89	**0,81**	**35**

Fuente: *Recuperado del programa Excel*

Estadística de fiabilidad de la Competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,89	**0,89**	**35**

Fuente: *Recuperado del programa Excel*

ANEXO 05: VALIDACIÓN DEL (DE LOS) INSTRUMENTOS (S) POR JUECES

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. Wilfredo, SOTIL CORTAVARRÍA **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 puntajey 4 el mayor.

DIMENSIÓN		ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
DESARROLLO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL	CAPACIDAD: SE RELACIONA UTILIZANDO SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Tiene habilidades de liderazgo	4	4	4	4
		Despliega actitudes de tolerancia	3	4	4	4
		Evidencia actitud proactiva	4	3	4	4
		Posee capacidad de resolución de conflictos interpersonales	4	4	4	4
		Muestra conducta de pertenencia positiva a un grupo.	3	4	4	4
	CAPACIDAD: APLICA ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DE JUEGO	Emplea las potencialidades de cada miembro del equipo	4	4	3	4
		Promueve el logro de un objetivo común.	4	4	4	4
		Desarrolla soluciones de conflicto en el juego	4	4	4	3
		Promueve la gestión de conflictos deportivos aplicando reglas.	4	4	4	4
		Soluciona tácticas de juego en actividades físicas	3	4	4	4
	CAPACIDAD: MUESTRA EXPRESIÓN CORPORAL PERTINENTE	Utiliza el tono pertinente para expresarse	3	4	4	4
		Utiliza los gestos adecuados para expresarse.	4	4	4	3
		Usa mímicas para expresarse	4	3	4	4
		Utiliza posturas correctas para expresarse	4	4	4	4
		Usa movimientos oportunos para expresarse.	3	4	4	4

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
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 ( )

22417860	962622399	

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
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 puntajey 4 el mayor.

DIMENSIÓN		ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
DESARROLLO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL	CAPACIDAD: SE RELACIONA UTILIZANDO SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Tiene habilidades de liderazgo	4	4	4	4
		Despliega actitudes de tolerancia	3	4	4	4
		Evidencia actitud proactiva	4	3	4	4
		Posee capacidad de resolución de conflictos interpersonales	4	4	4	4
		Muestra conducta de pertenencia positiva a un grupo.	3	4	4	4
	CAPACIDAD: APLICA ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DE JUEGO	Emplea las potencialidades de cada miembro del equipo	4	4	3	4
		Promueve el logro de un objetivo común.	4	4	4	4
		Desarrolla soluciones de conflicto en el juego	4	4	4	3
		Promueve la gestión de conflictos deportivos aplicando reglas.	4	4	4	4
		Soluciona tácticas de juego en actividades físicas	3	4	4	4
	CAPACIDAD: MUESTRA EXPRESIÓN CORPORAL PERTINENTE	Utiliza el tono pertinente para expresarse	3	4	4	4
		Utiliza los gestos adecuados para expresarse.	4	4	4	3
		Usa mímicas para expresarse	4	3	4	4
		Utiliza posturas correctas para expresarse	4	4	4	4
		Usa movimientos oportunos para expresarse.	3	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 ( )

DNI	CELULAR	FIRMA
22490418	945933229	

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 puntajey 4 el mayor.

DIMENSIÓN		ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
DESARROLLO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL	CAPACIDAD: SE RELACIONA UTILIZANDO SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Tiene habilidades de liderazgo	4	4	4	4
		Despliega actitudes de tolerancia	3	4	4	4
		Evidencia actitud proactiva	4	3	4	4
		Posee capacidad de resolución de conflictos interpersonales	4	4	4	4
		Muestra conducta de pertenencia positiva a un grupo.	3	4	4	4
	CAPACIDAD: APLICA ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DE JUEGO	Emplea las potencialidades de cada miembro del equipo	4	4	3	4
		Promueve el logro de un objetivo común.	4	4	4	4
		Desarrolla soluciones de conflicto en el juego	4	4	4	3
		Promueve la gestión de conflictos deportivos aplicando reglas.	4	4	4	4
		Soluciona tácticas de juego en actividades físicas	3	4	4	4
	CAPACIDAD: MUESTRA EXPRESIÓN CORPORAL PERTINENTE	Utiliza el tono pertinente para expresarse	3	4	4	4
		Utiliza los gestos adecuados para expresarse.	4	4	4	3
		Usa mímicas para expresarse	4	3	4	4
		Utiliza posturas correctas para expresarse	4	4	4	4
		Usa movimientos oportunos para expresarse.	3	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, 15 de junio 2019	41722427	951 078 955

Firma del Juez

NOTA BIOGRÁFICA

Víctor Clemente Quispe, natural de la ciudad de Huánuco, nació el 20 de marzo del 1973. Sus padres son don Demetrio Clemente de la Cruz y doña Lorenza Quispe Vega.

De profesión, es Docente de Educación Secundaria, Especialidad Matemática y Física, estudios primarios realizo en la I.E. N° 32004 “San Pedro” de la ciudad de Huánuco, los estudios secundarios G.U.E. Leoncio Prado de la provincia de Huánuco y sus estudios superiores en la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” 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 en la I.E. N° 32040 de Chullay, del distrito de Yarumayo, provincia de Huánuco, es docente nombrado de dicha institución.

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

NOTA BIOGRÁFICA

Yhoni Ananias Juanpedro Leon natural de Huánuco, nació el 02 marzo 1974. Sus Padres son: Cresencio Juanpedro Silva y Doña Jacinta Leon Maylle.

Es docente de nivel secundaria de la especialidad de Matemática y Física de Profesión, estudio la Primaria en la Institución Educativa N.º 32040 de Chullay – distrito de Yarumayo provincia Huánuco , su secundaria lo realizo en la Institución Educativa Marino Adrián Meza Rosales el Distrito de Amarilis - Huánuco , sus estudios superiores Universidad Nacional Hermilio Valdizan - Huánuco.

Actualmente viene laborando en el Institución Educativa 32117 – Antil Distrito de San Pedro de Chaulan- Huánuco como Docente nombrado en nivel secundaria .

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

NOTA BIOGRÁFICA

Percy Humberto Martinez Zaconeta, nacido el 06 de setiembre del año 1975 en el Distrito Santiago de Chocorvos, provincia de Huaytará, región Huancavelica Sus Padres son don Leoncio Martinez Quintanilla y Doña Carmen Zaconeta Toledo.

Es docente de Computación e Informática “Aula de Innovación Pedagógica” primaria-secundaria, estudio la primaria en la institución educativa N° 22213 Santa Rosa de Olaya, distrito Santiago de Chocorvos, Huaytará – Huancavelica, su secundaria lo realizó en la institución educativa “José Toribio Polo” Ica, sus estudios superiores en el Instituto Superior Pedagógico “Señor de Luren” Ica, con estudios de Maestría en la Universidad Nacional “Daniel Alcides Carrión” Cerro de Pasco.

Actualmente viene laborando en el Distrito de Ocoyo, provincia de Huaytará, región Huancavelica como docente contratado en Aula de Innovación Pedagógica, nivel secundario.

Su vocación de servicio la Innovación Educativa en docentes y estudiantes para la incorporación de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

UNHEVAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTITRES** días del mes de **FEBRERO** 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°0301-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **20 de febrero del año dos mil veintitrés**:

Dr. Hilarion PAUCAR COZ	**PRESIDENTE**
Dr. Haiber ECHEVARRIA RODRIGUEZ	**SECRETARIO**
Dr. Sebastian CAMPOS MEZA	**VOCAL**
Dr. Adalberto PEREZ NAUPAY	**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 Primaria; Sr(a).: Yhoni Ananias JUANPEDRO LEON** procedió a sustentar su Tesis titulada: **PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040, CHULLAY**, inició el proceso de sustentación a las 11:00 horas y concluyó a las 13:00 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: Dieciseis (16), 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 Nº 22214556

SECRETARIO
DNI Nº 22469203

VOCAL
DNI Nº 22737894

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

UNHEVAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTITRES** días del mes de **FEBRERO** 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°0301-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **20 de febrero del año dos mil veintitrés**:

Dr. Hilarion PAUCAR COZ	**PRESIDENTE**
Dr. Haiber ECHEVARRIA RODRIGUEZ	**SECRETARIO**
Dr. Sebastian CAMPOS MEZA	**VOCAL**
Dr. Adalberto PEREZ NAUPAY	**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 Primaria; Sr(a).: Victor CLEMENTE QUISPE** procedió a sustentar su Tesis titulada: **PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040, CHULLAY**, inició el proceso de sustentación a las 11:00 horas y concluyó a las 13:00 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: Dieciséis (16), 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° 22419856

SECRETARIO
DNI N° 22669723

VOCAL
DNI N° 22737894

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

UNHEVAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTITRES** días del mes de **FEBRERO** 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°0301-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **20 de febrero del año dos mil veintitrés**:

Dr. Hilarion PAUCAR COZ	**PRESIDENTE**
Dr. Haiber ECHEVARRIA RODRIGUEZ	**SECRETARIO**
Dr. Sebastian CAMPOS MEZA	**VOCAL**
Dr. Adalberto PEREZ NAUPAY	**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 Primaria; Sr(a).: Percy Humberto MARTINEZ ZACONETA** procedió a sustentar su Tesis titulada: **PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040, CHULLAY**, inició el proceso de sustentación a las 11:00 horas y concluyó a las 13:00 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: ..Dieciseis.....(16), 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 Nº 22719556

SECRETARIO
DNI Nº 22669203

VOCAL
DNI Nº 22737891

RESOLUCIÓN Nº 1647-2021-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 25 de noviembre de 2021

CONSIDERANDO:

Que con Resolución Nº 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 Valdizan 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° 0359-2021-UNHEVAL-FCE/UI, recibido el 21/11/21 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**: PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY,** presentada por los estudiantes **Yhoni Ananias JUANPEDRO LEON, Victor CLEMENTE QUISPE y Percy Humberto MARTINEZ ZACONETA,** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con **Mención en Educación Primaria** 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:

1º DESIGNAR al **Dr. Adalberto LUCAS CABELLO** como Asesor de Tesis colectiva titulada: **PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY**, presentada por los estudiantes **Yhoni Ananias JUANPEDRO LEON, Victor CLEMENTE QUISPE y Percy Humberto MARTINEZ ZACONETA** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Primaria,** por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución**.**

2º DAR A CONOCER la presente resolución a los interesados para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

DECANO
Dr. Ciro Ángel Lazo Salcedo
DECANO

C.c.

Asesor/Interesados/Archivo

CONSTANCIA N°0203-2022-UNHEVAL-FCE/UI

CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

- JUANPEDRO LEON, Yhoni Ananias
- CLEMENTE QUISPE, Victor
- MARTINEZ ZACONETA, Percy Humberto

Autores del borrador de tesis, titulado:
PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040, CHULLAY. del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con mención en Educación Primaria.

Han obtenido, un reporte de similitud general del **19%/30%** con el aplicativo **TURNITIN,** porcentaje de similitud permitido, para tesis de segunda especialidad. En consecuencia, es **APTO**.

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 07 de diciembre de 2022

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
DIRECTOR
UNHEVAL

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

NOMBRE DEL TRABAJO

PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFOR MATIVA" PARA EL LOGRO DE LA COMPE TENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SU S H

AUTOR

Yhoni Ananias JUANPEDRO LEON

RECUENTO DE PALABRAS

26375 Words

RECUENTO DE CARACTERES

145232 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

184 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.5MB

FECHA DE ENTREGA

Dec 7, 2022 11:14 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Dec 7, 2022 11:18 AM GMT-5

19% de similitud general

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

- 19% Base de datos de Internet
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossr
- 4% Base de datos de trabajos entregados

Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- 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 PRIMARIA**
Título que Otorga	**TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA**

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, Yhoni Ananias**							
Tipo de Documento:	**DNI**	**X**	**Pasaporte**		**C.E.**		**Nro. de Celular:**	**962801444**
Nro. de Documento:	**22509473**						**Correo Electrónico:**	**yjuanpedroleon@gmail.com**

Apellidos y Nombres:	**CLEMENTE QUISPE, Victor**							
Tipo de Documento:	**DNI**	**X**	**Pasaporte**		**C.E.**		**Nro. de Celular:**	**936134495**
Nro. de Documento:	**22514871**						**Correo Electrónico:**	**vck731@gmail.com**

Apellidos y Nombres:	**MARTINEZ ZACONETA, Percy Humberto**							
Tipo de Documento:	**DNI**	**X**	**Pasaporte**		**C.E.**		**Nro. de Celular:**	**920695075**
Nro. de Documento:	**21556243**						**Correo Electrónico:**	**Percymartinez0609@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:	**Dr. PAUCAR COZ, Hilarion**
Secretario:	**Dr. ECHEVARRÍA RODRIGUEZ, Haiber**
Vocal:	**Dr. CAMPOS MEZA, Sebastián**
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	

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

a) **Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado:** *(Ingrese el título tal y como está registrado en el **Acta de Sustentación**)*
PROGRAMA "GAMIFICACIÓN SOCIOFORMATIVA" PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES, EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32040 CHULLAY
b) **El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de:** *(tal y como está registrado en **SUNEDU**)*
TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA
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 Valdizan (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 Valdizan.

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: *(Verifique la Información en el **Acta de Sustentación**)*					**2023**	
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: *(Marque con **X** según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)*	**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** *(especifique modalidad)*			

Palabras Clave: *(solo se requieren 3 palabras)*	**HABILIDAD**	**CAPACIDAD**	**INTERACTUAR**

Tipo de Acceso: *(Marque con **X** según corresponda)*	**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? *(ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "**X**" en el recuadro del costado según corresponda):*	**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, Titulo 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, Yhoni Ananias	Huella Digital
DNI:	22509473	
Firma:		
Apellidos y Nombres:	CLEMENTE QUISPE, Victor	Huella Digital
DNI:	22514871	
Firma:		
Apellidos y Nombres:	MARTINEZ ZACONETA, Percy Humberto	Huella Digital
DNI:	21556243	
Fecha:		
06/03/2023		