

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



GAMIFICACIÓN PEDAGÓGICA Y DESARROLLO DE
HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS EN NIÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. I. HÉROES DE JACTAY,
HUÁNUCO 2020

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: EDUCACIÓN DE CALIDAD,
DESARROLLO Y COMPETITIVIDAD
TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE DOCTOR EN CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN

TESISTA: GALAN TACCO NORMA ROCIO

ASESOR: DR. LUCAS CABELLO ADALBERTO

HUÁNUCO – PERÚ

2023

DEDICATORIA

A mis hijos: energía inagotable que impulsa cotidianamente asumir retos y desafíos personales y profesionales.

AGRADECIMIENTO

Desde la mirada reflexiva agradezco, como institución, la Universidad Nacional Hermilio Valdizán y sus recursos humanos por su infatigable mejora de los servicios educativos en el nivel de posgrado.

RESUMEN

El objetivo o propósito que se pretendió alcanzar en el proyecto, estudio y trabajo de investigación se expresó de la siguiente manera: se evidenció el grado de influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de habilidades sociocognitivas en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay, Huánuco, en el año 2020. Para lograr este objetivo, se formuló el tipo de investigación más coherente, que fue el aplicado. En este tipo de investigación, el énfasis del estudio estuvo en la resolución práctica del problema de poco desarrollo de las habilidades sociocognitivas. Una vez definido el objetivo y el tipo de estudio, se llegó al siguiente resultado: se utilizó la técnica de PRUEBA Y DISPRUEBA para demostrar la influencia de la variable independiente sobre la dependiente. Los resultados obtenidos fueron los siguientes: PRUEBA: el 99,2% de los estudiantes mejoraron significativamente sus habilidades sociocognitivas luego de aplicar la estrategia didáctica de la gamificación pedagógica. DISPRUEBA: el 0,8% de los estudiantes no mejoraron sus habilidades sociocognitivas. La interpretación de estos resultados se basó en los hallazgos del trabajo de campo, que demostraron una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de habilidades sociocognitivas. Además, se pudo demostrar una influencia significativa de los juegos y dinámicas sociales en la mejora de las habilidades sociales. Asimismo, se comprobó una influencia significativa de los juegos y dinámicas cognitivas en la adquisición de habilidades cognitivas, y se determinó que existe una influencia significativa de los juegos y dinámicas emocionales en la mejora de las habilidades para el control de las emociones.

PALABRAS CLAVE: Gamificación pedagógica, habilidades sociocognitivas, habilidades sociales, habilidades cognitivas y habilidades emocionales.

ABSTRACT

The objective or purpose that was intended to be achieved in the project, study, and research work was expressed as follows: the degree of influence of pedagogical gamification in improving the acquisition of sociocognitive skills in children from the Héroes de Jactay Initial Educational Institution, Huánuco, in the year 2020, was evidenced. To achieve this objective, the most appropriate type of research, which was applied research, was formulated. In this type of research, the emphasis of the study was on the practical resolution of the problem of the limited development of sociocognitive skills. Once the objective and type of study were defined, the following result was obtained: the trial and disproof technique was used to demonstrate the influence of the independent variable on the dependent variable. The results obtained were as follows: TRIAL: 99.2% of the students significantly improved their sociocognitive skills after implementing the didactic strategy of pedagogical gamification. DISPROOF: 0.8% of the students did not improve their sociocognitive skills. The interpretation of these results was based on the findings of the fieldwork, which demonstrated a significant influence of pedagogical gamification on improving the acquisition of sociocognitive skills. Additionally, a significant influence of social games and dynamics on improving social skills was demonstrated. Likewise, a significant influence of cognitive games and dynamics on the acquisition of cognitive skills was confirmed, and it was determined that there is a significant influence of emotional games and dynamics on improving skills for emotional control.

KEY WORDS: Pedagogical gamification, sociocognitive skills, social skills, cognitive skills, emotional skills.

RESUMO

O objetivo ou propósito que se pretende alcançar no trabalho de projeto, estudo e pesquisa, é expresso da seguinte forma: Evidência do grau de influência da gamificação pedagógica na melhoria da aquisição de habilidades sociocognitivas em crianças dos Héroes de Jactay, Huánuco, 2020 Para atingir esse objetivo, formulamos o tipo de pesquisa, sendo a mais coerente aplicada. Nesse tipo de pesquisa, a ênfase do estudo foi na resolução prática do problema: pouco desenvolvimento de habilidades sociocognitivas. Definido o objetivo e o tipo de estudo, chegou-se ao seguinte resultado: Para demonstrar a influência da variável independente sobre a variável dependente, foi utilizada a técnica TEST AND DISTEST, que deu o resultado: TEST: 99,2%, alunos que Os DID melhoraram significativamente suas habilidades sociocognitivas após a aplicação da estratégia didática de Gamificação pedagógica. REPROVAR: 0,8%, os alunos NÃO melhoraram suas habilidades sociocognitivas. De quem é a interpretação; Com base nos resultados do trabalho de campo, foi demonstrado que existe uma influência significativa da gamificação pedagógica na melhoria da aquisição de competências sociocognitivas. Da mesma forma, foi demonstrado que há uma influência significativa de jogos e dinâmicas sociais na melhoria das habilidades sociais, verificou-se que há uma influência significativa de jogos e dinâmicas cognitivas na aquisição de habilidades cognitivas e foi determinado que há uma influência significativa no uso de jogos e dinâmicas emocionais na melhoria das habilidades de controle das emoções.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação pedagógica, habilidades sociocognitivas, habilidades sociais, habilidades cognitivas, habilidades emocionais

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT.....	v
RESUMO	vi
ÍNDICE	vii
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
12	
1.1. Fundamentación del problema	12
1.2. Justificación e importancia de la investigación	15
1.3. Viabilidad de la investigación	16
1.4. Formulación del problema.....	17
1.4.1 Problema general	17
1.4.2 Problemas específicos	17
1.5. Formulación de objetivos	17
1.5.1 Objetivo general	17
1.5.2 Objetivos específicos	17
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	19
2.1 Antecedentes de investigación	19
2.2 Bases teóricas	23
2.3 Bases conceptuales	38
2.4 Bases Filosóficas.....	40
2.5 Bases epistemológicas	41
2.6 Bases antropológicas	42
CAPÍTULO III. SISTEMA DE HIPÓTESIS	44
3.1 Formulación de las hipótesis.....	44
3.1.1 Hipótesis general	44
3.1.2 Hipótesis específicas	44
3.2 Operacionalización de variables	45

3.3	Definición operacional de las variables	47
CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO		48
4.1	Ámbito	48
4.2	Tipo y nivel de investigación	48
4.2.1	Tipo de estudio.....	48
4.2.2	Nivel de estudio.....	48
4.3	Población y muestra	49
4.3.1	Descripción de la población	49
4.3.2	Muestra y método de muestreo	49
4.3.3	Criterios de inclusión y exclusión	50
4.4	Diseño de investigación	51
4.5	Técnicas e instrumentos	51
4.5.1	Técnicas	51
4.5.2	Instrumentos	52
4.5.2.1	Validación de los instrumentos para la recolección de datos.	53
4.5.2.2	Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos...53	
4.6	Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	53
4.7	Aspectos éticos	54
CAPÍTULO V. RESULTADOS		55
5.1.	Análisis descriptivo	55
5.2.	Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis	146
5.3.	Discusión de resultados.....	149
5.4.	Aporte científico de la investigación.....	150
CONCLUSIONES		151
SUGERENCIAS.....		152
REFERENCIAS		153
ANEXOS.....		159

Introducción

Las variables de la investigación, que representaron cada uno de ellos, unos conceptos de vital importancia dentro de la investigación fueron: La gamificación pedagógica y habilidades sociocognitivas, la primera con sus dimensiones: juegos y dinámicas sociales, cognitiva y emocionales, la segunda: habilidades sociales, cognitivas y emocionales. También se indica el objetivo por el que se realizó la investigación: Evidenciar el grado de influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas.

La gamificación pedagógica, como se sabe es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, como las sociales, cognitivas y emocionales o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Entre ellas y la más importante introducir estructuras provenientes de los juegos para convertir una actividad a priori aburrida, en otra actividad que motive a las personas y las incite a participar en ellas. (Algo así como premiar con insignias ciertos logros a lo largo de una actividad).

Sobre el concepto de gamificación pedagógica, Shapiro (2014) dice:

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

El autor con mucha propiedad nos dirá que la gamificación es “una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.” (p.67)

“Sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas. Es un término que ha adquirido una enorme

popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos”. (Shapiro, 2014, p.68).

Según EduTrends (2015)

La gamificación pedagógica es una forma de incorporar estrategias de juego que pueden apoyar y motivar el trabajo de estudiantes y maestros en el salón de clases. ... Esta diversificación también provoca que los maestros y los estudiantes cuenten con nuevas herramientas para apoyar y motivar el trabajo educativo dentro del aula. (p.134)

Por su parte Deterding, Dixon, Khalet y Nacke (2011) señalan:

La Gamificación pedagógica en la educación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. Esto quiere decir que no se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje “Además de tener un notable poder de motivación, los juegos atraen a los estudiantes a participar en ellos a menudo sin ninguna recompensa, sólo por el placer de jugar y tener una experiencia atractiva de aprendizaje”. (p. 79)

Es adecuado en una investigación de este tipo desarrollar ambas variables, en el caso de la variable dependiente habilidades cognitivas diremos que se refieren a lo relacionado con el procesamiento de la información, esto es la atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, establecimientos de analogías entre otras.

Según Bandura (2011)

Las habilidades cognitivas nos permiten llevar a cabo cualquier tarea, por ello utilizamos las utilizamos continuamente para aprender y recordar información, integrar la historia e identidad personal, manejar información relativa al momento en el que el sujeto se encuentra y hacia dónde se dirige, mantener y distribuir la atención, reconocer distintos sonidos, procesar diferentes estímulos, realizar cálculos o representar mentalmente un objeto. (p. 145)

Para Moreno (2014)

Las habilidades cognitivas son procesos mentales que se desarrollan desde la niñez y nos permiten desenvolvernos con éxito en la vida cotidiana. Estos procesos nos preparan para recibir, seleccionar, procesar, almacenar y recuperar la información que necesitamos relacionarnos con el mundo. (p. 98)

El problema que se resolvió a partir de la tarea de la responsable de la investigación es: ¿Cuál es la influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay, Huánuco, 2019?

La suposición hecha a partir de unos datos que nos sirvió de base para iniciar la investigación se expresó del modo siguiente: Existe una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en niños y niñas.

La conclusión, fruto del estudio hecho fue: Existe una influencia significativa de la Gamificación pedagógica, en la mejora de las habilidades sociocognitivas, en el marco del desarrollo de las dimensiones habilidades sociales, cognitivas y emocionales, DESPUÉS que se suministró como estrategia metodológica de aprendizaje los juegos y dinámicas sociales, cognitivas y emocionales.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema

El origen de la investigación realizada tuvo su génesis en la preocupación de la responsable del estudio sobre problemas de carácter social y psicológico de los estudiantes, fundamentalmente al interior del aula, de ahí que, acudiendo al método científico de la observación se realizó al interior del aula el comportamiento social, psicológico y educativo. Los resultados del trabajo de campo dieron a conocer existe un limitado desarrollo de las habilidades socio-cognitivas de los alumnos y alumnas.

En términos generales, los problemas en cuanto al aprendizaje sociocognitivas tienen su origen en la infancia, en el entorno donde se desenvuelven, tales como el hogar y la escuela, son lugares donde se debe priorizar la enseñanza de las habilidades que le faciliten el logro de capacidades y competencias.

Según la teoría de Erikson (2012):

El rol que ejercen la familia, la escuela, sociedad y la cultura en el desarrollo de la personalidad y de un adecuado aprendizaje social, puede ser afectada negativamente si se da una atención negligente por parte de los padres en los primeros años que puede llevar a que el niño desarrolle un sentimiento de desconfianza e interprete los estímulos como hostiles. De aquí que reaccione de manera impulsiva y muchas veces agresiva. El desarrollo de las habilidades sociocognitivas son un conjunto de pensamientos, de actitudes y de emociones; es un aspecto importante y preferente en el proceso de crecimiento y socialización de todo niño al momento de interactuar con sus pares. Los seres humanos, somos seres sociales y gregarios por naturaleza. El comportamiento adecuado socialmente aceptado, nos permite desarrollarnos satisfactoriamente en diferentes contextos, aprendiendo a convivir, a transmitir emociones, a comunicarse de manera asertiva. (p. 124)

Siendo así, los niños y niñas, requieren frente a este problema, el poco desarrollo de las habilidades sociocognitivas, una alternativa de solución que disminuye o erradique la dificultad planteada, la gamificación pedagógica puede jugar un rol importante en esta solución.

Betina y Contini (2011) plantean que:

Las habilidades sociocognitivas, que incluye a las habilidades sociales se adquieren a través del aprendizaje, por lo que la infancia es una etapa crítica para la enseñanza de éstas. Igualmente señala que su acrecentamiento está ligado al reforzamiento social. Precisamente, la práctica de las habilidades sociales está influida por las características del entorno; habilidades tales como pedir favores a otros niños, preguntar por qué a un adulto, tomar decisiones, son ejemplos en ese sentido. (p.45)

En el caso particular de los niños y niñas materia de estudio el juego debe ser la manera que tienen de expresarse y sentirse seguros de mostrarse como son. Sin embargo, hay niños y niñas que no se expresan seguridad de sí mismo. Si bien el juego es una actividad natural que les permite aprender, estos niños, o un buen sector de ellos participan muy tímidamente del juego. De ahí que es necesario hacer que los niños de la I.E.I. Héroes de Jactay, deben jugar para ingresar a un espacio en el que no solamente sus sueños, sus deseos profundos, sus temores o ansiedades se manifiestan, expresan y resuelven de manera creativa, sino que a través del juego desarrollen sus habilidades sociocognitivas, con ello, sus habilidades sociales, cognitivas y sus habilidades emocionales.

Aucouturier (2004) manifiesta que:

Jugar es una manera de ser y estar en el mundo del niño hoy, aquí y ahora. Por lo anterior, jugar constituye una necesidad vital, tan importante y necesaria como moverse o respirar. La importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje sociocognitivo se basa en la idea de que, el juego es un fin en sí mismo y por tal motivo, tiene características propias. Las habilidades sociales y cognitivas son inherentes a la persona, en consecuencia, existen escalas pre establecidas para desarrolla en los distintos niveles educativos. (p. 67)

Otro de los factores que no facilita el desarrollo sostenido de las habilidades sociocognitivo es el hecho de haber vivido tiempos difíciles con la violencia política en el Perú y particularmente en Huánuco, si bien la violencia política ha disminuido significativamente, pero han surgido otras formas de violencia, siendo el bullying el que más afecta a la población escolar de Jactay, esta forma de violencia se ha

convertido en el medio que afecta el logro de habilidades sociales, las cognitivas y las emocionales.

Toda forma de agresión escolar afecta el logro de las dimensiones señalada párrafo atrás, en el caso del primero, se acrecienta la desconfianza, en el segundo no da apertura para un aprendizaje en equipo, colaborativo o cooperativo y el tercero se acentúa más el analfabetismo emocional, situación que afecta a grandes y chicos, y si lo vemos desde el ángulo general; siendo las mujeres las más vulnerables ante dicha violencia. Tomemos como ejemplo los datos del INEI (2019) reporta, «en el año 2018, el número de víctimas por feminicidio fue 150, alcanzando una tasa de 0,9 muertes por feminicidio por cada 100 mil mujeres. Entre los años 2015 y 2018 se aprecia un incremento de la tasa de feminicidios de 0,4 puntos, es decir de 0,5 feminicidios que hubo en el 2015 creció a 0,9 en el año 2018, por cada 100 mil mujeres».

En los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay, se conoció la falta de habilidades sociocognitivas en los estudiantes, considerando que aún no pueden expresar ni controlar sus emociones, no se comunican de manera asertiva y no se relacionan de manera correcta con sus pares. Es necesario recalcar que, las habilidades sociocognitivas se aprenden del entorno donde se desenvuelve el niño, sin embargo, no se promueven de manera adecuada en la institución educativa, tanto es así que los espacios y actividades dinámicas y lúdicas en donde el niño tenga la posibilidad de relacionarse con sus pares y adultos no son del todo ejemplos para construir sus propias habilidades sociocognitivas.

En resumen, en los niños y niñas de la I.E.I. Héroes de Jactay, el desarrollo de las habilidades sociocognitivas no tiene su base en las prácticas de crianza familiar, en primer lugar, muy poco en la escuela, en los estilos de resolución de problemas entre sus miembros, relativamente poco y en las estrategias autorregulatorias de la dinámica familiar y escolar, como hemos dicho es poco significativo.

En este estudio, conocedores de esta realidad, administramos la gamificación pedagógica como una estrategia metodológica para mejorar el desarrollo de las habilidades cognitivas y con ello mejorar sustancialmente las dimensiones: habilidades sociales, habilidades cognitivas y habilidades para el control de sus emociones.

Se presenta este estudio cuyo propósito fue evidenciar el grado de influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades

sociocognitivas en los niños de la I. E. I. Héroes de Jctay, Los participantes fueron 25, entre niños y niñas, quienes fueron evaluados (pre-observación) según sus relaciones sociocognitivas, con las dimensiones: habilidades sociales, cognitivas y emocionales.

1.2. Justificación e importancia de la investigación

• Justificación

La investigación realizada tuvo sus justificaciones razonables por lo siguiente:

- a. La docente tomó en cuenta las conductas sociales que sus alumnos expresan dentro del aula. Reconoció a la escuela como contexto, sabe que la escuela forma parte del escenario social del estudiante, es el lugar en el que el maestro puede obtener información y valorar el aprendizaje y habilidades sociocognitivas.
- b. Se evidenció la influencia que tiene las actividades de gamificación pedagógica en el desarrollo de sus habilidades sociocognitivas: sociales, cognitivas y de control de sus emociones en niños del nivel inicial.
- c. Se otorgó la importancia necesaria a la gamificación pedagógica, en consideración al hecho que el desarrollo de estas habilidades, dependía en gran parte de una metodología educativa que logre capacidades y competencias a partir de las habilidades sociocognitivas.
- d. Con la práctica de la gamificación en las aulas a través de esta tesis, se logró también que los niños adquirieran las competencias básicas de las habilidades sociocognitivas como manera de formar personas capaces de integrarse de modo positiva a nuestra sociedad y puedan desarrollarse plenamente en cualquier contexto.

• Importancia

El trabajo de investigación expone las razones por las cuales se realizó, este estudio de carácter aplicada se efectuó con algunos propósitos claramente definidos, entre ellas tenemos: influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente, además explica por qué es conveniente hacer este tipo de investigación y cuáles son los beneficios que se esperan con las conclusiones que se obtuvieron.

Responde a la pregunta:	
¿Para qué hicimos la investigación?	Para:
	solucionar el problema de investigación planteado.
	Esbozar recomendaciones de corto, mediano y largo plazo. beneficiar a estudiantes, docentes y padres de familia.
	Para demostrar su utilidad fáctica.
	Plantear novedades en el estudio de la gamificación pedagógica y su influencia en las habilidades sociocognitivas.
	Ampliar y profundizar los conocimientos sobre habilidades sociales, cognitivas e inteligencia emocional.

Elaboración propia

1.3. Viabilidad de la investigación

La investigación es viable porque se cuenta con:

Recursos

«Logísticos, económicos, humanos, sobretodo éste último, tenemos docentes especializados en temas de investigación, el asesor y Jurados Examinadores, concedores de procesos de investigación experimental, explicativa y otros tipos».

Base teórica:

El investigador es docente especializado en Educación Física, por ello es conecedor en grado aceptable sobre las variables en estudio.

Adicionalmente la presente investigación es viable porque se cuenta con:

Recursos informáticos y acceso a plataformas virtuales.

Acceso a la información sobre las variables y dimensiones.

Técnicas pertinentes para la rocopilación, tratamiento y presentación de datos adecuados. (Encuesta y cuestionario)

Solvencia económica, debido a que se cuenta con disponibilidad monetaria para su autofinanciamiento.

En el tiempo establecido se puede concluir la investigación.

1.4. Formulación del problema

1.4.1 Problema general

¿Cuál es la influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay, Huánuco, 2019?

1.4.2 Problemas específicos

- a) ¿Cuál es la influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las *habilidades sociales* en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay?
- b) ¿Cuál es la influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las *habilidades cognitivas* en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay?
- c) ¿Cuál es la influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las *habilidades para el control de las emociones* en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay?

1.5. Formulación de objetivos

1.5.1 Objetivo general

Evidenciar el grado de influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay, Huánuco, 2019.

1.5.2 Objetivos específicos

- a) Demostrar el grado de influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las *habilidades sociales* en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay.
- b) Comprobar el grado de influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las *habilidades cognitivas* en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay.

- c) Determinar el grado de influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las *habilidades para el control de las emociones* en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de investigación

2.1.1 A nivel internacional

Martínez (2021) “*El pensamiento histórico en Educación Primaria. Diseño y evaluación de un programa de intervención gamificado*”. (Tesis para obtener el grado académico de doctor, Universidad de Murcia, España). «Su objetivo de la investigación fue examinar si el desarrollo del pensamiento histórico en los alumnos del último tramo de Educación Primaria en España es posible a través del diseño, implementación y validación de un programa de intervención gamificado siguiendo un modelo evaluativo CIPP, empleó un tipo de investigación evaluativa, utilizando un diseño cuasiexperimental, por lo que, trabajó con una muestra de 44 personas. En cuanto a la obtención de información usó la técnica de del análisis de contenido y tabla de registro de datos cuyo instrumento fue una adaptación del diseño de Maquilón. Llegando a la siguiente conclusión: Se evidenció una escasa presencia de pensamiento histórico es el desarrollo de la formación de los alumnos del último tramo de Educación Primaria, esto se pudo observar en el análisis de los libros de textos y los currículos educativos. A pesar de ello, el proyecto implementado de gamificación en el alumnado del cuarto grado de Educación Primaria posibilitó la obtención de resultados significativamente altos y superiores del grupo de estudiado».

Montejo (2022) “*Creencias sobre actividades extracurriculares, las competencias socioemocionales y el juego, para la formación integral en la educación superior*”. (Tesis para obtener el grado académico de doctor en educación, Universidad Santo Tomás, Colombia). «Esta investigación tuvo como objetivo general analizar aquellas creencias que los profesionales y directivos tienen sobre la relación que existen entre las actividades extracurriculares, el juego y las competencias socioemocionales, para sumar en la formación integral de la educación superior, la investigación se desarrolló desde un paradigma cualitativo y un enfoque hermenéutico, donde se utilizó una muestra de cuatro instituciones colombianas. Para realizar la

recolección de información aplicó la técnica del cuestionario y, donde, utilizó como instrumento los cuestionarios; además, la investigación concluyó, en que: En las instituciones educativas tanto en el práctica habitual y en el lenguaje, se ha evidenciado en los diferentes niveles de la educación superior un escenario educativo que fue concebido y gestionado con los saberes específicos de las instituciones o por el grupos de personas que han atendido en el campo, además, de que existe la necesidad de investigaciones que ayuden en este campo de la educación brindando una luz teórica y aplicada, esto se gestiona pero no se incluye al momento de realizar construcciones teóricas».

Seguí (2021) “*El uso de la gamificación en la enseñanza del emprendimiento: actitud e intención de uso por parte del profesorado universitario*”. (Tesis para lograr el grado académico de doctor en Administración y dirección de Empresas, Universidad Politécnica de Valencia, España). «La siguiente investigación tuvo como objetivo general conocer a profundidad la forma de la que se utiliza la gamificación en la enseñanza del emprendimiento, para ello se usaron el análisis biométrico, análisis de redes sociales y análisis de contenido, analizando una muestra de 70 trabajos que tratan temas sobre la enseñanza del emprendimiento. En cuanto a la obtención de información usó la técnica escalar y donde el instrumento principal fue la lectura. La investigación llegó a la siguiente conclusión: Existe un interés creciente en los últimos años sobre la gamificación de la enseñanza del emprendimiento entre la comunidad académica, esto viéndose reflejado en el aumento de publicaciones de estudio de calidad relacionados al tema. Sin embargo, se encuentra en un área incipiente debido a que la investigación demuestra que más de la mitad de los documentos analizados sean comunicaciones a congreso o de carácter teórico».

2.1.2 A nivel nacional

Jara (2018) “*Habilidades sociales, habilidades comunicativas y manejo de conflictos en estudiantes de secundaria, Huacho 2017*”. (Tesis para obtener del grado académico de doctor en educación, Universidad César

Vallejo, Perú). «La investigación tuvo como objetivo general determinar la vinculación entre las habilidades comunicativas, las habilidades sociales y el manejo de conflictos en los estudiantes del VII ciclo de secundaria Huacho, para lo cual utilizó el tipo de investigación básico, donde aplicó un diseño no experimental, con un nivel correlacional, y con un enfoque cuantitativo, por ende trabajó con un muestra de 210 estudiantes. En cuanto a la obtención de información aplicó la técnica del cuestionario cuyo instrumento utilizó el cuestionario. La investigación concluye, en que: existe una relación moderada positiva entre las habilidades sociales, las habilidades comunicativas y el manejo de conflictos de un nivel de 0.664238».

Morales (2021) “*Programa de gamificación para la mejora del pensamiento lógico matemático en estudiantes de la institución N° 519 Nuevo Chimbote, 2021*”. (Tesis para obtener el grado académico de doctor en educación, Universidad César Vallejo, Perú). «La presente investigación tuvo como objetivo general demostrar que la eficacia de un programa educativo que está basado en la gamificación puede mejorar el pensamiento lógico matemático en los estudiantes de la Institución Educativa N°519 que está ubicada en el distrito de Nuevo Chimbote, para lo cual utilizó el tipo de investigación aplicada, aplicó el diseño experimental, y con un enfoque cuantitativo, donde estudió en una muestra de 15 estudiantes. Donde utilizó como técnica de información la entrevista y cuyo instrumento fue una guía individual de preguntas; asimismo, la investigación concluyó, en que: el programa de gamificación influye significativamente en el pensamiento lógico matemático de la Institución Educativa N°519, evidenciando un nivel de logro del 50% que se ve al diferenciar el post and pre test».

Rubio (2022) “*Estrategias de gamificación para la resolución de problemas de matemática en estudiantes del segundo grado de primaria, Trujillo 2021*”. (Tesis para obtener el grado académico de doctor en educación, Universidad César Vallejo, Perú). «La investigación tuvo como objetivo general determinar cómo las estrategias de gamificación influyen en la resolución de problemas de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de la ciudad

de Trujillo, para ello, aplicó la investigación aplicada, utilizando el diseño experimental y con un enfoque cuantitativo, donde analizó una muestra de 47 estudiantes. En cuanto a la obtención de información utilizó como técnica la evaluación cuyo instrumento fue la ficha de evaluación. Donde llegó a la siguiente conclusión: Que los niveles de logro de los grupos estudiados en función de la prueba de U de Mann-Whitney $p=0.000 < 0.05$, se puede observar que los del grupo experimental son lo que poseen mayores niveles de logro, donde se vio que las estrategias de gamificación tienen una influencia en la resolución de problemas de matemática en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón».

2.1.3 A nivel local

Albornoz (2021) “*Estrategia de aprendizaje cooperativo y las habilidades cognitivas de orden superior en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mario Vargas Llosa – Potracancha 2020*”. (Tesis para obtener el grado académico de maestría, Universidad de Huánuco, Perú). «La siguiente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre las estrategias de aprendizajes cooperativo las habilidades cognitivas en los estudiantes del tercer grado de secundaria en la Institución Educativa Mario Vargas Llosa, donde empleó el tipo de investigación descriptiva, a su vez aplicó el diseño no experimental, y con un enfoque cuantitativo, para ello, estudió con una muestra de 46 estudiantes. Al momento de realizar la recolección de información aplicó la técnica de la observación cuyo instrumento fue una guía de observación. Por último, la investigación concluyó en lo siguiente: de acuerdo con el valor $r = 0.204$ con $p = 0.173$ se rechaza la hipótesis nula, por lo que se puede demostrar que no existe una relación entre la estrategia cooperativa y las habilidades cognitivas».

Espinoza (2019) “*Habilidades sociales para superar las relaciones interpersonales en la institución educativa Andrés Fernández Garrido - Pillco Marco, Huánuco-2019*”, (Tesis para obtener el grado académico de maestría, Universidad Hermilio Valdizán, Perú). «La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre las habilidades

sociales y las relaciones interpersonales en los estudiantes del tercer de educación secundaria de la Institución Educativa Andrés Fernández Garrido, donde utilizó el diseño no experimenta, con un nivel correlacional, con un enfoque cuantitativo, además, realizó la investigación con una muestra de 46 alumnos. Por otro lado, usó como técnica la encuesta para la recolección de información y aplicó como instrumento el cuestionario. Y, por último, concluyó en que: En la Institución Educativa Andrés Fernández Garrido existe una relación directa entre las habilidades sociales y las relaciones interpersonales en los estudiantes del tercer año de educación secundaria, demostrado en la prueba con los siguientes resultados de $Rho=650$ y un valor $p= 0.000$, por lo que se aceptó la hipótesis general».

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Gamificación pedagógica

Definición. Como señala EduTrends (2016), el término “gamificación” es muy reciente, el primer uso de este, data del año 2008. Al principio se usó en los negocios con el fin de referirse al uso de elementos del juego con el objetivo de animar, persuadir y atraer a los usuarios para que realizarán cierta acción. De forma general, el término “gamificación” hace referencia al proceso de pensamiento de juego que hace uso de mecanismos para que los usuarios resuelvan problemas. Sin embargo, en el área de la educación, EduTrends (2016) menciona que la gamificación en la educación es “la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes” (p. 4).

Por otro lado, Cerda (2021) expresa, la gamificación es un proceso que desarrolla estrategias metodológicas donde se hace uso de elementos de un juego, en un entorno de juegos serios, con el fin de incentivar que los participantes cambien su comportamiento, lograr el trabajo en equipo, y para si conseguir que tengan aprendizajes significativos en un ambiente que los motive y que logren tener una educación de calidad.

Mejor dicho, la gamificación pedagógica es un proceso donde se hace uso de elementos del juego para motivar a los estudiantes a estudiar y resolver problemas. De la misma forma, Castillo-Mora et al. (2022) lo deduce en su investigación, donde sostiene que la gamificación “es la incorporación de elementos de los juegos en los escenarios del aula, para proporcionar a los estudiantes oportunidades de actuar de forma autónoma, mostrar competencia y aprender en relación con los demás” (p. 691). Además, destaca la importancia de dichos elementos, mencionándolos como un lenguaje familiar que lo hablan niños y jóvenes que puede ser usado por los docentes para poder comunicarse con ellos.

Bases teóricas de la psicología aplicada a la gamificación. De acuerdo con Valero (2018) se pueden identificar tres teorías: teoría de la autodeterminación, teoría del flujo y el modelo de Fogg.

La teoría de la autodeterminación, explica que el éxito de la aplicación de la gamificación es el proceso de enseñanza, para ello, es necesario que se logre desarrollar un interés por el juego y que se genere motivación. Por lo cual destaca los dos tipos de motivación los cuales son: la motivación intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca es el resultado de las necesidades psicológicas y de aquellos esfuerzos innatos del crecimiento. Y, la motivación extrínseca es la que nace de las consecuencias independientes de una actividad.

La teoría de la autodeterminación menciona que, para lograr obtener resultados satisfactorios de la gamificación, se deben acomodar los elementos con el fin de que se logre tener motivación intrínseca con un adecuado balance de la motivación extrínseca. Para todo ello, se deben considerar tres elementos claves, los cuales son: la autonomía, la competencia y el significado.

Valero (2018) postula que la teoría del flujo es cuando “se entra en un estado de flujo, en el cual el individuo está tan involucrado en lo que hace que nada más a su alrededor tiene importancia” (p. 12). Esta teoría brinda al alumno una experiencia adecuada debido a que aporta un equilibrio de la dificultad que aporta el videojuego, logrando que el juego no sea muy difícil ni muy fácil, para así no aburrir o estresar al alumno.

El modelo de Fogg, por el contrario, de acuerdo con Aranda y Caldera, como se citó en Valero (2018) es “uno de los modelos de comportamiento humano más aceptado en la gamificación debido a que este modelo profundiza en las causas que pueden desencadenar un cambio de comportamiento en el consumidor” (p. 13). Según el modelo de Fogg existen tres factores para que se origine el comportamiento, los cuales son: la motivación, desencadenamiento y habilidad.

Elementos de la gamificación. Como afirma Oriol (2015), la gamificación se basará en los elementos de los juegos, los cuales son: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Estos pueden representarse en modelo piramidal de Kevin Werbach.

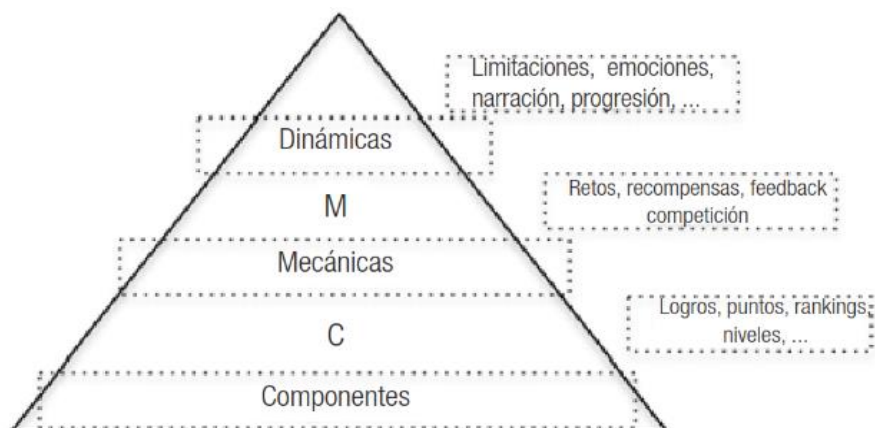
En el primer nivel, que es la base de la gamificación son los componentes, son aquellos elementos que inician de la implementación y este se materializa como una respuesta motivacional para los jugadores. En este nivel es donde se aplica como elementos los niveles, medallas, avatares y puntos (Gaviria, 2021, p. 91).

En el segundo nivel es donde se ven las mecánicas, que son las que dan uso de los componentes del nivel base para poder lograr respuestas emocionales. En este nivel es donde aparecen elementos como las recompensas, retos y cooperación (Gaviria, 2021, p. 91).

En la cima de la pirámide, se ven las dinámicas, “encadenamiento de las mecánicas en secuencias que integran los componentes para promover el

Figura 1

Pirámide de Kevin Werbach



Fuente: Ortiz-Colón et al (2018)

estímulo motivacional que es la base fundamental de los juegos. Estos elementos operan de forma interrelacionada” (Gaviria, 2021, p. 92).

Tipos de jugadores en los videojuegos. Valero (2018) menciona que para lograr comprender a los tipos de jugadores que componen la gamificación, es necesario conocer los tipos de jugadores que juegan en los videojuegos convencionales. Los cuales, según EduTrends (2016) menciona que son seis: exploradores, socializadores, pensadores, filántropos, triunfadores y revolucionarios.

- a) Los exploradores: “Les entretiene ver todas las posibilidades que plantea el juego, experimentar cosas nuevas, ver lo que ocurre en sus diferentes intentos. Además, pueden sentirse más fácilmente identificados con la fantasía, con una historia o un personaje” (EduTrends, 2016, p. 10).
- b) Los socializadores: A este tipo de jugadores les gusta los juegos colaborativos, les interesa conocer jugadores con los mismos intereses, y disfrutar de los beneficios de las interacciones sociales.
- c) Los pensadores: Estos jugadores disfrutan de los acertijos y resolver problemas; por ello, son creativos al momento de resolver un problema.
- d) Los filántropos: Son jugadores que se sienten satisfechos con ver a los demás lograr sus objetivos a través de la ayuda que les brindan ellos.
- e) Los triunfadores: Son aquellos jugadores competitivos que tienen el deseo de ganar todos los retos, y solo observan otras actividades si estos ayudan a alcanzar sus metas.
- f) Los revolucionarios: Los revolucionarios son ese tipo de jugadores que siempre están motivados por realizar un cambio y vencer el sistema. “Ganar no es suficiente para ellos, además alguien debe perder, disfrutan cuando exhiben que son poderosos en el juego y los demás muestran respeto o admiración hacia ellos” (EduTrends, 2016, p. 10).

Ventajas y desventajas de la gamificación. Gaviria (2021) menciona que las ventajas de la gamificación son:

- a. Participación: Lo que se espera de la gamificación es que se vea un aumento significativo de participación, lo cual resulta ser un resultado directo de las mecánicas. Además, la participación puede lograr promover la socialización al momento de que se plantean desafíos colaborativos.
- b. Personalización: La gamificación al incorporar dinámicas que presten atención a gustos, preferencias, habilidades y comportamientos pueden lograr generar niveles de personalización, que es uno de los escenarios idílicos de una educación constructivista.
- c. Trabajo en equipo: Con las mecánicas de la gamificación las dinámicas de cooperación y competencia pueden alcanzar niveles mayores.
- d. Compromiso: La familiaridad y cualidad lúdica de la gamificación puede lograr motivar el aumento del nivel de compromiso cuando se logra cambiar un ambiente amigable, divertido y personalizado.
- e. Determinación: La participación en la gamificación supone la necesidad de que se tomen decisiones que ocasionarán consecuencias de muchos aspectos, como la acumulación de puntos. Lo cual se convierte en un factor de inmersión que hace que la relevancia del ejercicio y la necesidad del reconocimiento aumente.
- f. Progresión: Las actividades asumen un nivel de dificultad que es progresivo, a pesar de que estas están enmarcadas en una misma unidad temática, al momento en que se incorporan medallas, puntos y niveles que abren la puerta donde aumentan la dificultad de los retos.

Al contrario, como la gamificación puede generar muchos beneficios también puede generar desventajas, que pueden generar efectos no deseados en los estudiantes. Según Gaviria (2021) estos son:

- a. **Temáticas sensibles:** Los docentes deben tener muchos cuidados con los temas sobre los cuales deben construir los contenidos curriculares. Para lo cual, los docentes deben seleccionar el núcleo argumental para la narrativa, o sea, el tipo de estructura literaria al que se recurrirá. “Esto resulta vital, pues dentro de la categoría de juego y cuando media el factor entretenimiento se encuentran temáticas que pueden resultar inapropiadas para algunos públicos o generar malentendidos dentro de la comunidad educativa” (Gaviria, 2021, p. 112).
- b. **Gamificación descontrolada:** La dinámica de gamificación puede resultar confusa tanto para los estudiantes como docentes y esto puede entorpecer como se desarrollan los temas específicos. Por lo que, se debe tener cuidado de que la gamificación se descontrolé si este no se puede ceñir a un plan estricto.
- c. **Rechazo al juego:** Si se establece como una de las características del juego la participación voluntaria. Lo que puede generar un obstáculo en la gamificación es el rechazo de los estudiantes. Puede que los estudiantes desarrollen reticencia si los resultados no son favorables para ellos.
- d. **Conducta riesgosa:** La conducta de los jugadores puede resultar impredecible, no en el sentido de romper las reglas o ir en contra del sistema; sino, en poder proponer respuestas que superen los límites establecidos por el docente gamificador.
- e. **Inmersión profunda:** “Los procesos gamificados no son ajenos a las conductas de inmersión excesiva” (Gaviria, 2021, p. 114). Esto se relaciona profundamente con la adicción a los juegos; cuando, por ejemplo, un docente entre los demás, utiliza la gamificación, va a generar una preferencia por parte de los estudiantes a su curso descuidando los demás.

- f. Punto de no retorno: Un efecto que se debe considerar al momento de aplicarse la gamificación en un aula es el Punto de no retorno, ya que este consiste en el rechazo a las actividades que no son gamificadas.

La gamificación en la educación. Castillo-Mora et al. (2022) postula que “la gamificación se ha convertido en una herramienta pedagógica comúnmente recomendada y varias mecánicas de diseño de juegos han sido demostradas con éxito en entornos educativos” (p. 697).

Castillo-Mora et al. (2022), critica de que la información proporcionada no sea inmediata y frecuente. Y para resolver este problema, Sánchez, como se citó en Castillo-Mora et al. (2022), propone la gamificación como una herramienta para lograr el compromiso de los estudiantes para así generar en los estudiantes comportamientos de aprendizaje; aunque, sugiere que es necesario comprender el momento exacto para aplicar los juegos y lograr tener los resultados esperados en el aprendizaje.

Además, Castillo-Mora et al. (2022) manifiesta que existen muchos estudios que mencionan el potencial que tiene la gamificación, a la misma, que exploran los impactos que este tiene esta sobre el aprendizaje de los alumnos.

Entre ellas, podemos encontrar la investigación de Cerda (2021) quien sostiene que este “tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario” (p. 69). También, indica que la gamificación puede ser una opción para que se puedan crear clase que sean atractivas, motivadoras y dinámicas, lo que hace el juego que los estudiantes aprendan realizando una actividad generando un aprendizaje efectivo.

Dimensiones

Juegos y dinámicos sociales. Mota (s/f) mencionan que son juegos los cuales tienen como objetivo la interacción de los participantes, lograr a llegar a acuerdos, establecer normas y respetar a los participantes.

Para esta investigación se estudiarán los juegos y dinámicas sociales en niños de educación inicial de la I. E. I. Héroes de Jactay.

Juegos y dinámicos cognitivos. Mota (s/f) señala que se trata de las actividades que tienen como objetivo desarrollar los procesos cognitivos, como la: atención, percepción, memoria e imaginación, a través del uso de juegos. Este es un factor importante para que se desarrolle el lenguaje como estrategia fundamental al momento de planear y ejecutar actividades preescolares. “Se describen algunos juegos que pueden ser empleados, de forma sistemática y creativa por las educadoras para el logro de este propósito” (párr. 1).

Para dicha investigación se conocerán los juegos y dinámicas cognitivas en niños de educación inicial de la I. E. I. Héroes de Jactay.

Juegos y dinámicos emocionales. Mota (s/f) sostiene que las dinámicas emocionales son aquellas que propician relaciones afectivas entre las personas. “Se trata de expresar sentimiento, emociones y aquellas sensaciones vividas por el grupo, puede ser de manera oral, escrita, gráfica, ...” (párr. 1).

En esta investigación se analizarán los juegos y dinámicas emocionales en niños de educación inicial de la I. E. I. Héroes de Jactay.

2.2.2 Habilidades Sociocognitivas

Definición. Desde el punto de vista de Briz (2021), las habilidades sociocognitivas son las capacidades con las que las personas nacen. Al momento de desarrollarlas, estas se vuelven funcionales lo que les permite establecer interacciones sociales con la sociedad y con las personas que los rodean. Estas son habilidades que permiten a los individuos poder discriminar “entre objetos, estímulos y que, a través del crecimiento, se vuelven capacidades más complejas que permiten resolver de manera positiva los diferentes conflictos generados en la interacción permanente del individuo en el transcurso de su vida” (p. 171).

Asimismo, lo expresa Farkas et al. (2006), mencionando que las habilidades sociocognitivas son procesos que influyen en la manera que se da

el ajuste social. Lo que quiere decir, es que a la medida que se van desarrollando las personas y creciendo, estas habilidades se desarrollan con las interacciones que tienen los individuos con el entorno que lo rodea.

Pulido (2018) menciona que a estas habilidades también se las conocen como “habilidades para la vida”, término propuesto por la Organización Mundial de la Salud (OMS). Al principio este término era usado para referirse a las habilidades relacionadas con problemas específicos como el retraso del consumo del alcohol, o el tabaco. Sin embargo, tiempo después, este se comprendió con las habilidades sociocognitivas y de control de las emociones, lo que “representan la pieza clave para el desarrollo humano, por lo que se redirigió su enfoque, proponiendo como objetivo principal de la aplicación de las mismas la promoción de la salud” (Pulido, 2018, p. 19).

Enfoques teóricos de las habilidades sociocognitivas. Teniendo en cuenta a Aparicio (2013), existen enfoques teóricos que tratan de explicar las habilidades sociocognitivas o las habilidades para la vida, algunas de estas son: la teoría del aprendizaje social, teoría de la psicología cognitiva o constructivista y teoría de las inteligencias múltiples.

La teoría del aprendizaje social trata sobre cómo los aprendizajes de las habilidades se basan en la observar e imitar lo que los demás hacen, donde se aprende las conductas bajo un sistema de recompensa. Por lo cual, se entiende, que las habilidades sociales no son un tema teórico, estas se aprender y se aplican en la sociedad.

La teoría de la psicología cognitiva o constructivista señala que el aprendizaje es una construcción basada en las experiencias cognitivas que son a la misma vez basadas en la interacción cultural, social y los significados que son atribuidas a esta. “Implica conocer las estrategias adecuadas para alcanzar el objetivo social y conocer el contexto en el cual una estrategia específica puede ser apropiadamente aplicada” (Aparicio, 2013, p. 10).

La teoría de la inteligencia múltiple existe ocho tipos de inteligencia, las cuales se clasifican en intrapersonales e interpersonales. La intrapersonales son aquellas habilidades relacionadas con los sentimientos y

motivaciones; y, la interpersonal se relaciona con las habilidades de poder discernir o entender los sentimientos o intenciones de otros.

Tipos de habilidades sociocognitivas. Briz (2021) menciona que las habilidades “como la empatía, la comunicación asertiva, el pensamiento creativo, el razonamiento crítico, entre otras, es relevante para que las personas puedan contar en cualquier contexto sociocultural” (p. 172). Por ello, los tipos de habilidades sociocognitivas son importantes, de acuerdo con Briz (2021) estas son:

- a) Empatía: La empatía es la capacidad de percibir y sentir lo que el otro siente como si fuera esa persona.
- b) La escucha activa: Es la habilidad de escuchar al otro, pero no con el fin de responder, sino de comprender lo que quiere expresar con sus palabras.
- c) El autocontrol: Es autocontrol es una habilidad que implica que las personas deban saber que, hacer y no para no dañar a otras personas, pero para ello es vital el autoconocimiento. “Esto requiere recorrer el camino de la conciencia propia y amigarse con las cualidades positivas personales que permiten abstenerse de hacer lo que no es bueno para uno ni para quienes lo rodean” (Briz, 2021, p. 175).
- d) Compasión: La compasión es una habilidad sociocognitiva, que considera el sentimiento de tristeza que se genera cuando se ve padecer a una persona y que impulsa a tratar de aliviar el dolor o el sufrimiento de esa persona.
- e) El pensamiento creativo: El pensamiento creativo es el desarrollo de ideas y conceptos que sean nuevas, por lo que, es necesario su desarrollo a una temprana edad.
- f) Asertividad: “El asertividad es la habilidad que tiene el individuo de transmitir a otro lo que cree y piensa en el momento y de la forma adecuada para no agredir” (Briz, 2021, p. 179).

- g) El razonamiento crítico: El razonamiento crítico consiste en analizar y evaluar la consistencia de aquellos pensamientos con afirmaciones que las personas consideran como verdaderas.
- h) Autocuidado: El autocuidado “es un acto de vida que permite a la persona, a través de su voluntad, ser sujeto de sus propias acciones” (Briz, 2021, p. 182).
- i) Resiliencia: La resiliencia es una habilidad que “trata de un proceso activo de resistencia, autocorrección y crecimiento como respuesta a las crisis y desafíos de la vida” (Briz, 2021, p. 182).

Características de las habilidades sociocognitivas. Aparicio (2013) menciona que las características de las habilidades sociocognitivas son: genéricas, no son exclusivas y son específicas para cada cultura.

- I. Son genéricas: Las habilidades son prácticas en muchos aspectos en una vida cotidiana, ya que, son herramientas que permiten enfrentar ciertas situaciones satisfactoriamente.
- II. No son exclusivas: Para poder lograr afrontar un problema o exigencia, no basta con estar capacitado en la habilidad que resuelva el problema; sino, también es necesario la capacidad de complementar esta habilidad con otras.
- III. Son específicas para cada cultura: Las habilidades se originan en el contexto en las que las personas crecen como los valores, el contexto cultural y las tradiciones. Esto crea parámetros que obligan a las personas a desenvolverse de una manera correcta respetando la cultura donde nació,

Importancia de las habilidades sociocognitivas. Farkas et al. (2006) menciona que por naturaleza el ser humano es un ser social, por lo cual, en él existe una tendencia que es natural relacionarse con otros individuos. Debido a que para lograr la satisfacción de sus necesidades necesita establecer estas relaciones.

Las habilidades son parte de los seres humanos desde su nacimiento y ahí radica su importancia. Bueno y Moreno (2011) mencionan algo

importante que es sobre la adquisición de estas habilidades, ya que menciona que éstas se construyen alrededor de la equidad de oportunidades, para que los jóvenes puedan ser capaces de “aplicar el juicio crítico, reconocer situaciones de riesgo, protegerse de ser manipulados por influencias externas, buscar apoyos adecuados y resolver sus problemas de manera favorable” (p. 8). Con ello, el enfoque contribuye a que los jóvenes puedan comprender y manejar sus emociones y su comportamiento, al momento de tomar sus propias decisiones.

Las habilidades para la vida están dirigidos a toda clase de edad, Gómez y Suárez (2006) indican que se han desarrollado programas principalmente dirigidos a niños y adolescentes, pero destaca que estos son de utilidad en todos los grupos de edad como principal elemento de desarrollo. La tendencia ahora es que esta se pueda utilizar en el colegio, en la universidad y en vida cotidiana.

Habilidades Sociocognitivas y su relación con la gamificación

Las habilidades sociocognitivas son fundamentales para el desarrollo integral de los individuos, especialmente durante la infancia. Según Piaget (1983), el desarrollo cognitivo y social de los niños ocurre a través de la interacción con su entorno y de la construcción activa de su conocimiento. Vygotsky (1978) enfatizó la importancia del contexto social y cultural en la adquisición de habilidades cognitivas y socioemocionales. Estos enfoques teóricos resaltan la estrecha relación entre los aspectos cognitivos y sociales del desarrollo humano.

En relación a la gamificación, diversos estudios han explorado su impacto en el desarrollo de habilidades sociocognitivas en niños. Por ejemplo, Hwang y Wu (2012) realizaron una revisión sistemática de investigaciones sobre el uso de la gamificación en la educación, encontrando que la gamificación promovía el aprendizaje colaborativo, la comunicación y la resolución de problemas en los estudiantes.

Un estudio realizado por Sheldon y Davis (2017) examinó el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de primaria. Los resultados mostraron que la gamificación

promovía la empatía, la autorregulación emocional y la cooperación entre los estudiantes.

En cuanto a las habilidades cognitivas, varios estudios han investigado cómo la gamificación puede fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Por ejemplo, Landers y Landers (2014) encontraron que la gamificación aumentaba la motivación y el compromiso de los estudiantes en tareas cognitivamente desafiantes, lo que a su vez mejoraba el desarrollo de habilidades cognitivas complejas.

Además, Juul (2013) y Kapp (2012) han resaltado que la gamificación puede facilitar el desarrollo de habilidades de pensamiento estratégico y planificación, ya que los juegos suelen requerir que los jugadores tomen decisiones estratégicas para alcanzar los objetivos del juego.

Por lo que la literatura teórica respalda la idea de que la gamificación puede desempeñar un papel significativo en el desarrollo de habilidades sociocognitivas en niños. Autores como Piaget, Vygotsky, Hwang, Wu, Sheldon, Davis, Landers, Juul y Kapp han investigado y destacado la relación entre la gamificación y el fomento de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en contextos educativos.

Dimensiones

Habilidades sociales. Aparicio (2013) postula que las habilidades sociales consisten en aquellas “conductas de interacción personal, especialmente con habilidades de comunicación, permitiendo expresar y comprender sentimientos de solidaridad, cooperación, motivación en el trabajo de equipo, permite también ejercer un liderazgo exitoso en todo tipo de iniciativa, logrando los objetivos planteados” (p. 5).

Estas habilidades tienen mucha importancia según Aparicio (2013) quien menciona que estas son habilidades aprendidas, ya que implica que para aprenderlas y aplicarlas nunca es tarde. Gómez y Suárez (2006), señalan que las habilidades sociales son:

- I. Conocimiento de sí mismo: consiste en como uno tiene que reconocer su propio ser, o sea, el carácter, gustos, disgustos,

fortalezas y debilidades. Ya que esto, facilita el reconocimiento de preocupación y tensión.

- II. Empatía: La capacidad de la empatía es tratar de comprender como se siente la otra persona e incluso poniéndose en ciertas situaciones con las que no está familiarizado. Con ello, se desea, que las personas puedan fomentar comportamientos que sean solidarios y que mejoren sus interacciones sociales.
- III. Comunicación asertiva: Es la capacidad de expresarse de una forma verbal, como no verbal siendo ella adecuada a las situaciones. “Posibilita alcanzar objetivos personales de forma socialmente aceptable y pedir consejo o ayuda en momentos de necesidad” (Gómez y Suárez, 2006, p. 4).
- IV. Relaciones interpersonales: Las relaciones interpersonales ayudan a poder relacionarse de forma positiva con las demás personas, con esta habilidad logras tener buenas relaciones tanto familiares como amistosas y, además, de ayudan a poder terminarlas de manera constructiva.

Para esta investigación se estudiarán las habilidades sociales en niños de educación inicial de la I. E. I. Héroes de Jactay.

Habilidades cognitivas. Desde el punto de vista de Aparicio (2013) las habilidades cognitivas están relacionadas con operaciones mentales. Estas habilidades tienen como objetivo procesar y generar información para que puedan afrontar situaciones de formas exitosas; además, estas son aprendidas a la medida que los seres humanos se van desarrollando.

Por ejemplo, Aparicio (2013) señala que un niño de 8 años es capaz de resolver operaciones mentales de bajo nivel de complejidad, en comparación, de un adolescente de 15 años. Todo ello se debe a que la estructura del sistema nervioso está madurando; pero, para ello el niño debe practicar ejercicios y estar en constantes práctica en edades tempranas.

Gómez y Suárez (2006), señalan que las habilidades cognitivas son:

- a) Capacidades para tomar decisiones: Las habilidades cognitivas facilitan el manejo de la toma de decisiones respecto a la vida y lo demás.
- b) Capacidad para resolver problemas y conflicto: Las habilidades cognitivas permiten lograr afrontar de “forma constructiva los problemas en la vida, evitando malestares físicos, mentales y problemas psicosociales adicionales (alcoholismo, consumo de sustancias psicoactivas). Otro aspecto se relaciona con la solución constructiva, creativa y pacífica de los pequeños y grandes conflictos cotidianos” (Gómez y Suárez, 2006, p. 5).
- c) Pensamiento creativo: Las habilidades cognitivas ayudan a la toma de decisiones y resolución de problemas, permite explorar muchas alternativas, las consecuencias de las acciones y poder responder de forma adaptativa y de manera más flexible a aquellas situaciones que pasan en la vida diaria.
- d) Pensamiento crítico: Las habilidades cognitivas permiten analizar la información como las experiencias de manera más objetiva. De esta manera, contribuye a la salud de las personas ayudándolas a reconocer y evaluar cuales son los factores que influyen en las actitudes y comportamiento.

Para dicha investigación se conocerán las habilidades cognitivas de los niños de educación inicial de la I. E. I. Héroes de Jactay.

Habilidades para el control de las emociones. En la opinión de Aparicio (2013), indica que las habilidades para el desarrollo de las emociones “al igual que las habilidades cognitivas, está relacionada con la maduración emocional, relacionada directamente con el sistema nervioso y el contexto social, por ello toda reacción emocional genera una activación fisiológica y una determinada conducta de respuesta” (p. 5).

Aparicio (2013) menciona que de allí es porque se denomine a esta habilidad como: control emocional; esto es debido, a que están relacionadas con el control de las reacciones fisiológicas, el control de la ira y el miedo, la toleración a la frustración, y el manejo del estrés.

Gómez y Suárez (2006) postulan que estas son:

- a) Manejo de las emociones: Las habilidades para el manejo de las emociones ayudan a reconocer aquellos sentimientos y emociones de los demás como los propios; además, de que ayudan a las personas a ser conscientes de la forma en la que influye estas emociones en su comportamiento social.
- b) Manejo del estrés: Las habilidades para el manejo de las emociones ayudan a las personas a tratar de reconocer cuales son las fuentes de estrés, como afecta a su vida y como realizar ciertos cambios para reducirla.

En esta investigación se estudiarán las habilidades para el manejo de las emociones de los niños de educación inicial de la I. E. I. Héroes de Jactay.

2.3 Bases conceptuales

Componentes: Son elementos concretos asociados a las dinámicas y mecánicas. Estos elementos pueden variar de cantidad y de tipo, todo va a depender de creatividad de cómo se desarrolle el juego (Oriol, 2015, p. 14).

Dinámicas: Son los aspectos globales en donde un sistema gamificado tiene que orientarse, está relacionado con la motivación, efectos y deseos que desean efectuar en el participante (Oriol, 2015, p. 13).

Habilidades sociales: Las habilidades sociales son “como un conjunto de comportamientos aprendidos que nos facilitan la consecución de refuerzos en situaciones de interacción. Esta, describe un conjunto de conductas en términos de su utilidad” (Flores et al., 2016, p. 3).

Habilidades cognitivas: Es un “proceso de construcción del conocimiento. Para que esto suceda, es necesario un conjunto de capacidades mentales desarrolladas a lo largo de los años, como memoria, atención, lenguaje,

creatividad y planificación. Ellas reciben el nombre de habilidades cognitivas” (Kumon, 2022, párr. 5).

Gamificación: Según Oriol (2015) consiste en hacer el uso de mecánicas, los elementos y técnicas de diseño para realizar juegos en contextos de que no son juegos y que tienen el fin de solucionar problemas.

Juego: Gaviria (2021) conceptualiza el juego como aquella interacción de un jugador intenta superar metas mediante acciones que ya están establecidas.

Jugadores: Valero (2018) menciona que los jugadores pueden ser jóvenes estudiantes. Los jugadores pueden dividirse en dos grupos grandes, los cuales están dispuestos a intervenir en los procesos de creación y los que no.

Mecánicas: Oriol (2015) indica que las mecánicas son reglas que genera el juego para que se puedan disfrutar, estas generan cierta adicción en los jugadores, al aportar ciertos retos para pasar de nivel.

Motivación: “La motivación es lo que lleva a un individuo a hacer algo” (Oriol, 2015, p. 9).

Resolución de problemas: De acuerdo con Valero (2018), se puede entender como el objetivo final de todos los jugadores, o sea, llegar a la meta, superar obstáculos o lograr vencer a un enemigo en el juego.

2.4 Bases Filosóficas

LIPMAN, Matthew, (1998), aluden que también los niños [...] necesitan estar en condiciones de hablar sobre temas que los adultos hablan permanentemente con ellos; les decimos que digan la verdad, pero, ¿qué es la verdad? les decimos que sean justos, pero, ¿qué es ser justos? Los niños necesitan de la filosofía para clarificar esos conceptos, que son filosóficos, y que, a la vez, están en el lenguaje de todos los días; también para clarificar la naturaleza de sus investigaciones y para hacer mejores juicios. Los niños necesitan de la filosofía igual que los adultos. [...]. Sí, son capaces de hacer filosofía. Ahora bien, si la hacen del mismo modo que los adultos, ya es algo que se debe determinar en cada caso particular. No estoy seguro de poder contestar esa pregunta de un modo general. Depende de lo que se quiera decir con la expresión, ¿pueden hacer filosofía? [...]. Me gustaría tomar esa pregunta, en un sentido semejante al de las preguntas de Wittgenstein, asimilándola a la pregunta, ¿puede un niño jugar al fútbol? Por supuesto que un niño puede jugar al fútbol, si lo que se quiere preguntar es si el que juega al fútbol puede cumplir sus reglas. No es una cuestión de cuán bueno se es jugando al fútbol, sino de si violan o no las reglas del juego. Aquellos jugadores que no juegan bien, pero que sin embargo juegan, son jugadores. (Pero miremos las reglas de ese juego llamado filosofía). Si usted es relevante, consistente y no auto-contradictorio, si usted está interesado en los conceptos en que los filósofos han estado interesados -como la amistad, u otros equivalentes en importancia-, si usted se sitúa bien respecto de la naturaleza del argumento y de la deliberación; en otras palabras, si usted sigue procedimientos filosóficos, entonces usted parece estar jugando el juego. No sé con qué fundamento se le podría descalificar si hace eso. Si un niño se introduce en una conversación filosófica entre adultos y hace todas estas cosas, ¿con qué fundamento se lo va a descalificar? (p. 49) ↓

2.5 Bases epistemológicas

Montoya, Trilleros y Urueña, (2018), mencionan que con el paso del tiempo la filosofía y la educación han sufrido cambios radicales en su forma, en sus componentes y en quienes a su vez intervienen en estos aspectos. Dichos cambios obedecen quizá a la carrera vanguardista que ha tenido la sociedad por acceder de manera más fácil y sofisticada a los avances y conocimientos científicos y tecnológicos a los cuales el mundo se ha visto sometido. Justamente, para investigar de qué manera se ha llevado a cabo la incursión de estos nuevos saberes y formas de vida, la epistemología está fundamentada, al ser esta una rama filosófica que estudia el conocimiento científico, sus conceptos y métodos. Desde sus orígenes, la palabra epistemología proviene del griego episteme que significa conocimiento riguroso o sujeto a reflexión crítica, y de logos que es teoría. Como es propio, en el campo de la pedagogía estas definiciones no varían, sino que se ajustan a los intereses educativos que se pretenden alcanzar dentro de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, teniendo como objetivo estudiar críticamente la educación en todos sus aspectos, buscando perfeccionarla. De allí que se asuma la epistemología no solamente como la rama de la filosofía cuyo objetivo es estudiar el conocimiento, La enseñanza es la prueba definitiva de una teoría, un sistema didáctico es una demostración de la propia teoría. Pues no se podría hablar simplemente de la teoría dentro de un contexto social totalmente práctico. No sólo se trata de formar seres con habilidades para que se puedan expresar o sean capaces de resolver problemas en diversas áreas, sino también formar para la ciudadanía. La escuela y la familia son dos entes fundamentales dentro del proceso educativo, los cuales deberían realizar un trabajo mancomunado para formar un ciudadano que actúe de manera constructiva, crítica, y que sea parte de una sociedad democrática, sin la intención de estandarizarlo sino, al contrario, para potencializar sus habilidades y pueda, desde su diferencia, mejorar en todos los ámbitos y escenarios donde se desenvuelva como individuo. De este modo, la epistemología aplicada a la educación sirve para analizar el proceso educativo de modo crítico y reflexivo, para hacer un análisis de los avances y baches de dicho proceso, con miras a perfeccionar los primeros y superar los segundos, estudiando

todos los factores que intervienen en este con el propósito de encontrar soluciones. De igual manera, se evalúan desde la epistemología de la educación todas las ciencias del saber y los métodos que estas proponen para llevar a cabo la adquisición y el dominio del conocimiento por parte de los educandos. Por lo anterior, la epistemología estudia la organización curricular de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, la conexión entre las ciencias del conocimiento, las metodologías impartidas para la orientación del proceso, la concatenación entre los agentes participantes en él y su formación, el contexto escolar, el sentido social y la calidad de la educación, ya que con el paso del tiempo han surgido innumerables teorías, métodos y modelos pedagógicos que pretenden mejorar las falencias del sistema educativo. En éste el docente ha perdido su papel dentro del contexto académico y es reconocido como un supervisor de procesos cognitivos y un agente encargado netamente de la disciplina, olvidando que lo fundamental es generar diferentes ambientes en los que los docentes creen en los estudiantes pensamientos filosóficos y críticos, con los cuales aporten aspectos positivos y formadores como seres humanos capaces de transformar la sociedad, empezando por el contexto familiar y profundizando en un campo totalmente académico. El objeto está enfocado en validar el conocimiento científico, conocer las ideologías y modelos formulados, las teorías y sus efectos, secuencias y consecuencias en la labor de educar. De hecho, estas situaciones hacen que la tarea que tiene la epistemología dentro de la educación sea un proceso riguroso, al estar aquella en constante cambio debido a su objeto de estudio y a las características de este, al ser un fenómeno social, cambiante y susceptible, permeado de múltiples cambios y expuesto a factores tanto individuales como comunitarios que afectan o potencializan su función. (p. 48-49)]

2.6 Bases antropológicas

Fernández, J. (2016), asegura que la Antropología Pedagógica pretende ser un acercamiento reflexivo a la realidad humana a modo de instrumento teórico para abordar con sustancialidad y sentido la tarea educativa. A nuestro parecer, no es plausible realizar una íntegra y adecuada práctica educativa sin una

aproximación real de lo que es el ser humano y de lo que puede llegar a ser, y este aspecto no puede ser atendido únicamente por medio de ciencias de cohorte biológico, pues, como es más que constatable, el ser humano no es solo en la medida de sus posibles biológicos sino en la medida en que dichos posibles se configuran o engranan con otros. Así, esta materia surge dentro de la reflexión filosófica de la Antropología, concretamente en la tradición filosófica germana, de forma paralela y sumatoria gracias a las aportaciones de diversos autores, principalmente estadounidenses. Es por ello por lo que la Antropología Filosófica forma el eje sobre el que la Antropología Pedagógica encuentra su lugar en el estudio del ser humano. En síntesis, dado su origen y escenario de capacidades, entendemos que la Antropología Pedagógica –o de la Educación– debe disponer de un interés particular para aquellas personas que van a dedicarse al ejercicio de tareas educativas. Su encuadre, lejos de reducirse a lo planteado por diversos autores, no se centra en exclusividad en la mera transmisión cultural¹¹, sino en la atención a todas las dimensiones del ser humano. No se pretende aquí enumerar ni las temáticas ni los más que sabidos beneficios de esta materia sino analizar su importancia en lo que a la educación se refiere, ¿tiene sentido su desaparición del corpus de asignaturas que configuran las ciencias de la educación? ¿Es la Antropología de la Educación un fin para la propia educación? Vamos a analizarlo. (p. 51) ┘

CAPÍTULO III. SISTEMA DE HIPÓTESIS

3.1 Formulación de las hipótesis

3.1.1 Hipótesis general

Existe una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay, Huánuco 2019.

3.1.2 Hipótesis específicas

- a) Existe una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la adquisición de las *habilidades sociales* en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay.
- b) Existe una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la adquisición de las *habilidades cognitivas* en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay.
- c) Existe una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las *habilidades para el control de las emociones* en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay.

3.2 Operacionalización de variables

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

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TECN.	INSTRUM.
V.D HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS	HABILIDADES SOCIALES	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Respeto las diferencias ✓ Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación ✓ Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales. ✓ Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa. ✓ Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia. 	OBSERVACIÓN	GUÍA DE OBSERVACIÓN
	HABILIDADES COGNITIVAS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica. ✓ Aprende a formular preguntas. ✓ Práctica hábitos de cortesía ✓ Conversa de manera asertiva con sus compañeros ✓ Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla 		
	HABILIDADES PARA EL CONTROL DE LAS EMOCIONES	<p>Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista.</p> <p>Expresa alegría al ayudar a sus compañeros</p> <p>Le interesa o que sucede a sus compañeros.</p> <p>Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad.</p> <p>Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.</p>		

3.3 Definición operacional de las variables

✓ **Procedimiento teórico:**

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

✓ **Procedimientos prácticos:**

«Le técnica es la encuesta y el instrumento validado y confiable es el cuestionario. El instrumento, se validará a través de juicios de expertos con el propósito que la recopilación de datos, su tratamiento y presentación tengan el mayor índice de confiabilidad».

CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO

4.1 Ámbito

El ámbito geográfico se circunscribe al distrito, provincia y departamento de Huánuco. Esto implica que el estudio se desarrolló exclusivamente en la mencionada área geográfica.

Siendo más preciso, el estudio se llevo a cabo en el la Institución educativa Héroes de Jactay ubicado en el jirón 25 de junio 407 de la ciudad de Huánuco.

4.2 Tipo y nivel de investigación

4.2.1 Tipo de estudio

El estudio de investigación respondió al tipo APLICADA, debido a que el problema establecido requería de una solución práctica. Para ello, se aplicó la gamificación pedagógica para desarrollar las habilidades sociocognitivas.

Según Ander-Egg (2009)

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

4.2.2 Nivel de estudio

La investigación fue de nivel explicativo y se ocupó de eventos educativos. Su objetivo fue dar a conocer por qué ocurre el problema del limitado desarrollo de las habilidades sociocognitivas.

Para Sampieri (2006), la investigación explicativa:

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

«Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia». (p. 108)

4.3 Población y muestra

4.3.1 Descripción de la población

Niños y niñas de 5 años de edad que estudian en el nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial Héroes De Jactay, Huánuco 2019.

POBLACIÓN	Niñas	13
	Niños	15
	TOTAL	25

4.3.2 Muestra y método de muestreo

La técnica de muestreo utilizada fue la no probabilística intencional. Se optó por esta técnica debido a que se tuvo acceso disponible a los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay, por lo que la muestra consistió en la totalidad de los participantes elegibles en la población de interés. Es decir se incluyeron a todos los 25 niños y niñas de 5 años de edad que estudiaron en la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay, Huánuco, en el año 2019. Debido a la disponibilidad y accesibilidad de todos los niños y niñas dentro de la institución educativa.

En este estudio, se optó por incluir a todos los individuos de la población de interés, garantizando así la representatividad de la muestra dentro de la Institución Educativa.

Según Ochoa (2015):

«Es una técnica comúnmente usada. Consiste en **seleccionar una muestra de la población por el hecho de que sea accesible**. Es decir, los individuos empleados en la investigación se seleccionan porque están fácilmente disponibles, no porque hayan sido seleccionados mediante un criterio estadístico. Esta conveniencia, que se suele traducir en una gran facilidad operativa y en bajos costes de muestreo, tiene como consecuencia la imposibilidad de hacer afirmaciones generales con rigor estadístico sobre la población». (p. 132)

MUESTRA	Niñas	13
	Niños	15
	TOTAL	25

Fuente: Nómina de matrícula.

Elaboración propia

4.3.3 Criterios de inclusión y exclusión

a) Criterios de inclusión

- ✓ Niños que no tienen habilidades sociales
- ✓ Niños con falta de habilidades cognitivas
- ✓ Niños sin habilidades para el control de las emociones
- ✓ Niños con falta sin la capacidad de escuchar, falta de comprensión y cuidado.

b) Criterios de exclusión

- ✓ Niños con las habilidades sociales
- ✓ Niños que cuentan con habilidades cognitivas
- ✓ Niños con habilidades para el control de las emociones

4.4 Diseño de investigación

El diseño que se empleó fue PREEXPERIMENTAL, debido a que se realizó una única medición antes y después de la intervención, ya que no hubo un grupo de comparación o control con el que se pueda establecer una comparación directa.

En este diseño preexperimental, se evaluaron las habilidades socio-cognitivas de los niños y niñas de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay, Huánuco, antes de la implementación de la gamificación pedagógica. Posteriormente, se llevó a cabo la intervención de gamificación pedagógica para todos los participantes, y tiene el siguiente esquema:

Grupo	Pre test	V. tratamiento	Post test
E	O ₁	X	O ₂

Donde:

- **E:** es el grupo experimental seleccionado a criterio de la investigadora.
- **O₁ y O₂** = pre test y post test al grupo experimental.
- **X** = aplicación de las habilidades socio-cognitivas.

4.5 Técnicas e instrumentos

4.5.1 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 niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay, Huánuco, 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».

En opinión de Sabino (1992),

«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». (p. 111-113)

4.5.2 Instrumentos

INSTRUMENTO	CONCEPTO	ADMINISTRACIÓN
<p style="text-align: center;">GUÍA DE OBSERVACIÓN</p>	<p>Es un documento que permite encausar la acción de observar ciertos fenómenos. Esta guía, por lo general, se estructura a través de columnas que favorecen la organización de los datos recogidos.</p> <p>Como guía de observación nos permitió recopilar datos del pre test, en esta primera etapa los estudiantes lee las lecturas compartidas en grupos, el responsable de la investigación va observando y poniendo una nota cualitativa dependiendo de la participación del alumno. Similar situación realiza en el tratamiento como en pos test.</p>	<p>Primero: La docente aplica en el grupo experimental los juegos y dinámicas para desarrollar en los niños y niñas las habilidades sociales.</p> <p>Segundo: La docente aplica en el grupo experimental los juegos y dinámicas cognitivas para desarrollar en los niños y niñas las habilidades cognitivas.</p> <p>Tercero: La docente aplica en el grupo experimental los juegos y dinámicas emocionales para desarrollar en los niños y niñas las habilidades de control de sus emociones.</p>

Elaboración del tesista

4.5.2.1 Validación de los instrumentos para la recolección de datos.

Se validó mediante juicio de expertos:

4.5.2.2 Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos.

La confiabilidad fue puesta por el Coeficiente de Alpha de Cronbach.

4.6 Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

a) Procesamiento de datos

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

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

b) Análisis de datos

«El análisis de datos consistió en la realización de las operaciones a las que el investigador sometió los datos con el fin de alcanzar los objetivos del estudio. Estas operaciones no pudieron definirse de antemano de manera rígida. La recolección de datos y ciertos análisis preliminares revelaron problemas y dificultades, como el poco valor dado a las habilidades sociales y la capacidad de convivir democráticamente. No obstante, se hizo un esfuerzo para superar estas dificultades y lograr un procesamiento óptimo de los datos en el estudio realizado».

«La interpretación se llevó a cabo sobre los resultados del trabajo de campo, expresados en el cuadro estadístico y el gráfico correspondiente. Esta interpretación se caracterizó por ser objetiva e independiente del intérprete. Su objetivo fue lograr que los resultados fueran comprendidos y expresados de manera clara. Este concepto está estrechamente relacionado con la hermenéutica. Cognitivamente, la operación de interpretación es opuesta a la operación de representación».

4.7 Aspectos éticos

La investigación se sustenta en parámetros éticos por las siguientes razones:

- a. «Se hizo uso del estilo APA para realizar la investigación como parte de trabajo académico, fue útil como sistema de referencias aceptado por la unidad de posgrado de la facultad de ciencias de la educación, aceptado como reglas relacionadas con el uso de citas y referencias bibliográficas».
- b. «Respeto al derecho de la propiedad intelectual referida al goce de beneficios y a la protección jurídica que tienen los creadores e innovadores de teorías filosóficas, educativas y pedagógicas, evitando el plagio como forma de reconocimiento de la creatividad del autor».

CAPÍTULO V. RESULTADOS

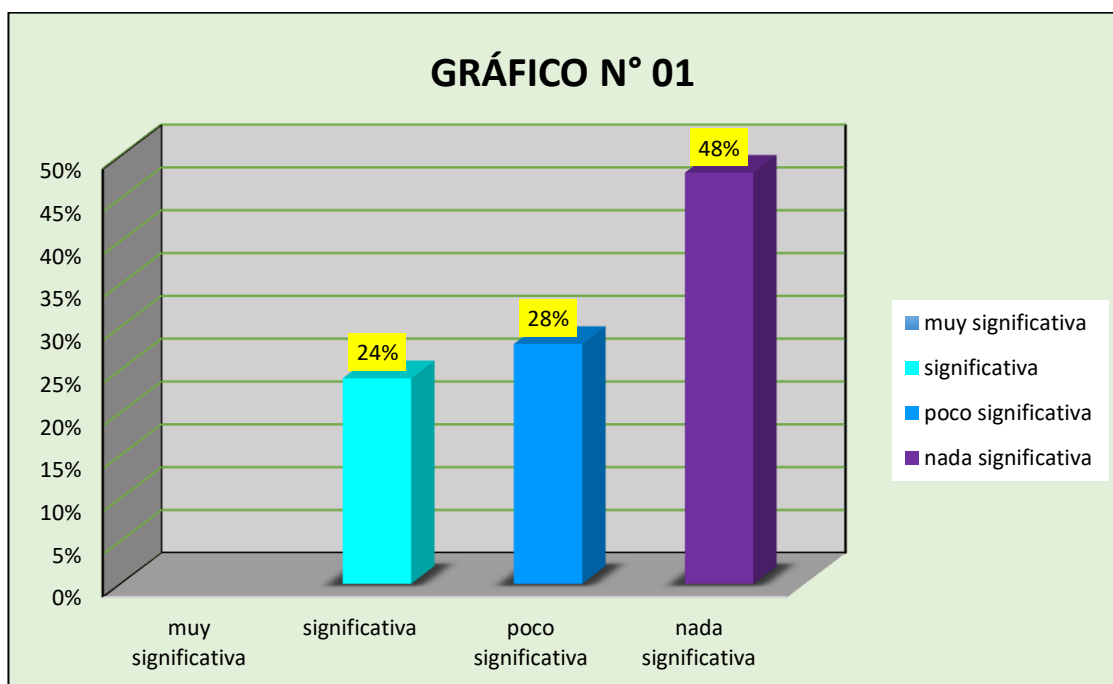
5.1. Análisis descriptivo

TABLA N° 01						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 01	VALOR CUALITATIVO	Fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Descubre y reconoce que toda persona es valiosa	Muy significativa			Muy significativa	12	48%
	Significativa	6	24%	Significativa	7	28%
	Poco significativa	7	28%	Poco significativa	6	24%
	Nada significativa	12	48%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 1. Resultados del indicador N° 1.

Elaboración tesista.

N° DE GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 1. Resultados del indicador N° 1.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

En parte se asume que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco del desarrollo de la dimensión: *habilidades sociales*. En consecuencia, esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la estrategia didáctica de la gamificación pedagógica, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos resaltar que el valor siempre tiene 0 %.

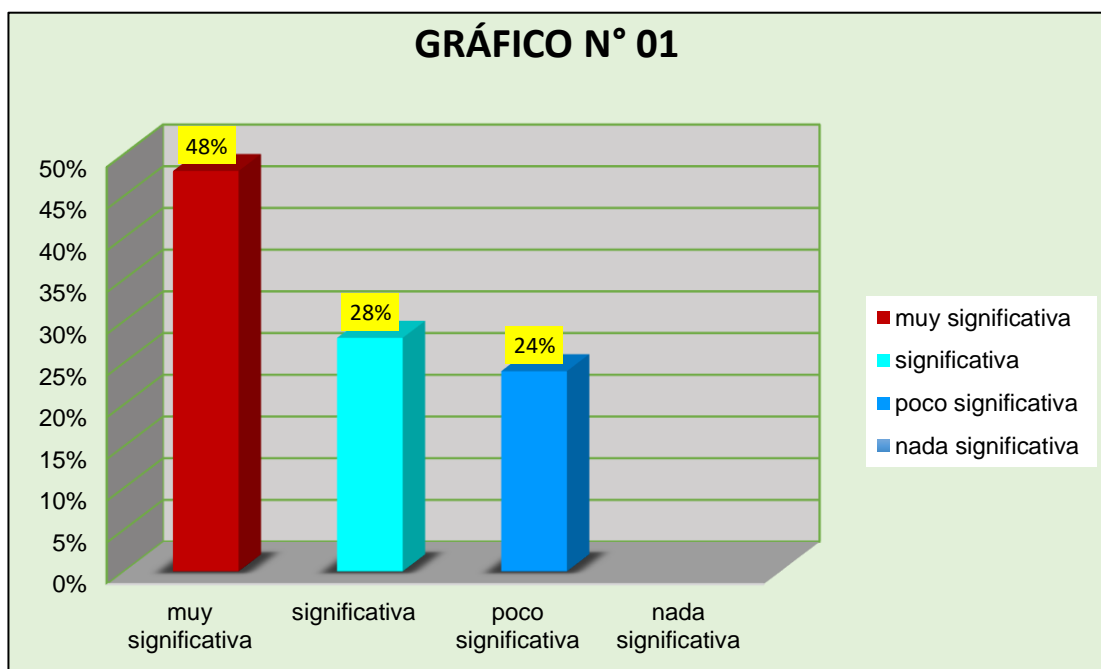
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica* en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco del desarrollo de la dimensión *habilidades sociales*, específicamente con el logro del indicador: *Descubre y reconoce que toda persona es valiosa*, LUEGO QUE SE APLICÓ la estrategia didáctica de la gamificación pedagógica. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo, en mayor porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, descubre y reconoce que toda persona es valiosa de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 07 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 28%, descubre y reconoce que toda persona es valiosa de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 15 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 48%, descubre y reconoce que toda persona es valiosa de manera nada significativa.

N° DE GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 1. Resultados del indicador N° 1.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 15 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 48%, descubre y reconoce que toda persona es valiosa de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 07 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 28%, descubre y reconoce que toda persona es valiosa de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, descubre y reconoce que toda persona es valiosa de manera poco significativa.

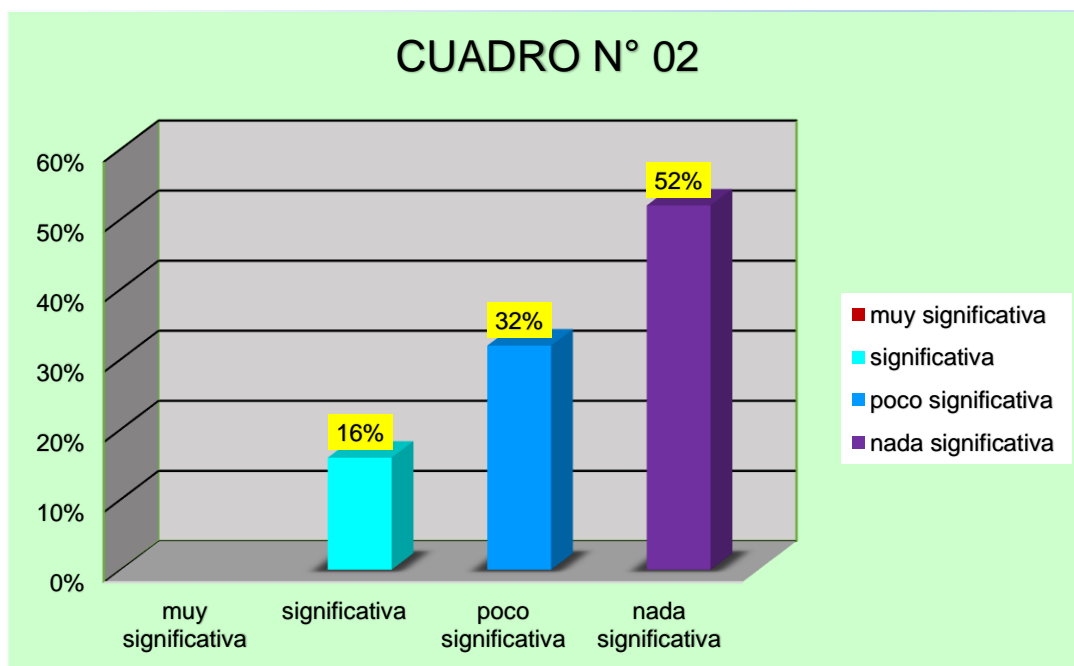
TABLA N° 02

PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 02	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos.	Muy significativo			Muy significativo	14	56%
	Significativa	4	16%	Significativa	7	28%
	Poco significativa	8	32%	Poco significativa	4	16%
	Nada significativa	13	52%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 2. Resultados del indicador N° 2.

Elaboración tesista.

N° DE GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 2. Resultados del indicador N° 2.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Considerando un fragmento del estudio realizado se asume que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco del desarrollo de la dimensión *habilidades sociales*. Por lo tanto, esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la variable independiente, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos resaltar que el valor siempre tiene 0 %.

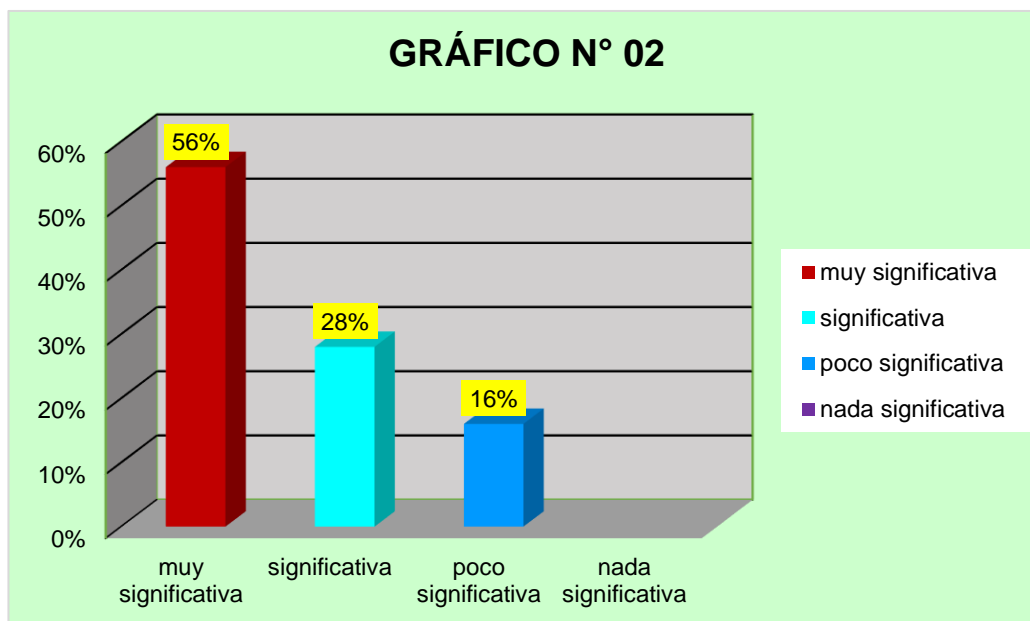
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco del desarrollo de la dimensión *habilidades sociales*, específicamente con el logro del indicador: *Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos*, LUEGO QUE SE APLICÓ la estrategia didáctica de la gamificación pedagógica. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo, en mayor porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 08 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 32%, Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 52%, Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos de manera nada significativa.

N° DE GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 2. Resultados del indicador N° 2.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

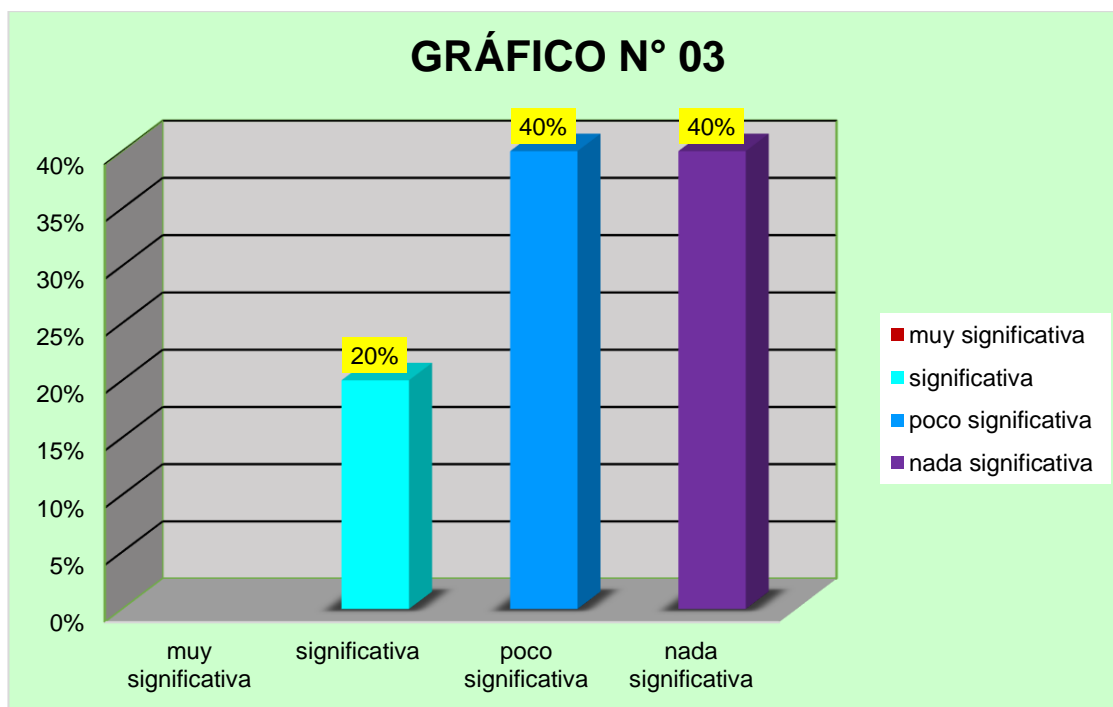
- a) De un total de 25 estudiantes, 14 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 56%, Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 07 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 28%, Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos de manera poco significativa.

TABLA N° 03						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 02	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir.	Muy significativo			Muy significativo	15	60%
	Significativa	5	20%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	10	40%	Poco significativa	5	20%
	Nada significativa	10	40%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 3. Resultados del indicador N° 3.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 3. Resultados del indicador N° 3.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Teniendo en cuenta una fracción del estudio realizado se asume que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco del desarrollo de la dimensión *habilidades sociales*. Por lo tanto, esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la variable independiente, pues, los resultados van desde nada significativo, poco significativo en igualdad de porcentaje y significativo. Debemos resaltar que el valor siempre tiene 0 %.

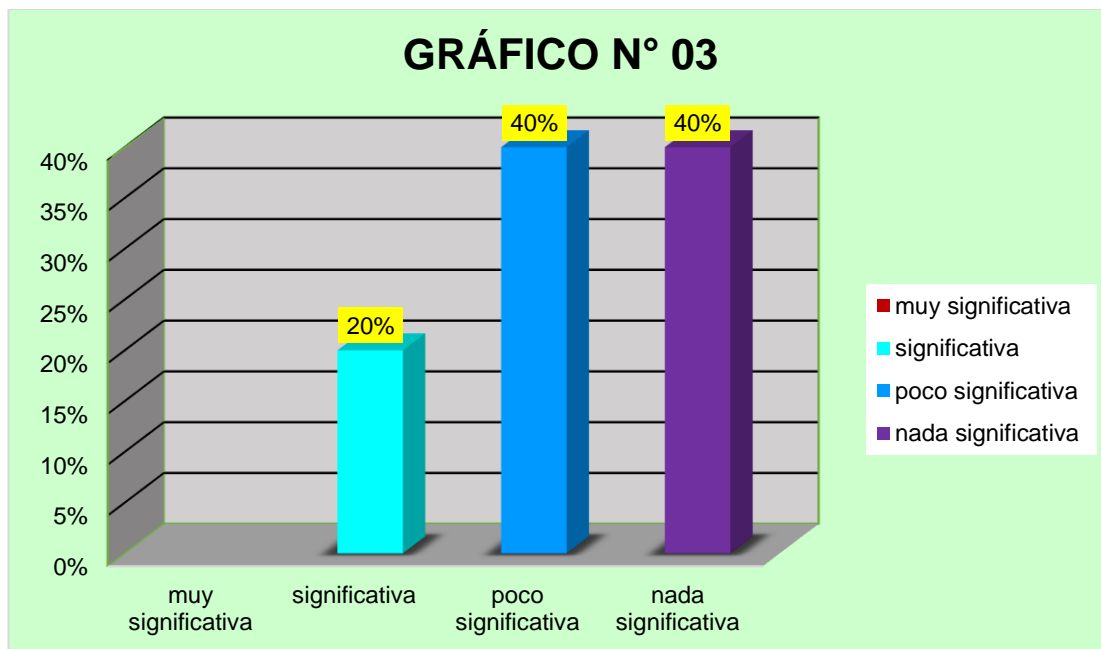
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión *habilidades sociales*, específicamente con el logro del indicador: *Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir*, LUEGO QUE SE APLICÓ la estrategia didáctica de la gamificación pedagógica. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo, en igualdad de porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 3. Resultados del indicador N° 3.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

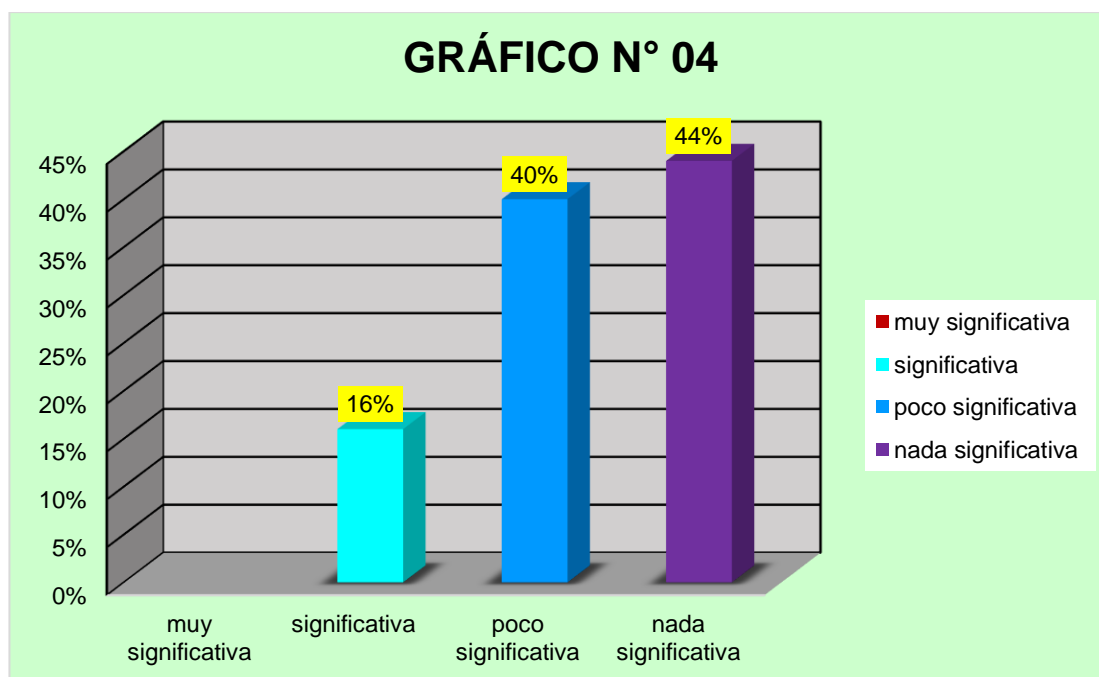
- a) De un total de 25 estudiantes, 15 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 60%, Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 5 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir de manera poco significativa.

TABLA N° 04

PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 05	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Descubre la necesidad de preocuparse por el otro.	Muy significativo			Muy significativo	13	52%
	Significativa	4	16%	Significativa	7	28%
	Poco significativa	10	40%	Poco significativa	55	20%
	Nada significativa	11	44%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 4. Resultados del indicador N° 4.

Elaboración tesista

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN

Fuente: Cuadro N° 4. Resultados del indicador N° 4.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Teniendo en cuenta un segmento del trabajo de campo se asume que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco del desarrollo de la dimensión: *habilidades sociales*. En consecuencia, esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la estrategia gamificación pedagógica, ya que, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos resaltar que el valor siempre tiene 0 %.

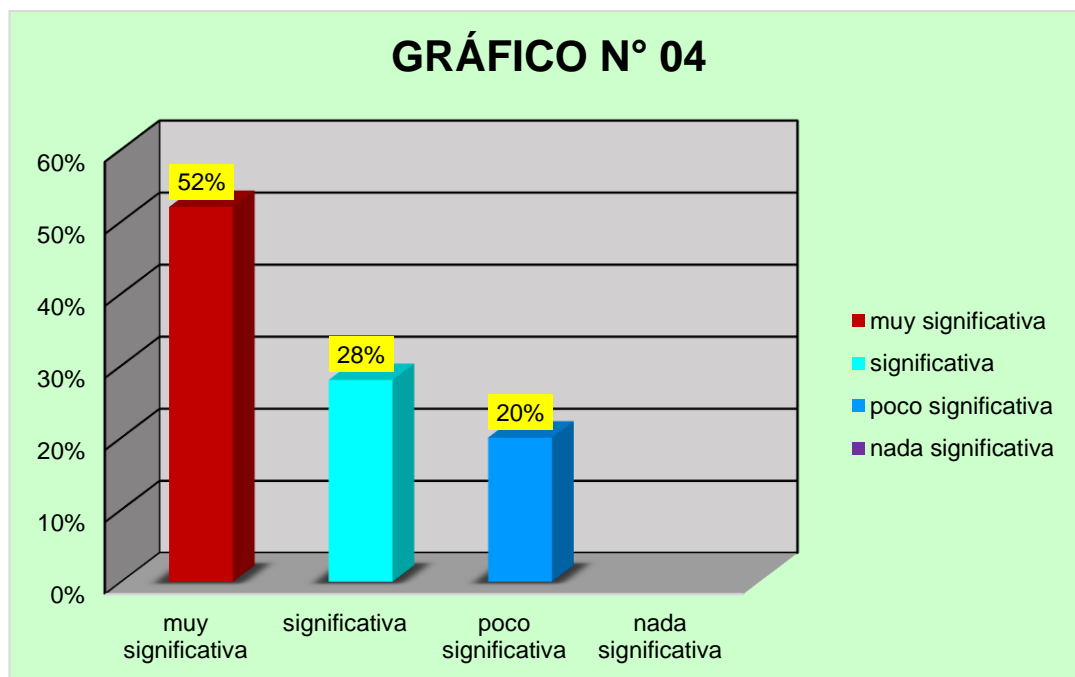
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión: *habilidades sociales*, específicamente con el logro del indicador: *Descubre la necesidad de preocuparse por el otro*, LUEGO QUE SE APLICÓ la la gamificación pedagógica como estrategia metodológica. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Descubre la necesidad de preocuparse por el otro de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Descubre la necesidad de preocuparse por el otro de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Descubre la necesidad de preocuparse por el otro de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 4. Resultados del indicador N° 4.

Elaboración tesista.

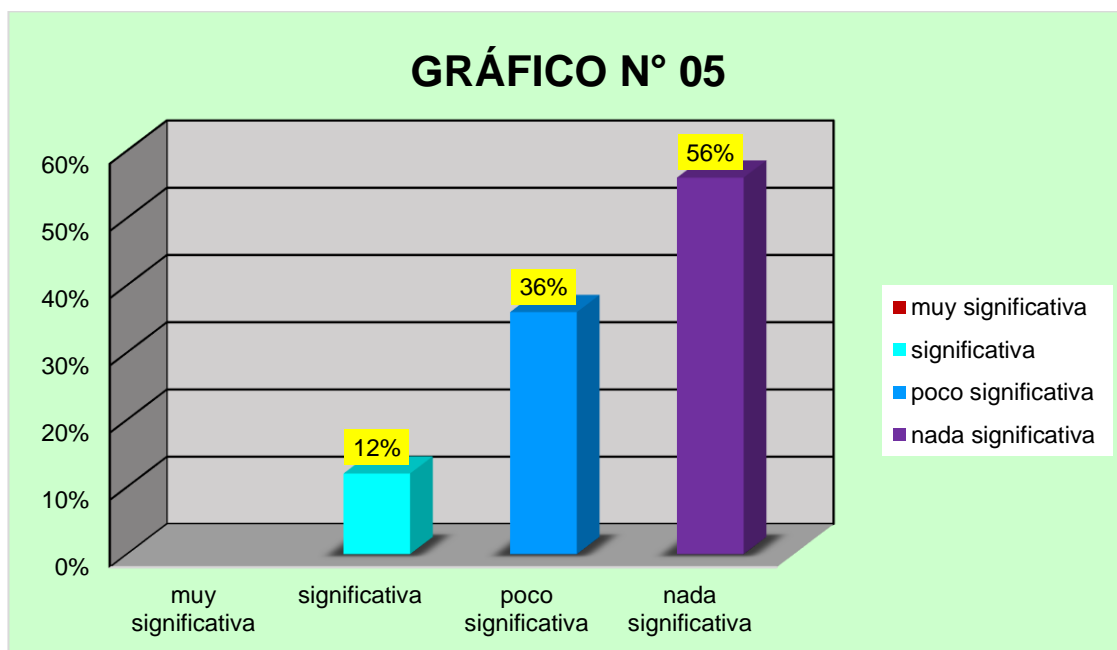
INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 52%, Descubre la necesidad de preocuparse por el otro de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 07 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 28%, Descubre la necesidad de preocuparse por el otro de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Descubre la necesidad de preocuparse por el otro de manera poco significativa.

TABLA N° 05

PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 05	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros	Muy significativa			Muy significativa	11	44%
	Significativa	3	12%	Significativa	11	44%
	Poco significativa	9	36%	Poco significativa	4	16%
	Nada significativa	14	56%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 5. Resultados del indicador N° 5.
Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN

Fuente: Cuadro N° 5. Resultados del indicador N° 5.
Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Un fragmento de la investigación nos dice que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco del desarrollo de la dimensión: *habilidades sociales*, esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la variable independiente, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos resaltar que el valor siempre tiene 0 %.

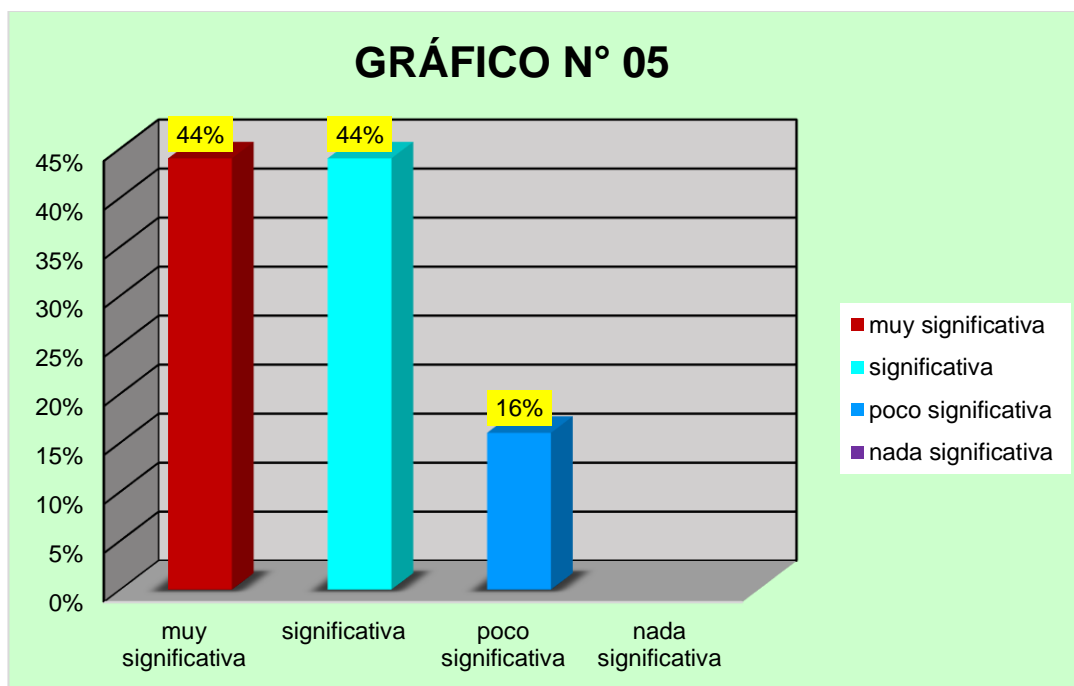
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión: *habilidades sociales*, específicamente con el logro del indicador: *Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros*, LUEGO QUE SE APLICÓ la la gamificación pedagógica como estrategia metodológica. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 03 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 12%, Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 09 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 36%, Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 14 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 56%, Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 5. Resultados del indicador N° 5.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

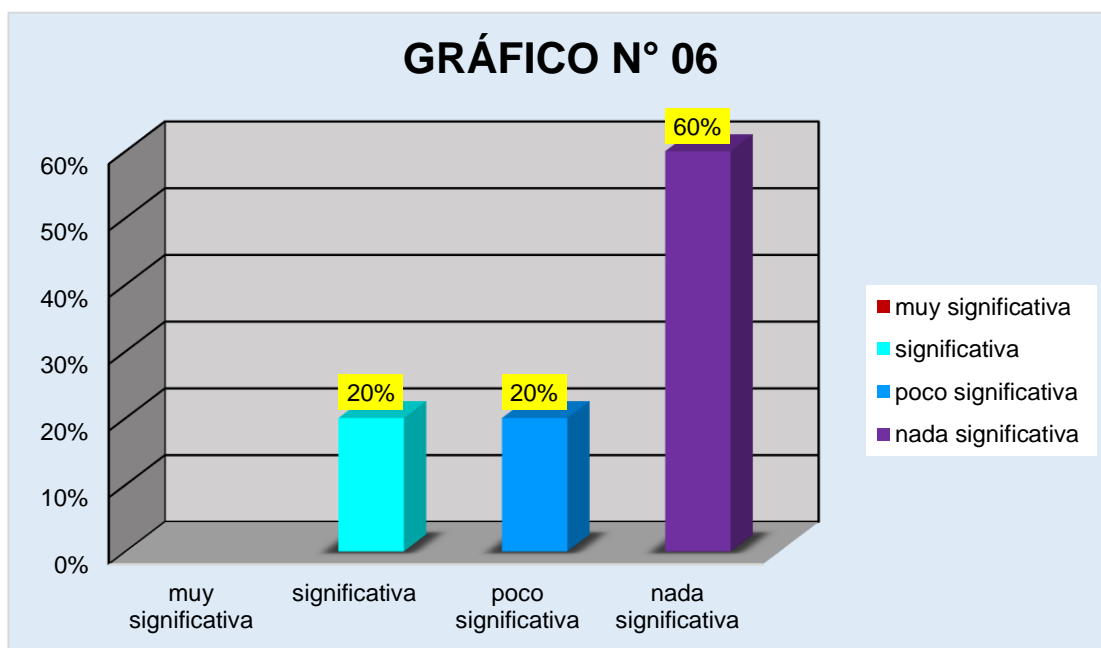
- a) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros de manera poco significativa.

TABLA N° 06

PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 06	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad	Muy significativo			Muy significativo	16	64%
	Significativa	5	20%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	5	20%	Poco significativa	4	16%
	Nada significativa	15	60%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 6. Resultados del indicador N° 6.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN

Fuente: Cuadro N° 6. Resultados del indicador N° 6.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

En consideración a una fracción del estudio hecho se asume que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco del desarrollo de la dimensión: *habilidades sociales*. En consecuencia, esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la gamificación pedagógica como estrategia metodológica, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos resaltar que el valor siempre tiene 0 %.

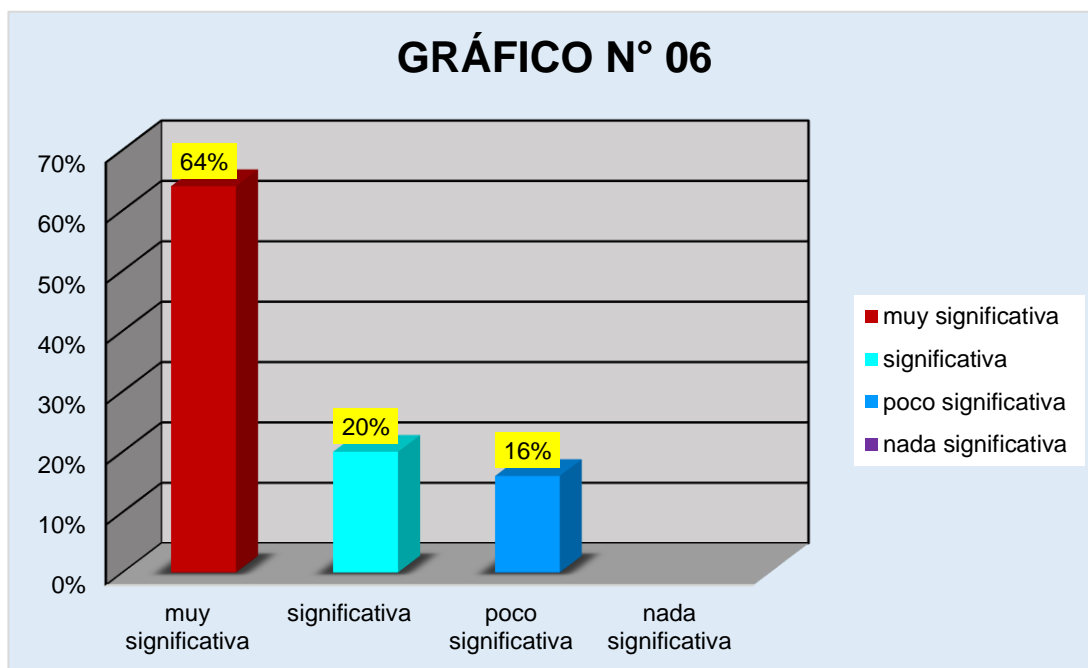
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión: *habilidades sociales*, específicamente con el logro del indicador: *Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad*, LUEGO QUE SE REALIZÓ EL ANÁLISIS EXPERIMENTAL. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 15 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 60%, Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 6. Resultados del indicador N° 6.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

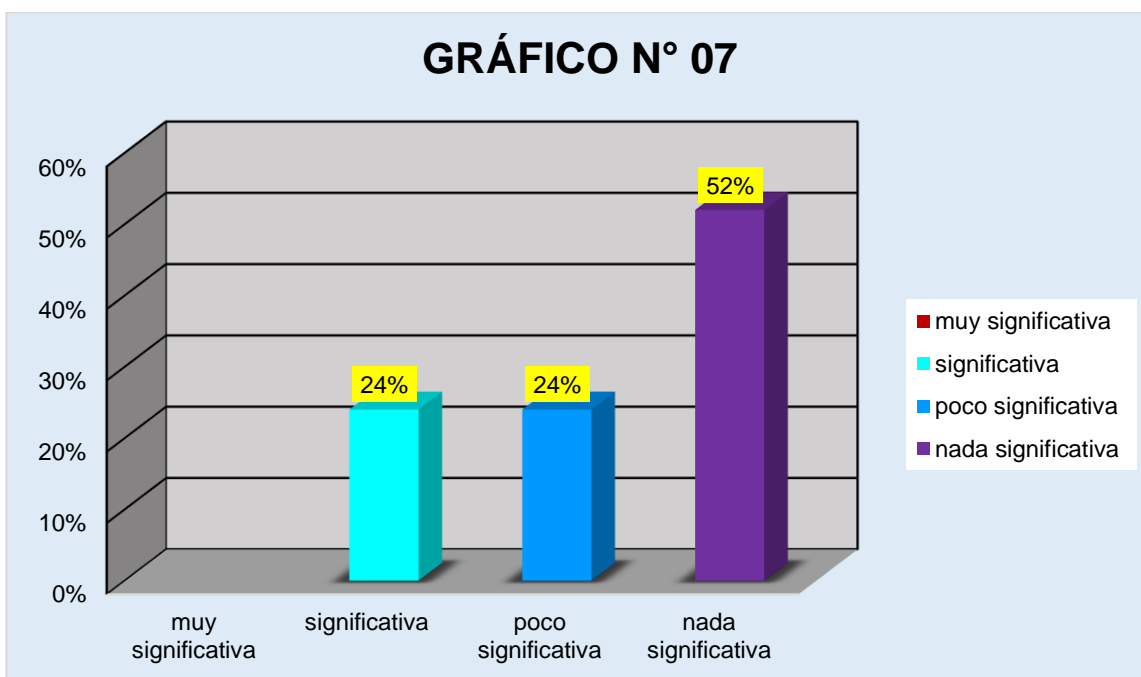
- a) De un total de 25 estudiantes, 16 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 64%, Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad de manera poco significativa.

TABLA N° 07						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 07	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades.	Muy significativo			Muy significativo	14	56%
	Significativa	6	24%	Significativa	6	24%
	Poco significativa	6	24%	Poco significativa	5	20%
	Nada significativa	13	52%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 7. Resultados del indicador N° 7.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 7. Resultados del indicador N° 7.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Un segmento del resultado de la investigación señala que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco del desarrollo de la dimensión: *habilidades sociales*. En consecuencia, esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la gamificación pedagógica como estrategia metodológica, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos destacar que el valor siempre tiene 0 %.

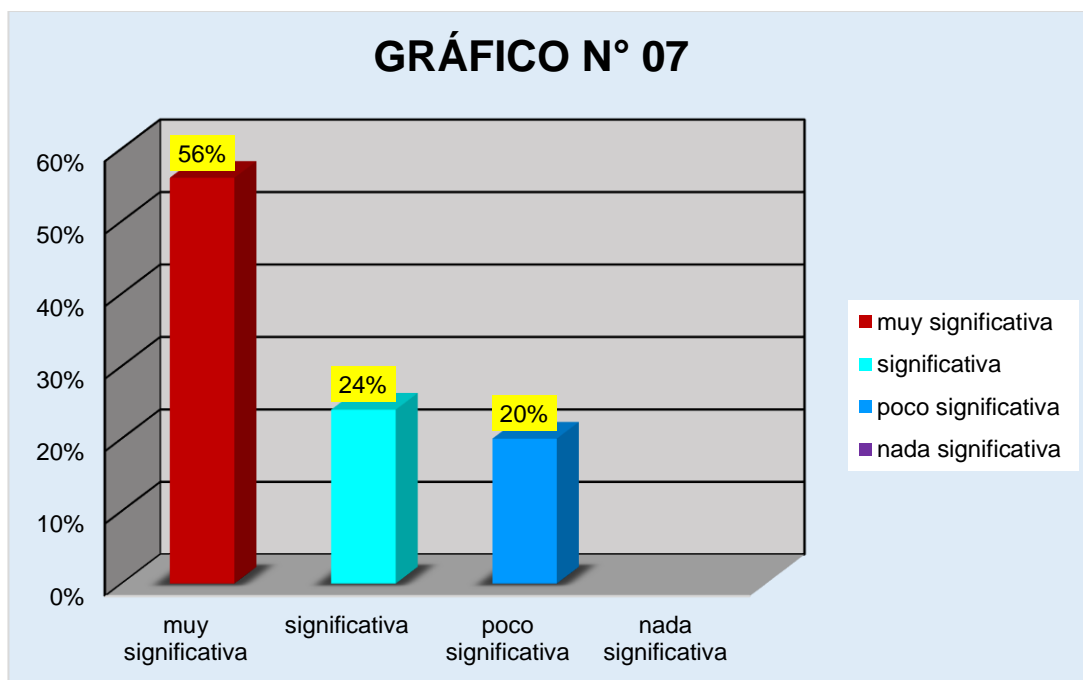
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión: *habilidades sociales*, específicamente con el logro del indicador: *Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades*, LUEGO QUE SE APLICÓ la la gamificación pedagógica como estrategia metodológica. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 52%, Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 7. Resultados del indicador N° 7.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

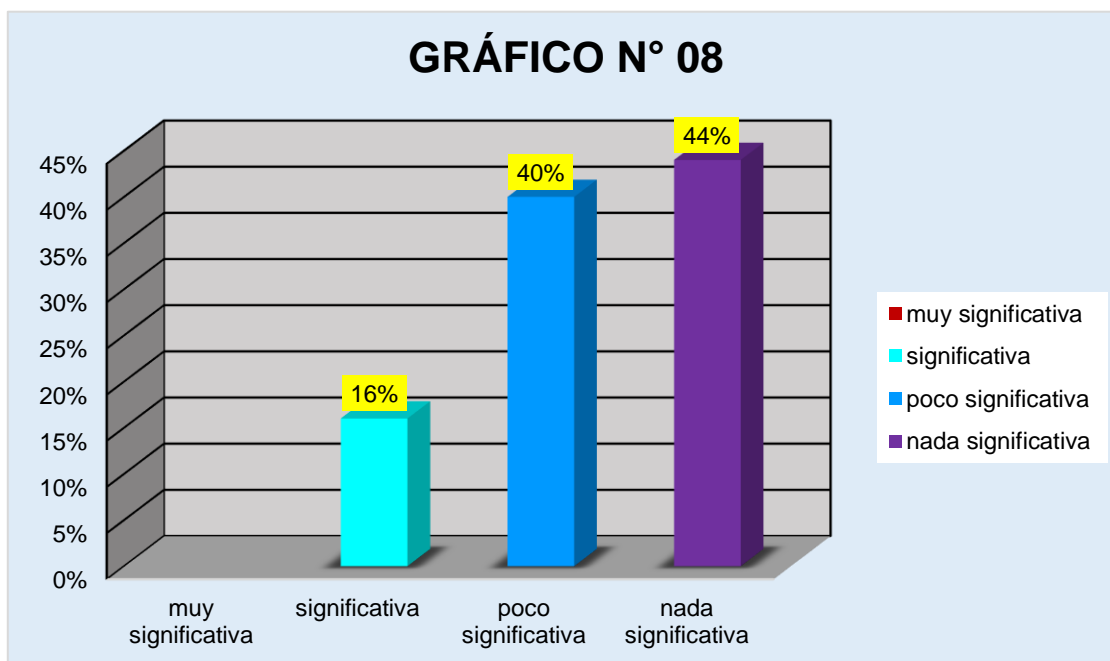
- a) De un total de 25 estudiantes, 14 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 56%, Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades de manera poco significativa.

TABLA N° 08

PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 08	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común	Muy significativo			Muy significativo	15	60%
	Significativa	4	16%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	10	40%	Poco significativa	5	20%
	Nada significativa	11	44%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 8. Resultados del indicador N° 8.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN

Fuente: Cuadro N° 8. Resultados del indicador N° 8.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Una parte del estudio indica que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco del desarrollo de la dimensión: *habilidades sociales*. En consecuencia, esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la gamificación pedagógica como estrategia metodológica, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos destacar que el valor siempre tiene 0 %.

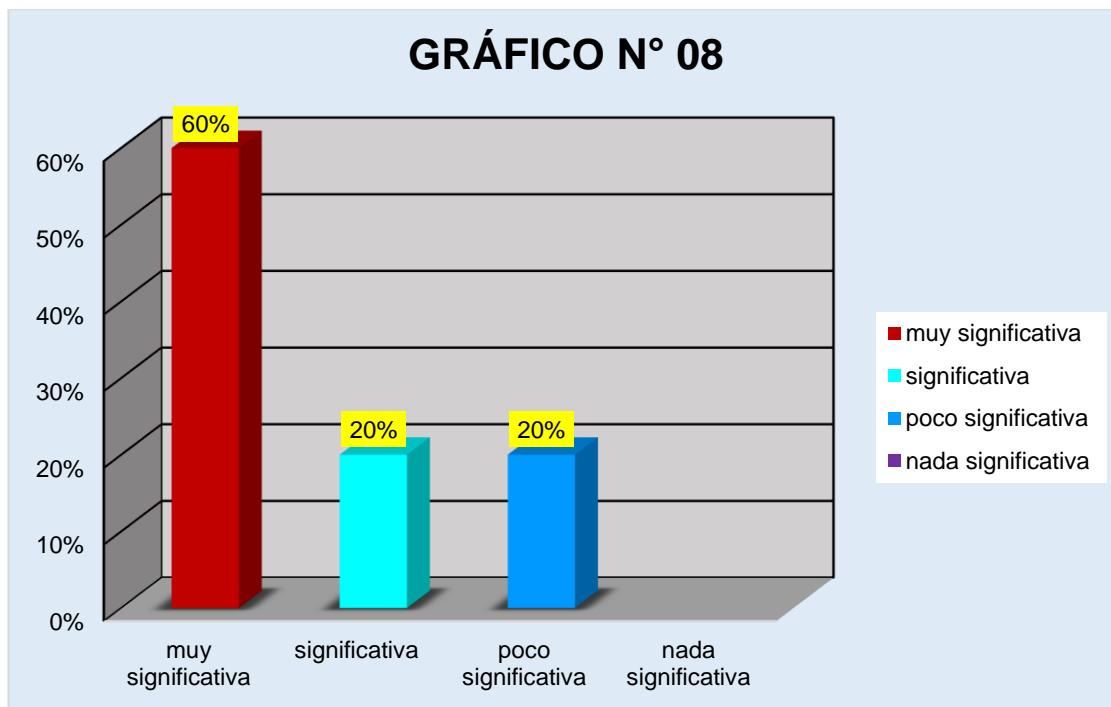
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión: *habilidades sociales*, específicamente con el logro del indicador: *Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común*, LUEGO QUE SE APLICÓ la la gamificación pedagógica como estrategia metodológica. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 8. Resultados del indicador N° 8.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

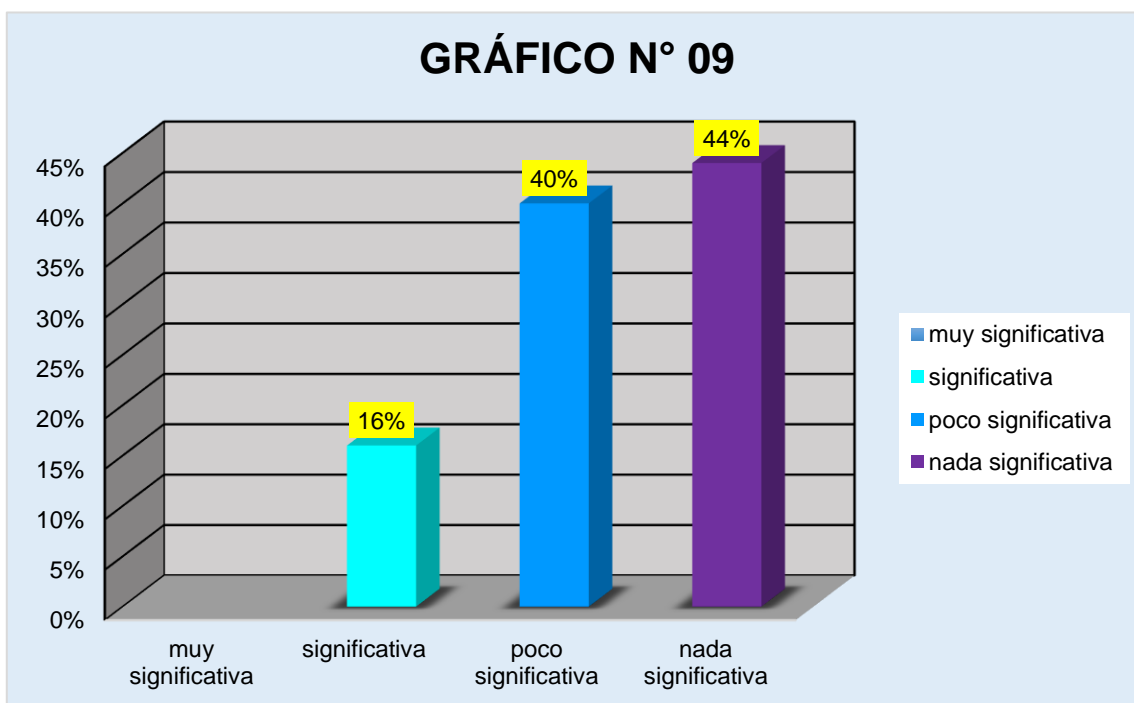
- a) De un total de 25 estudiantes, 15 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 60%, Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común de manera poco significativa.

TABLA N° 09

PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 09	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Resultado del indicador: Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando	Muy significativo			Muy significativo	11	44%
	Significativa	4	16%	Significativa	11	44%
	Poco significativa	10	40%	Poco significativa	3	12%
	Nada significativa	11	44%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 9. Resultados del indicador N° 9.

Elaboración tesista

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN

Fuente: Cuadro N° 9. Resultados del indicador N° 9.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Basándonos en un fragmento de la indagación se está en condiciones de afirmar que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las habilidades sociocognitivas en el marco del desarrollo de la dimensión: *habilidades sociales*. En consecuencia, esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la gamificación pedagógica como estrategia metodológica, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos destacar que el valor siempre tiene 0 %.

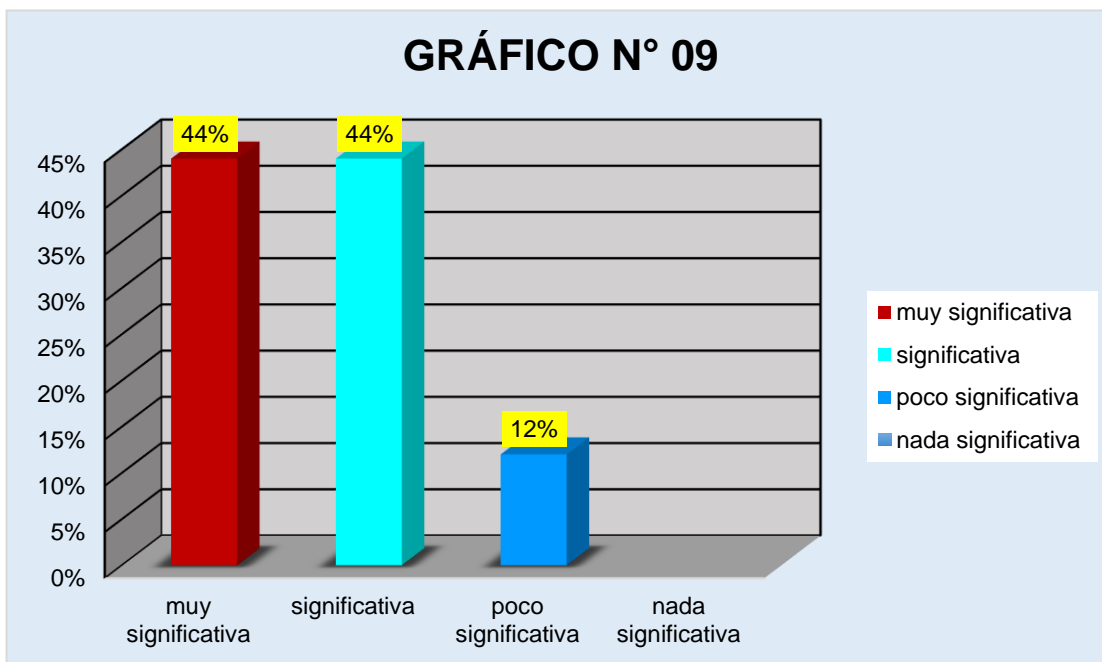
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión: *habilidades sociales*, específicamente con el logro del indicador: *Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando*, LUEGO QUE SE APLICÓ la variable independiente. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo los dos en igualdad de porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 9. Resultados del indicador N° 9.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

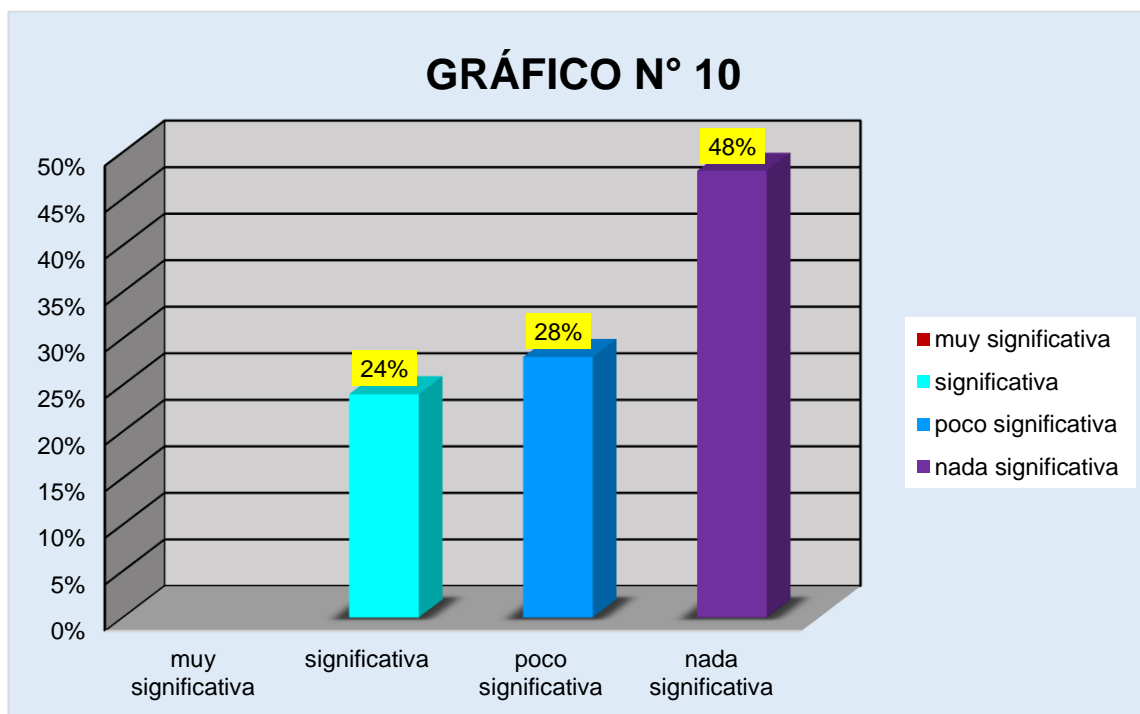
- a) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 03 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 12%, Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando de manera poco significativa.

TABLA N° 10						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 10	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Resultado del indicador: Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas	Muy significativo			Muy significativo	13	52%
	Significativa	6	24%	Significativa	7	28%
	Poco significativa	7	28%	Poco significativa	5	20%
	Nada significativa	12	48%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 10. Resultados del indicador N° 10.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 10. Resultados del indicador N° 10.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Una fracción del resultado señala que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las habilidades sociocognitivas en el marco del desarrollo de la dimensión: *habilidades sociales*. Por lo tanto, esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la estrategia didáctica gamificación pedagógica, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos destacar que el valor siempre tiene 0 %.

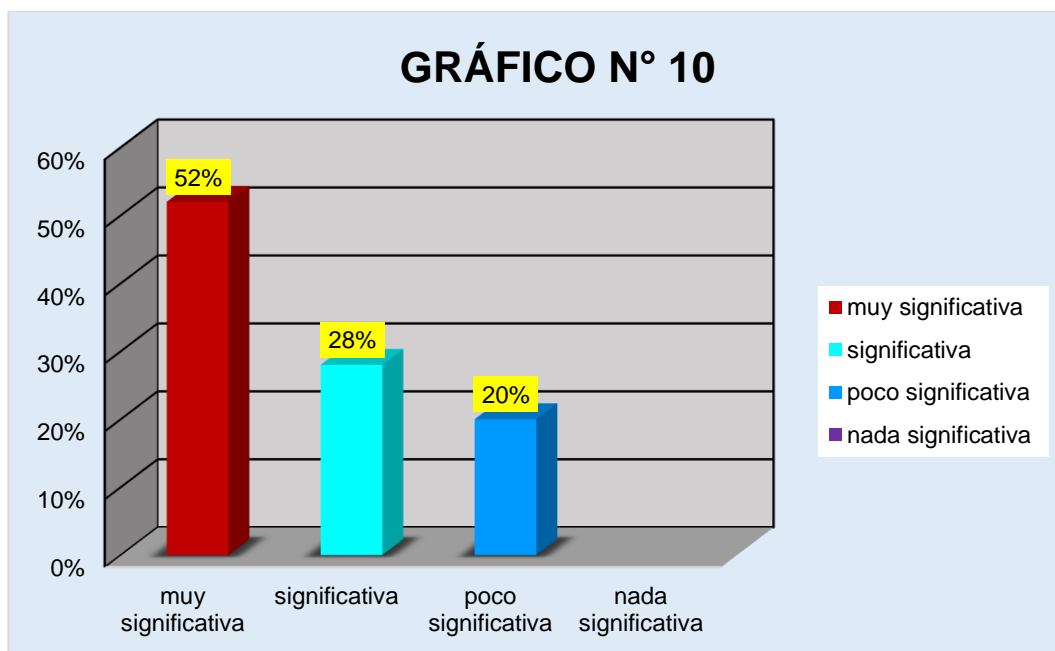
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión: *habilidades sociales*, específicamente con el logro del indicador: *Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas*, LUEGO QUE SE APLICÓ la variable independiente. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24% Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 07 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 28%, Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 12 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 48%, Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 10. Resultados del indicador N° 10.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 52%, Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 07 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 28%, Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas de manera poco significativa.

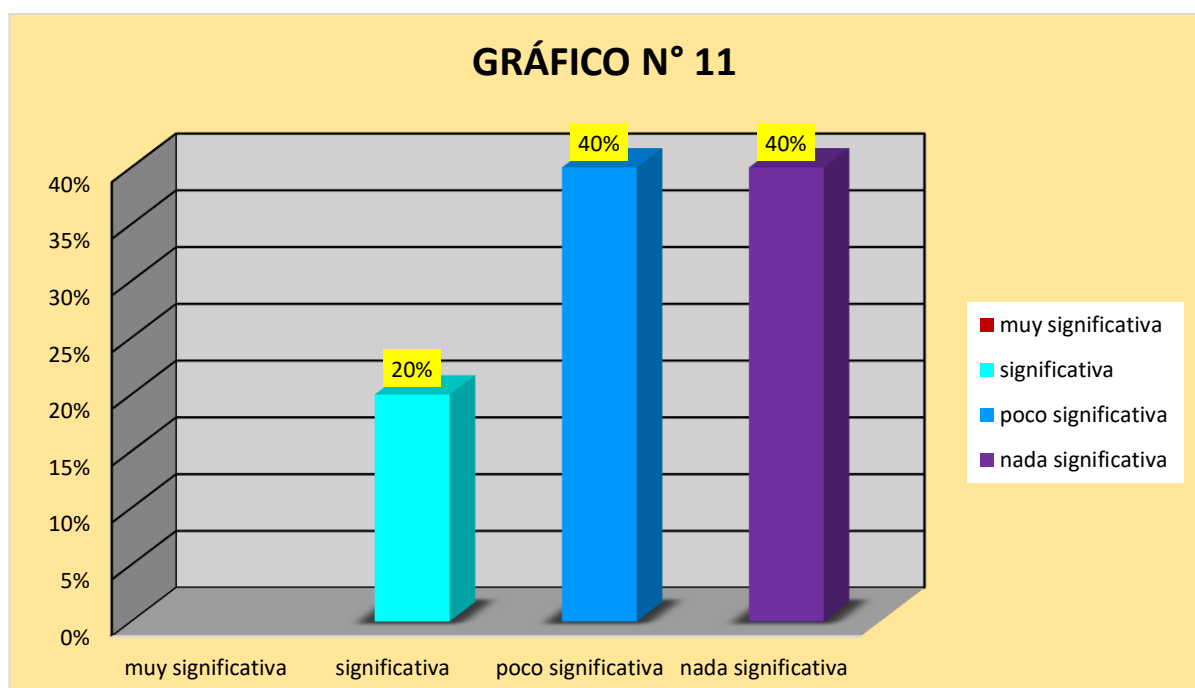
TABLA N° 11

PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 11	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Actúa en el juego con empatía y asertividad	Muy significativo			Muy significativo	16	64%
	Significativa	5	20%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	10	40%	Poco significativa	4	16%
	Nada significativa	10	40%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 11. Resultados del indicador N° 11.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 11. Resultados del indicador N° 11.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Sustentado en un segmento de los resultados obtenidos se está en condiciones de aseverar que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, resultado parcial que señala que esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la estrategia didáctica gamificación pedagógica, pues, los resultados van desde nada significativo, poco significativo en igualdad de porcentaje y significativo. Debemos destacar que el valor siempre tiene 0 %.

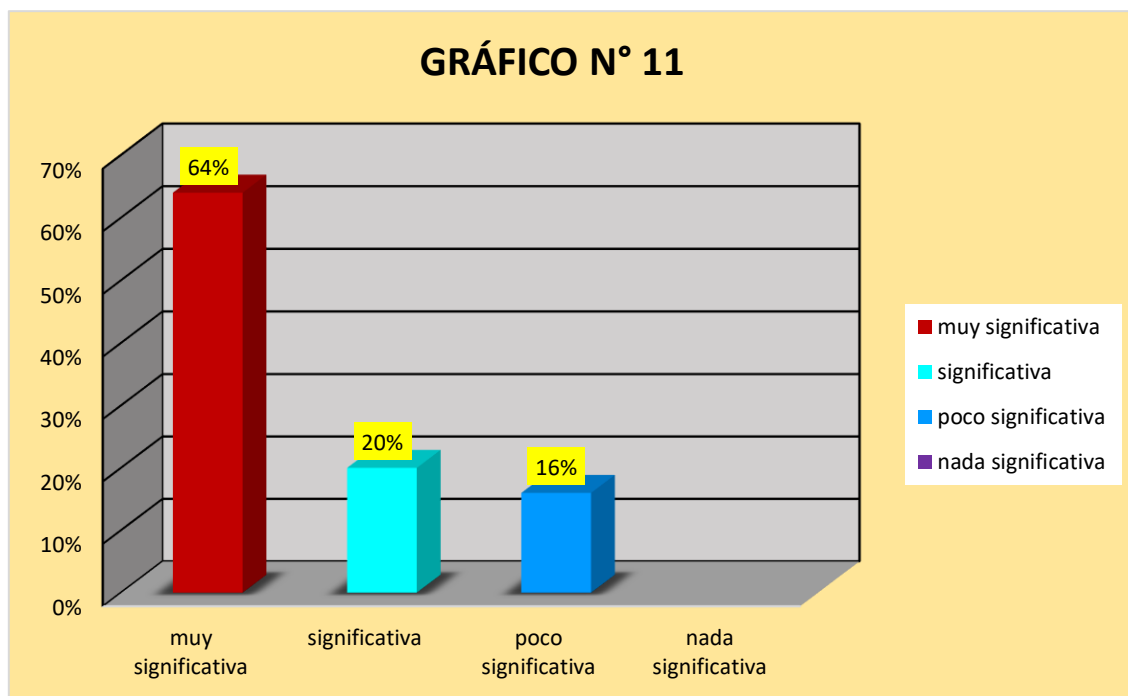
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, considerando la mejora de la dimensión: *habilidades cognitivas*, concretamente con el efecto positivo del indicador: *Actúa en el juego con empatía y asertividad*, POSTERIORMENTE que se dispuso la administración de la gamificación pedagógica. Efecto que se establece según POSTERIORMENTE que se dispuso la administración de la gamificación pedagógica. Efecto que se establece según los valores cuantitativos se presentan desde poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Actúa en el juego con empatía y asertividad de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Actúa en el juego con empatía y asertividad de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Actúa en el juego con empatía y asertividad de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 11. Resultados del indicador N° 11.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 16 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 64%, Actúa en el juego con empatía y asertividad de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Actúa en el juego con empatía y asertividad de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Actúa en el juego con empatía y asertividad de manera poco significativa.

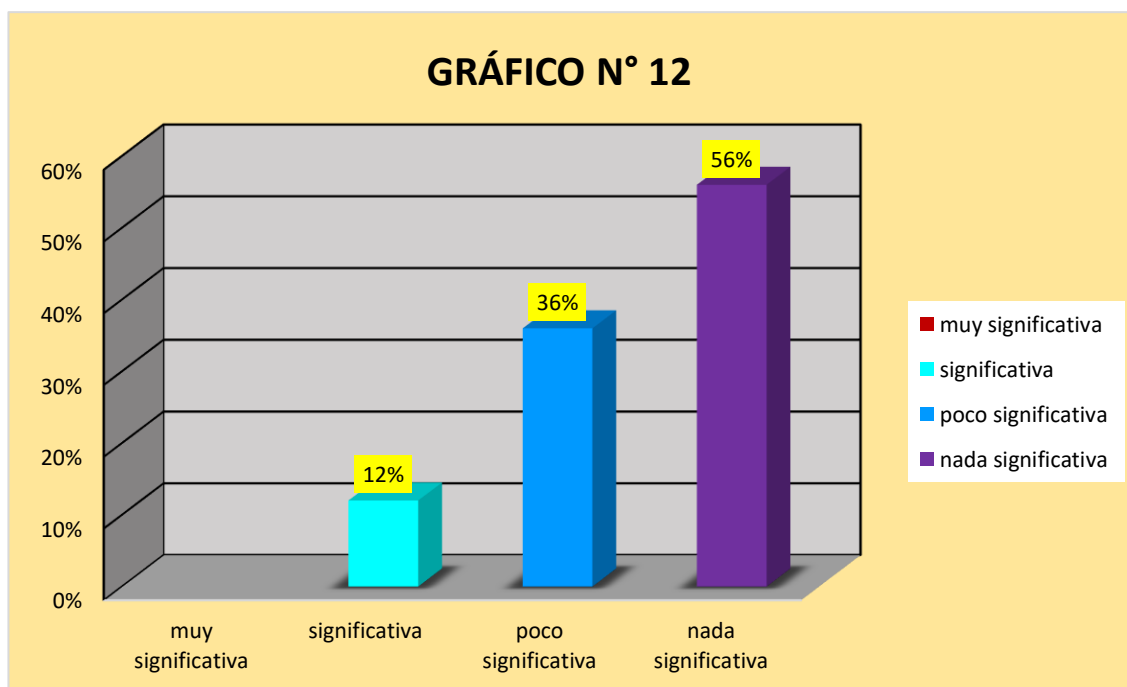
TABLA N° 12

PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 12	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Resultado del indicador: Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas	Muy significativo			Muy significativo	15	60%
	Significativa	3	12%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	9	36%	Poco significativa	5	20%
	Nada significativa	14	56%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 12. Resultados del indicador N° 12.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 12. Resultados del indicador N° 12.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

En parte se tiene que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, resultado parcial que señala que esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la estrategia didáctica gamificación pedagógica, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos destacar que el valor siempre tiene 0 %.

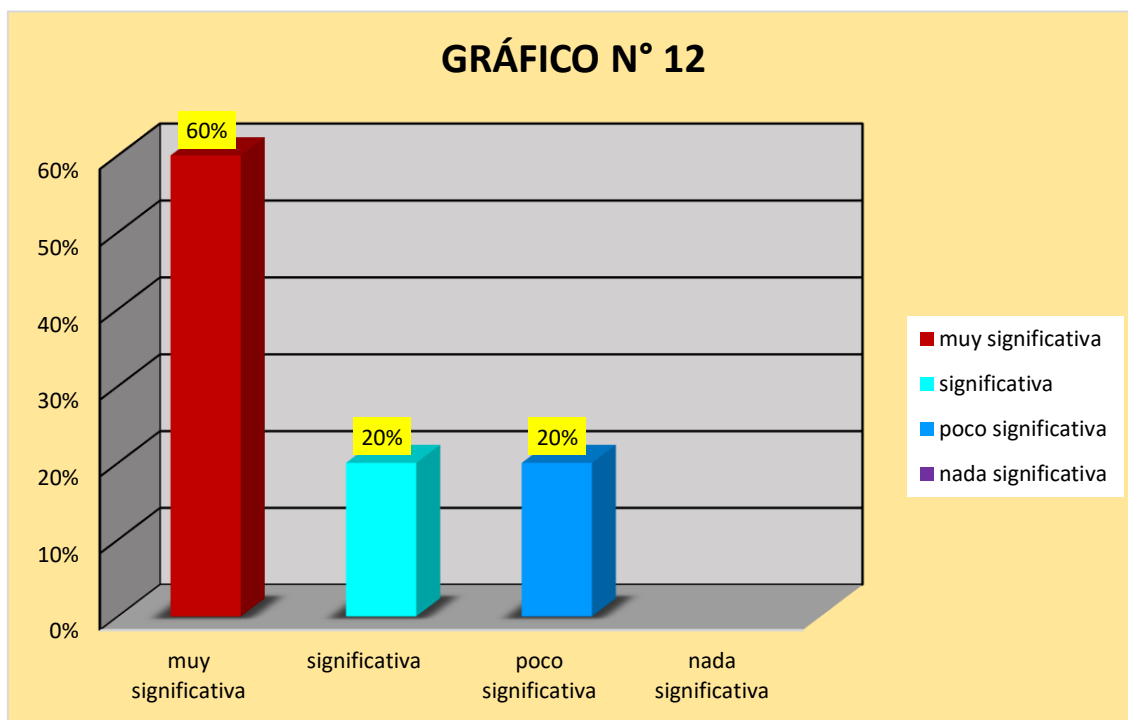
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, considerando la mejora de la dimensión: *habilidades cognitivas*, concretamente con el efecto positivo del indicador: *Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas*, POSTERIORMENTE que se dispuso la administración de la gamificación pedagógica, efecto que se establece según lectura de la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 03 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 12% Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 09 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 36%, Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 14 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 56%, Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 12. Resultados del indicador N° 12.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

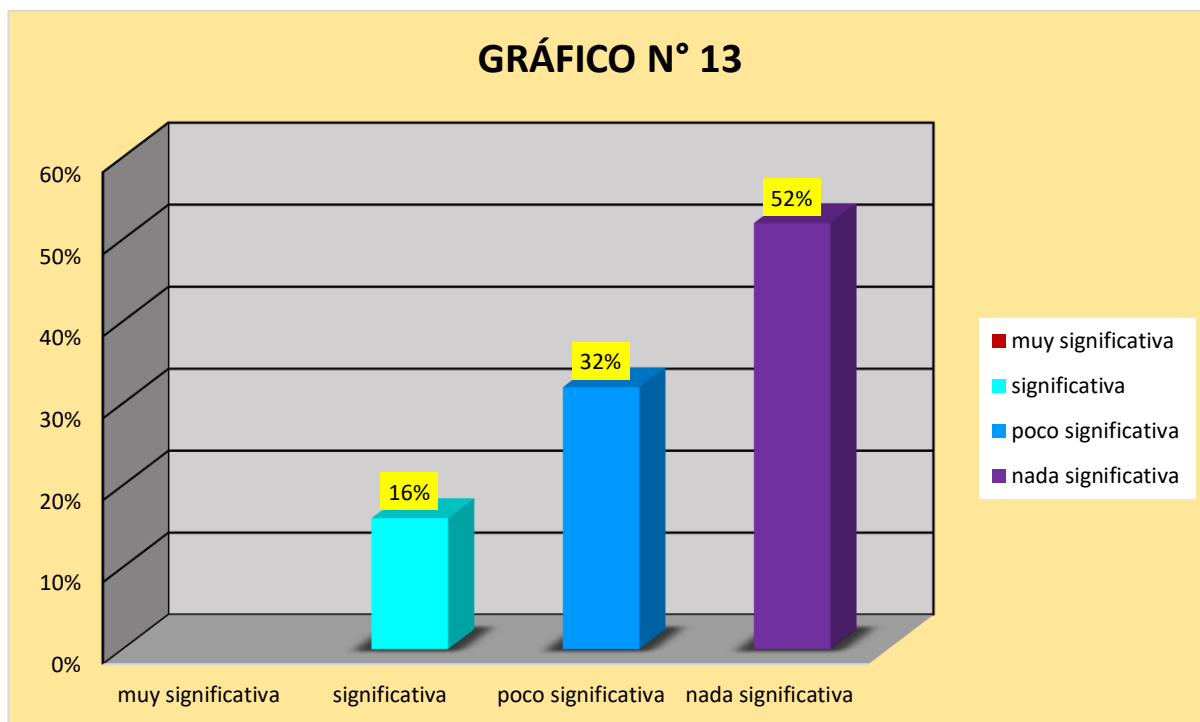
- a) De un total de 25 estudiantes, 15 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 60%, Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas de manera poco significativa.

TABLA N° 13

PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 13	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado	Muy significativo			Muy significativo	14	56%
	Significativa	4	16%	Significativa	7	28%
	Poco significativa	8	32%	Poco significativa	4	16%
	Nada significativa	13	52%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 13. Resultados del indicador N° 13.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN

Fuente: Cuadro N° 13. Resultados del indicador N° 13.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Un fragmento del estudio señalar enfáticamente que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, resultado parcial que señala que esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la estrategia didáctica gamificación pedagógica, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos destacar que el valor siempre tiene 0 %.

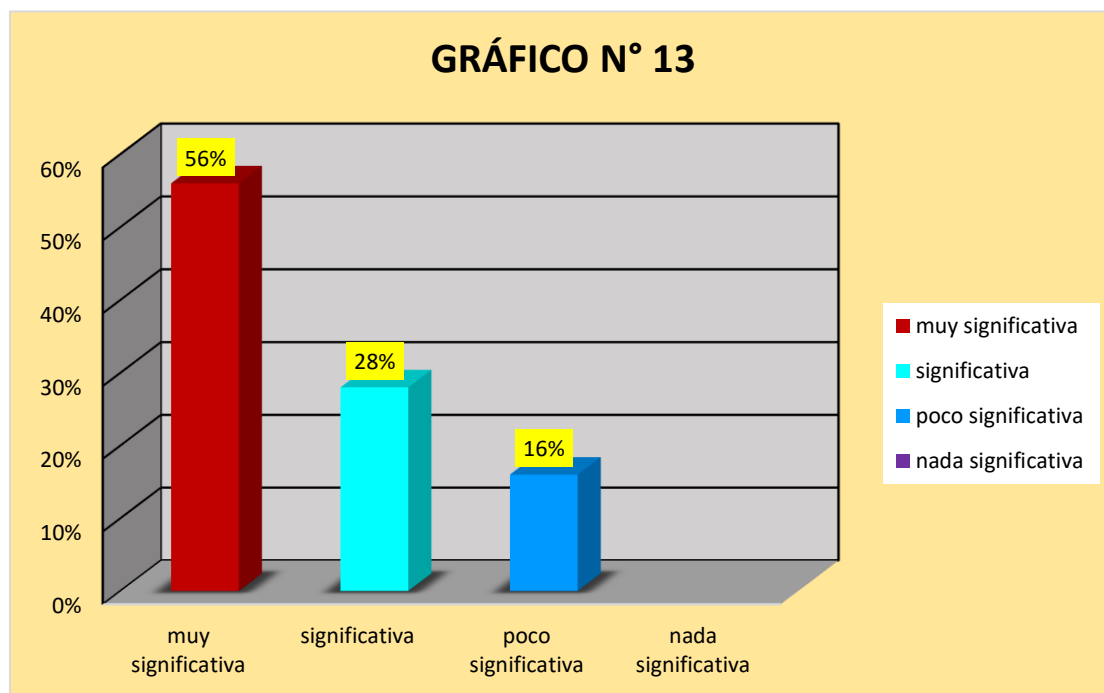
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, considerando la mejora de la dimensión: *habilidades cognitivas*, concretamente con el efecto positivo del indicador: *Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado*, LUEGO que se aplicó la estrategia académica gamificación pedagógica. Resultado que se comprueba haciendo lectura de la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 08 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 32%, Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 52%, Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 13. Resultados del indicador N° 13.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

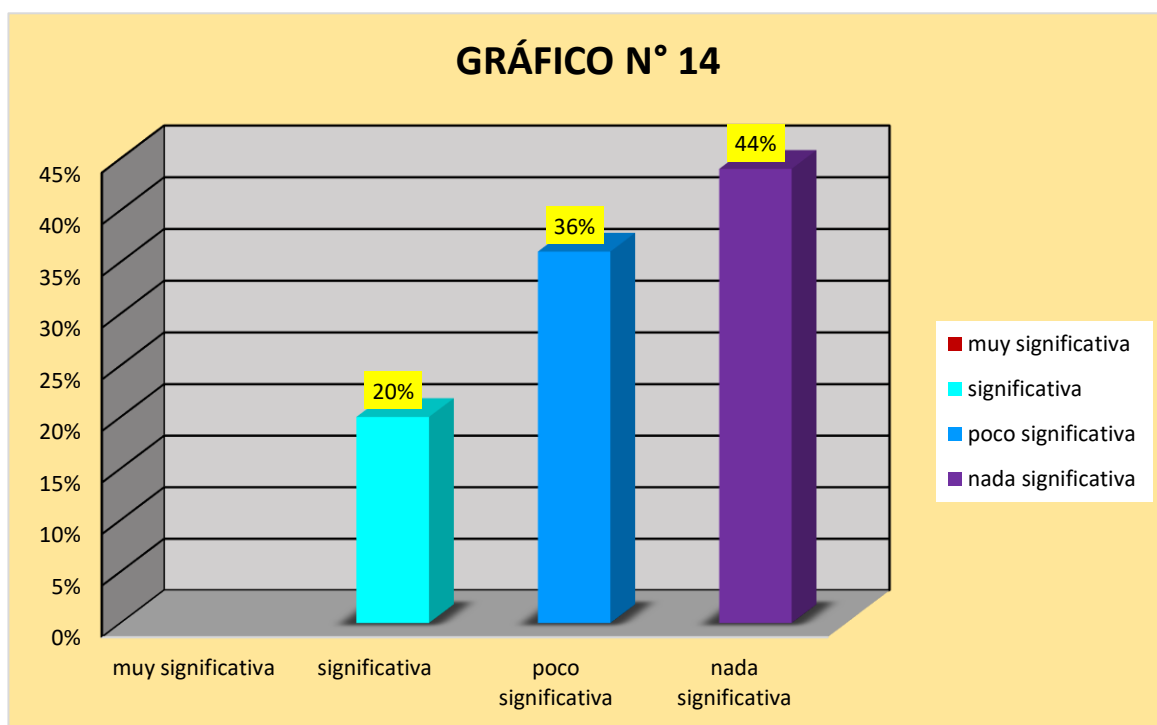
- a) De un total de 25 estudiantes, 14 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 56%, Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 07 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 28%, Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado de manera poco significativa.

TABLA N° 14

PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 14	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego	Muy significativo			Muy significativo	14	56%
	Significativa	5	20%	Significativa	6	24%
	Poco significativa	9	36%	Poco significativa	5	20%
	Nada significativa	11	44%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 14. Resultados del indicador N° 14.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN

Fuente: Cuadro N° 14. Resultados del indicador N° 14.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Un segmento del resultado del trabajo de campo asume que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, resultado parcial que señala que esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la estrategia didáctica gamificación pedagógica pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos destacar que el valor siempre tiene 0 %.

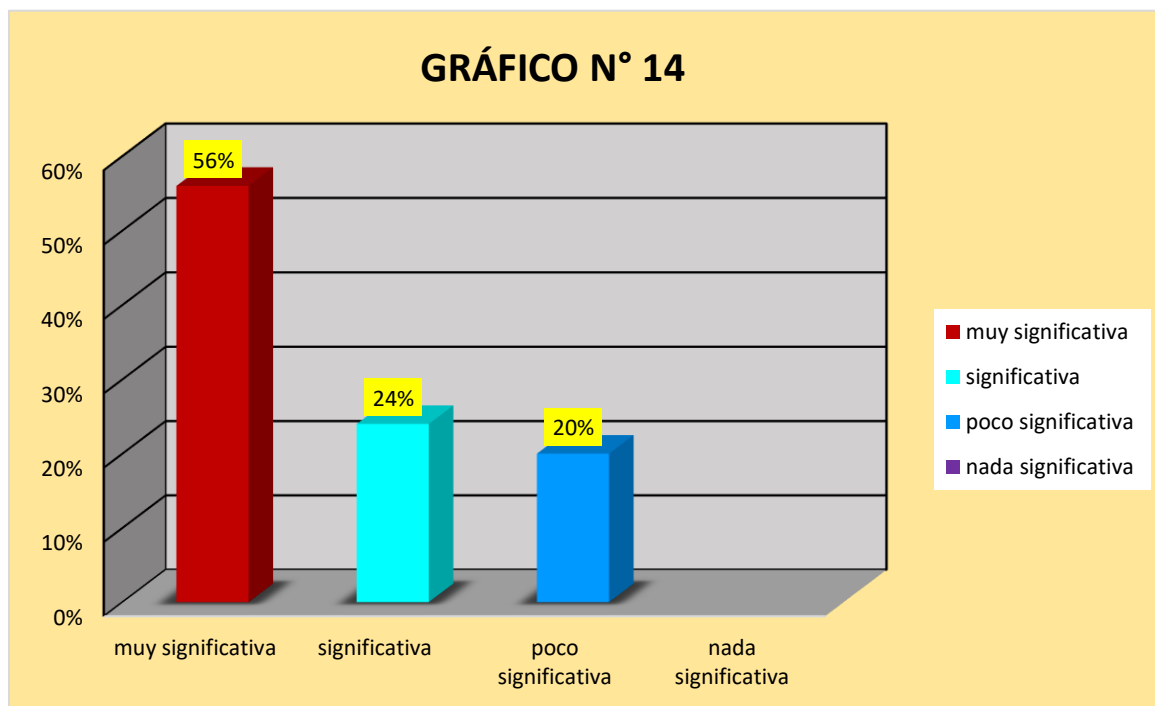
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, considerando la mejora de la dimensión: *habilidades cognitivas*, concretamente con el efecto positivo del indicador: *Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego*, POSTERIORMENTE que se dispuso la administración de la gamificación pedagógica. Efecto que se establece según resultado que se comprueba haciendo lectura de la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos destacar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20% Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 09 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 36%, Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego de manera nada significativa.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 14. Resultados del indicador N° 14.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

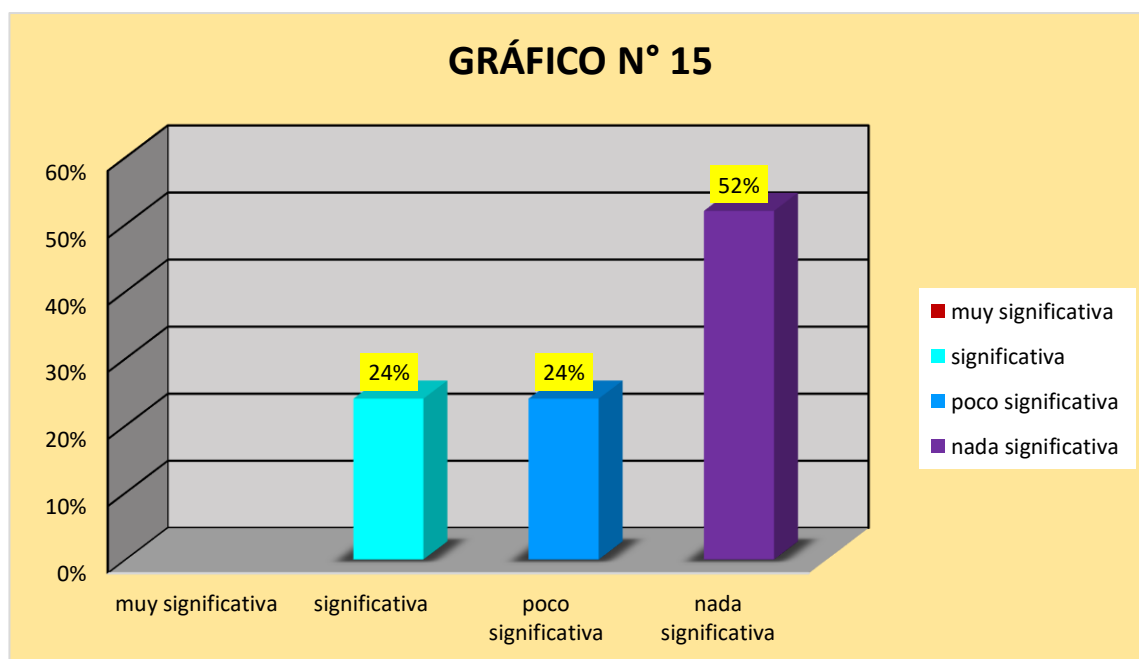
- a) De un total de 25 estudiantes, 14 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 56%, Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego de manera poco significativa.

TABLA N° 15

PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 15	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar habilidades.	Muy significativo			Muy significativo	16	64%
	Significativa	6	24%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	6	24%	Poco significativa	4	16%
	Nada significativa	13	52%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 15. Resultados del indicador N° 15.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN

Fuente: Cuadro N° 15. Resultados del indicador N° 15.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

En parte se tiene que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, resultado parcial que señala que esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique gamificación pedagógica como estrategia metodológica, pues, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

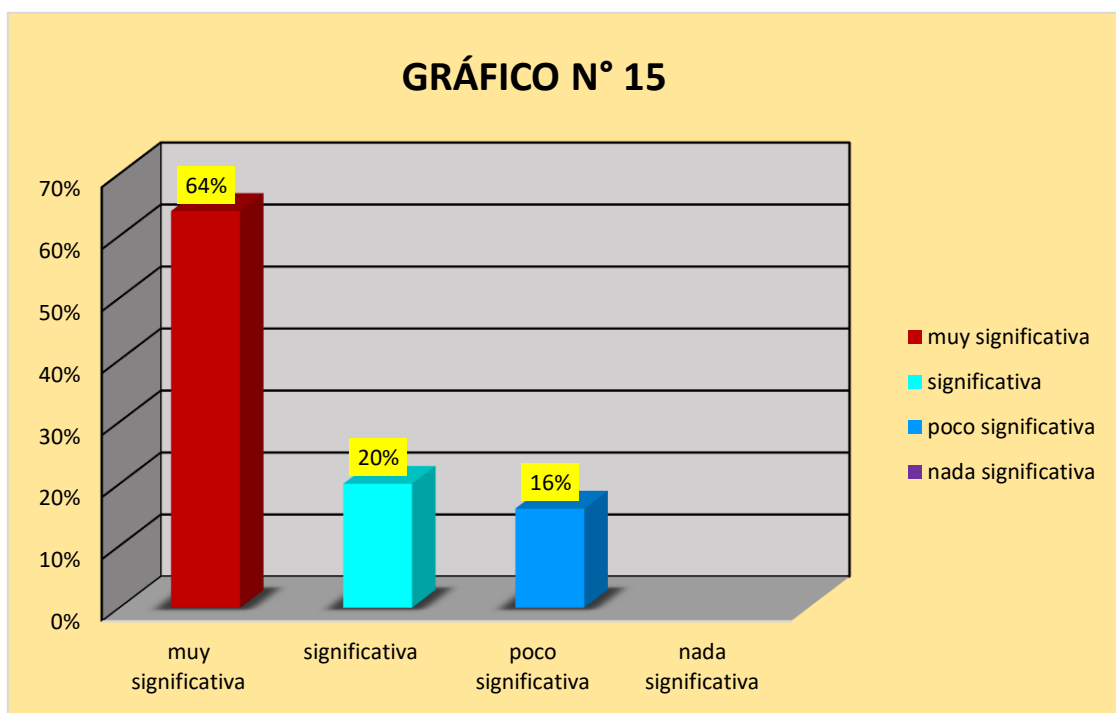
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, considerando la mejora de la dimensión: *habilidades cognitivas*, concretamente con el efecto positivo del indicador: *Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades*, POSTERIOR a la aplicación de la variable independiente, esto es, la gamificación pedagógica. Resultado que se comprueba haciendo lectura de la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 52%, Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades de manera nada significativa.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 15. Resultados del indicador N° 15.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

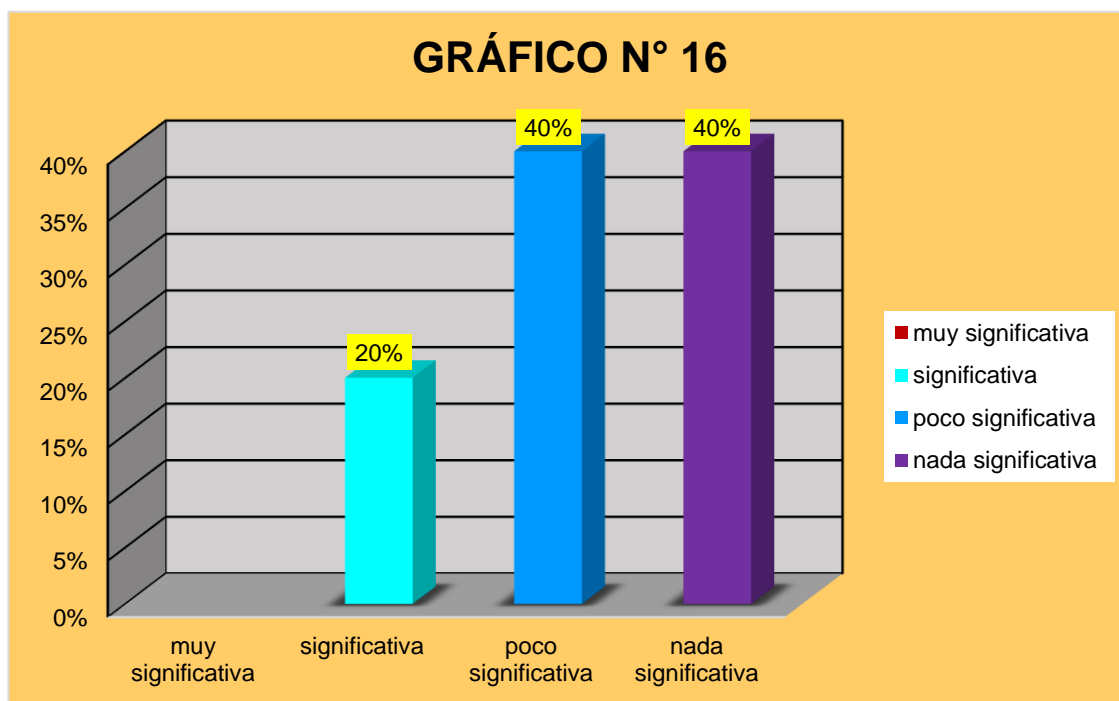
- a) De un total de 25 estudiantes, 16 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 64%, Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades de manera poco significativa.

TABLA N° 16						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 16	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Resultado del indicador: Respetar las diferencias	Muy significativo			Muy significativo	13	52%
	Significativa	5	20%	Significativa	6	24%
	Poco significativa	10	40%	Poco significativa	6	24%
	Nada significativa	10	40%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 16. Resultados del indicador N° 16.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 16. Resultados del indicador N° 16.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Un fragmento del resultado del trabajo de investigación asume que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, resultado parcial que señala que esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la gamificación pedagógica como estrategia metodológica,, pues, los resultados van desde nada significativo, poco significativo en igualdad de porcentaje y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

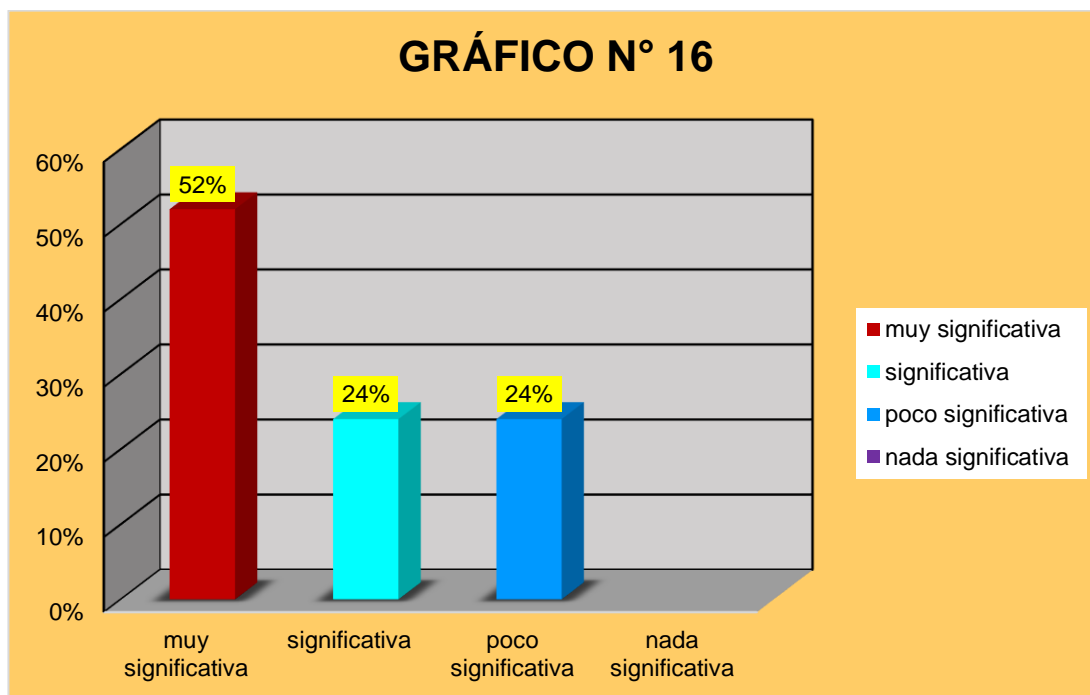
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, teniendo en cuenta el desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, particularmente con la mejora del indicador: *respeto las diferencias*, POSTERIOR a la aplicación de la variable independiente, esto es, la gamificación pedagógica. Resultado que se comprueba haciendo lectura de la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Respeto las diferencias de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Respeto las diferencias de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Respeto las diferencias de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 16. Resultados del indicador N° 16.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

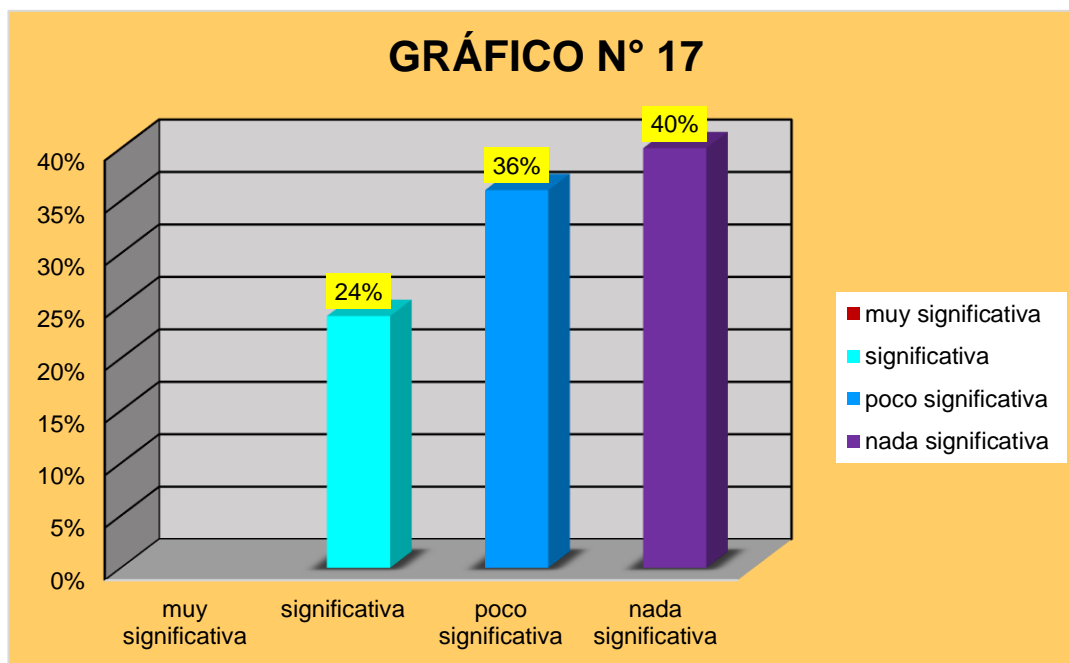
- a) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 52%, Respeto las diferencias de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Respeto las diferencias de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Respeto las diferencias de manera poco significativa.

TABLA N° 17						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 17	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Resultado del indicador: Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación	Muy significativo			Muy significativo	14	56%
	Significativa	6	24%	Significativa	7	28%
	Poco significativa	9	36%	Poco significativa	4	16%
	Nada significativa	10	40%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 17. Resultados del indicador N° 17.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 17. Resultados del indicador N° 17.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Una fracción del resultado de estudio nos indica que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, resultado parcial que señala que esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique gamificación pedagógica como estrategia metodológica., pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

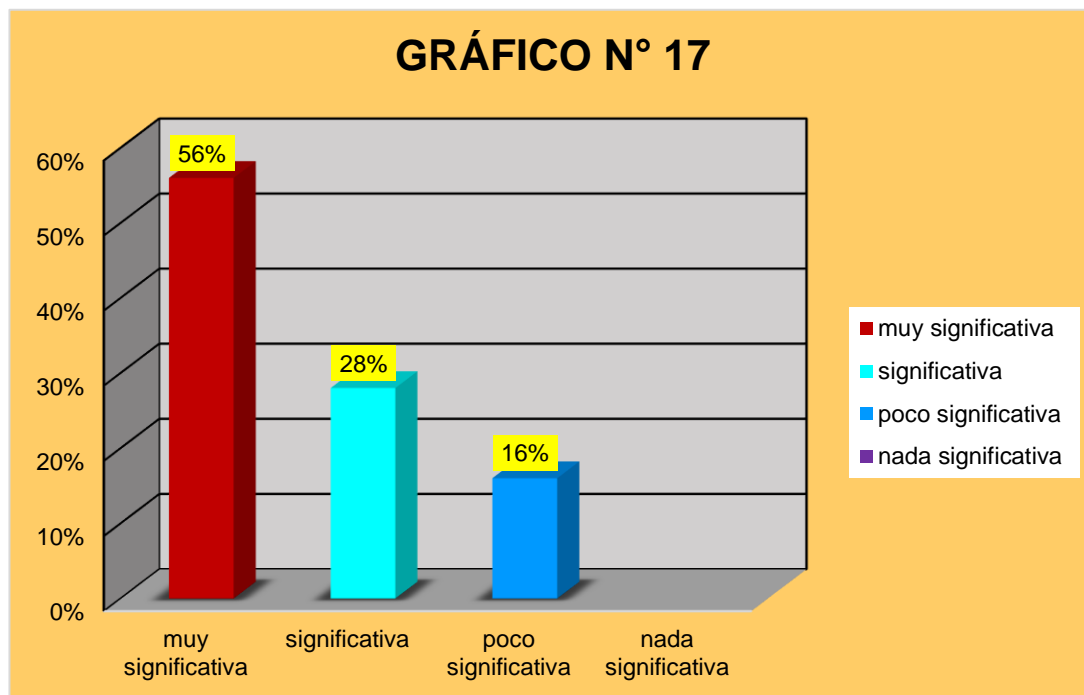
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, teniendo en cuenta el desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, particularmente con la mejora del indicador: *Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación*, POSTERIOR a la aplicación de la variable independiente, esto es, la gamificación pedagógica. Resultado que se comprueba en la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 09 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 36%, Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 17. Resultados del indicador N° 17.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

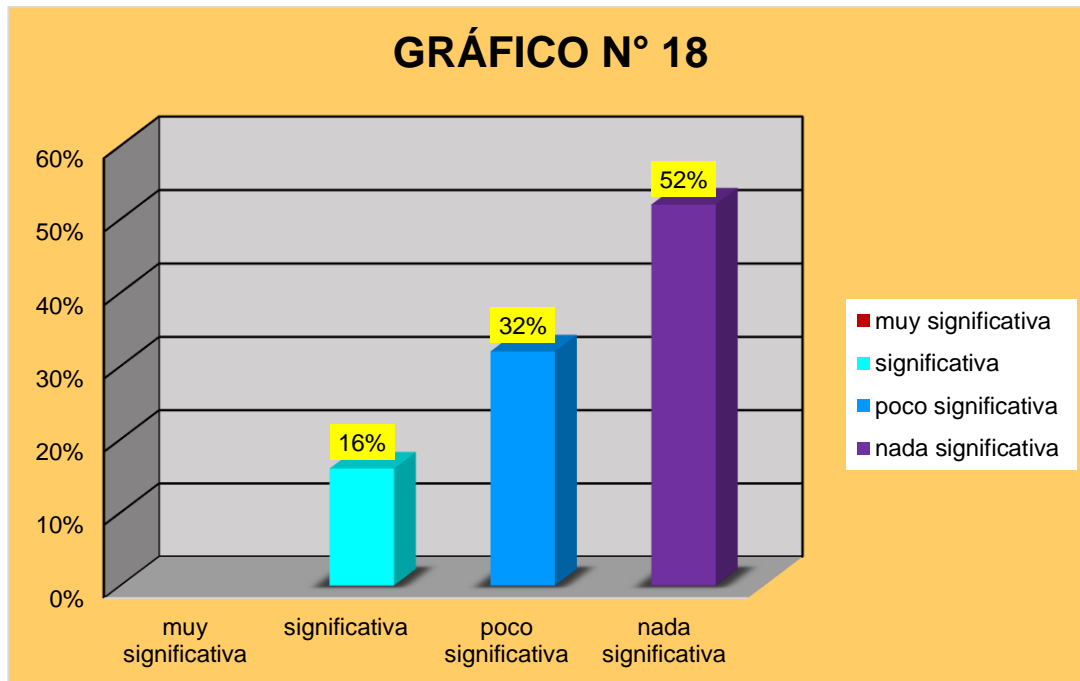
- a) De un total de 25 estudiantes, 14 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 56%, Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 07 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 28%, Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación de manera poco significativa.

TABLA N° 18						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 18	VALOR CUALITATIVO	Fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales.	Muy significativo			Muy significativo	16	64%
	Significativa	4	16%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	8	32%	Poco significativa	4	16%
	Nada significativa	13	52%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 18. Resultados del indicador N° 18.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 18. Resultados del indicador N° 18.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Un segmento del resultado del trabajo de campo señala que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, resultado parcial que señala que esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique gamificación pedagógica como estrategia metodológica, se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

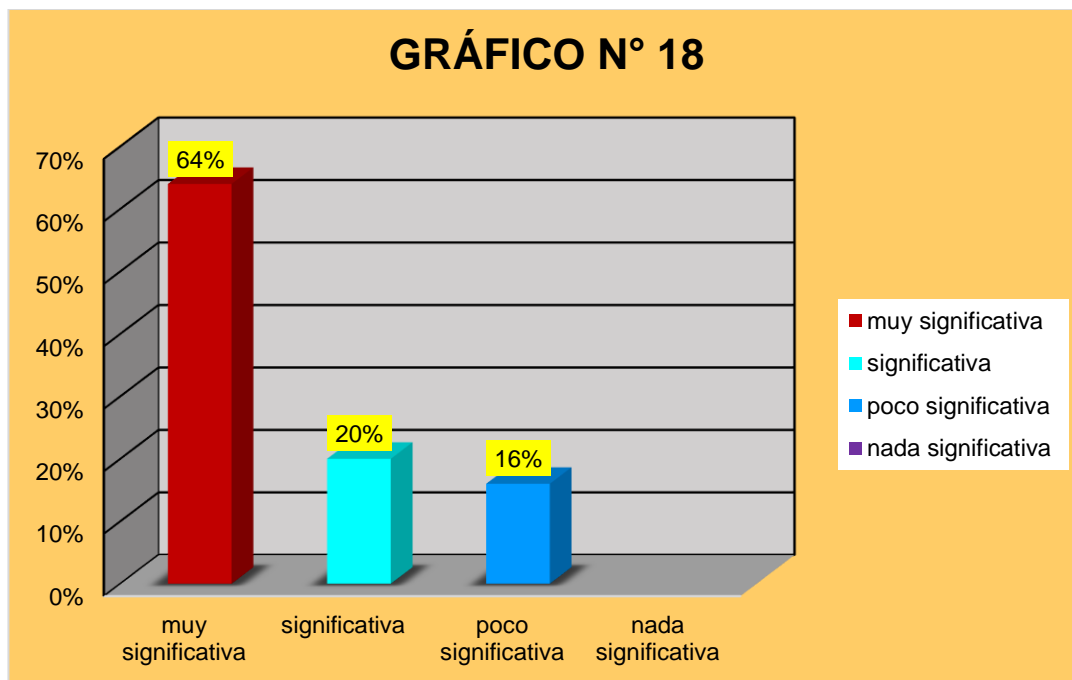
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que existe una influencia significativa de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, teniendo en cuenta el desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, particularmente con la mejora del indicador: *Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales*, DESPUÉS que se administró la variable independiente. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 08 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 32%, Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 52%, Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales de manera nada significativa.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 18. Resultados del indicador N° 18.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 16 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 64%, Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales de manera poco significativa.

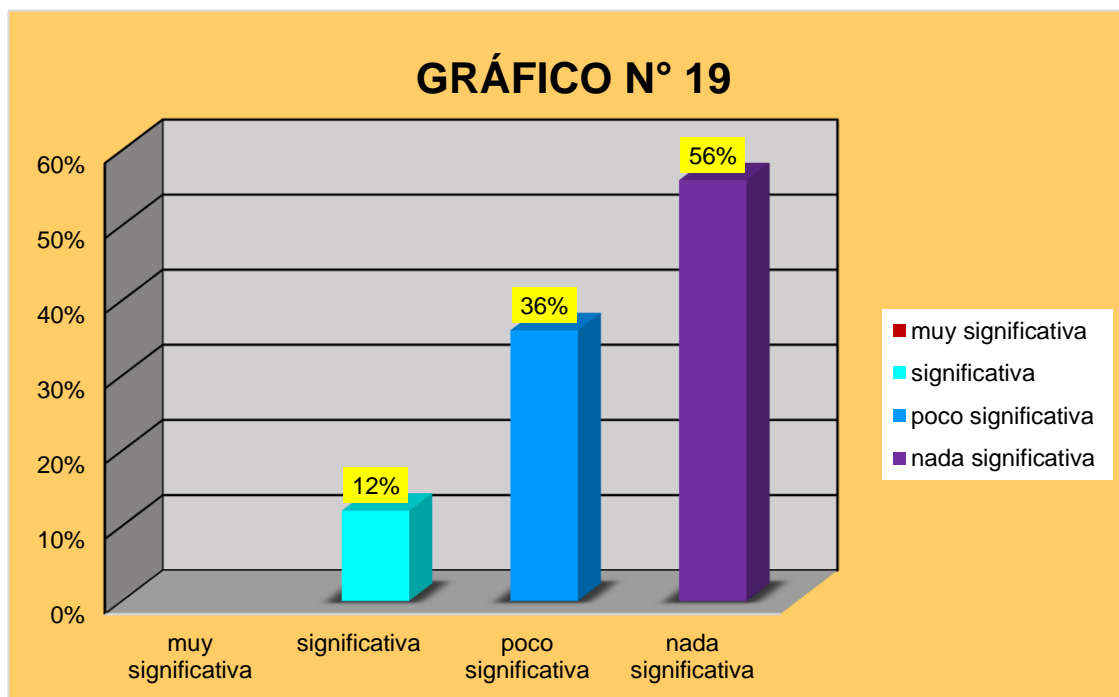
TABLA N° 19

PRE OBSERVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 19	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa	Muy significativa			Muy significativa	17	68%
	Significativa	3	12%	Significativa	4	16%
	Poco significativa	9	36%	Poco significativa	4	16%
	Nada significativa	14	56%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 19 Resultados del indicador N° 19.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 19. Resultados del indicador N° 19.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO: mejorar

En parte se tiene que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, resultado parcial que señala que esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la variable independiente como estrategia educativa, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

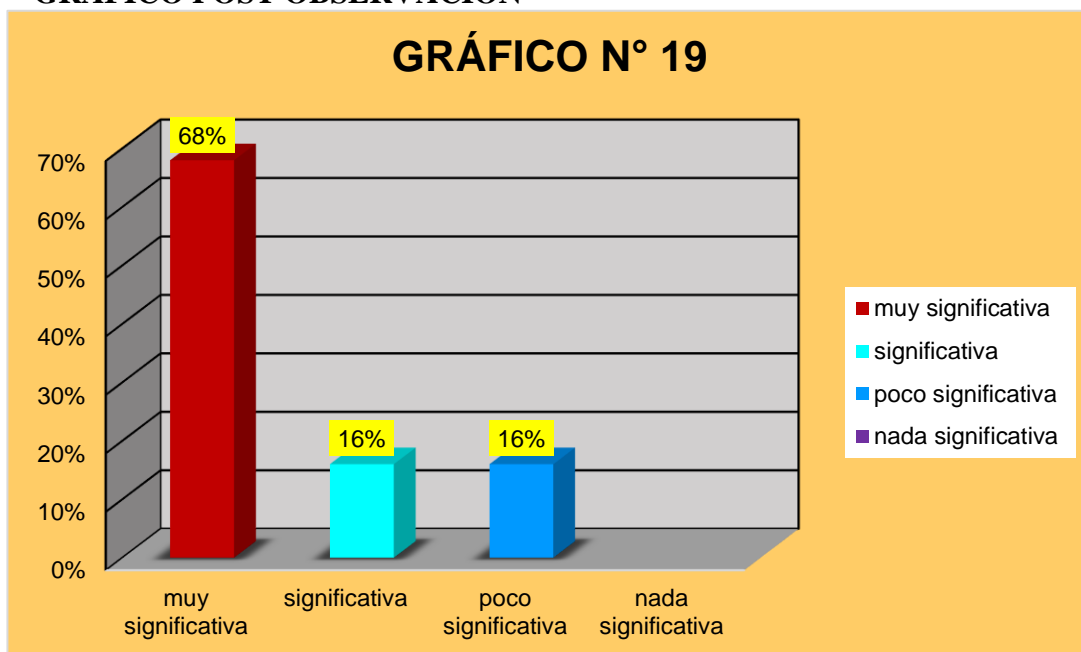
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que existe una influencia significativa de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, teniendo en cuenta el desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, particularmente con la mejora del indicador: *Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa*, DESPUÉS que se administró la variable independiente. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 03 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 12%, Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 09 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 36%, Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 14 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 56%, Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 19. Resultados del indicador N° 19.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

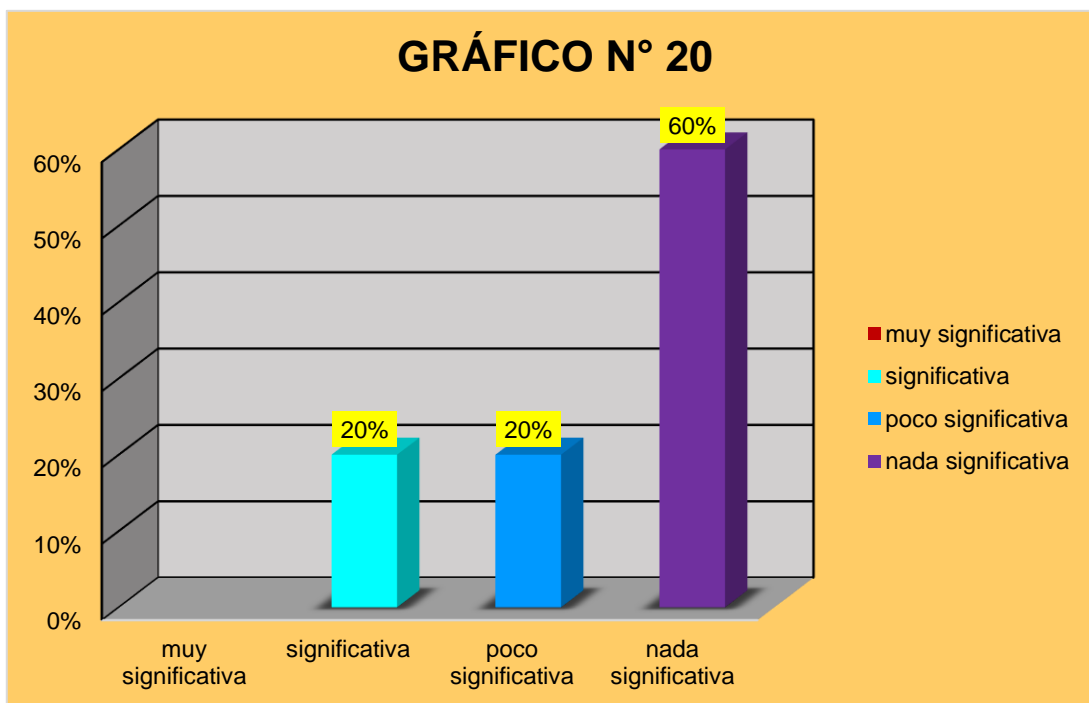
- a) De un total de 25 estudiantes, 17 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 68%, Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa de manera poco significativa.

TABLA N° 20						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 20	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia.	Muy significativo			Muy significativo	16	64%
	Significativa	5	20%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	5	20%	Poco significativa	4	16%
	Nada significativa	15	60%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 20. Resultados del indicador N° 20.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 20. Resultados del indicador N° 20.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

En consideración a los resultados obtenidos se afirma que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, resultado parcial que señala que esta dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la variable independiente como estrategia educativa, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

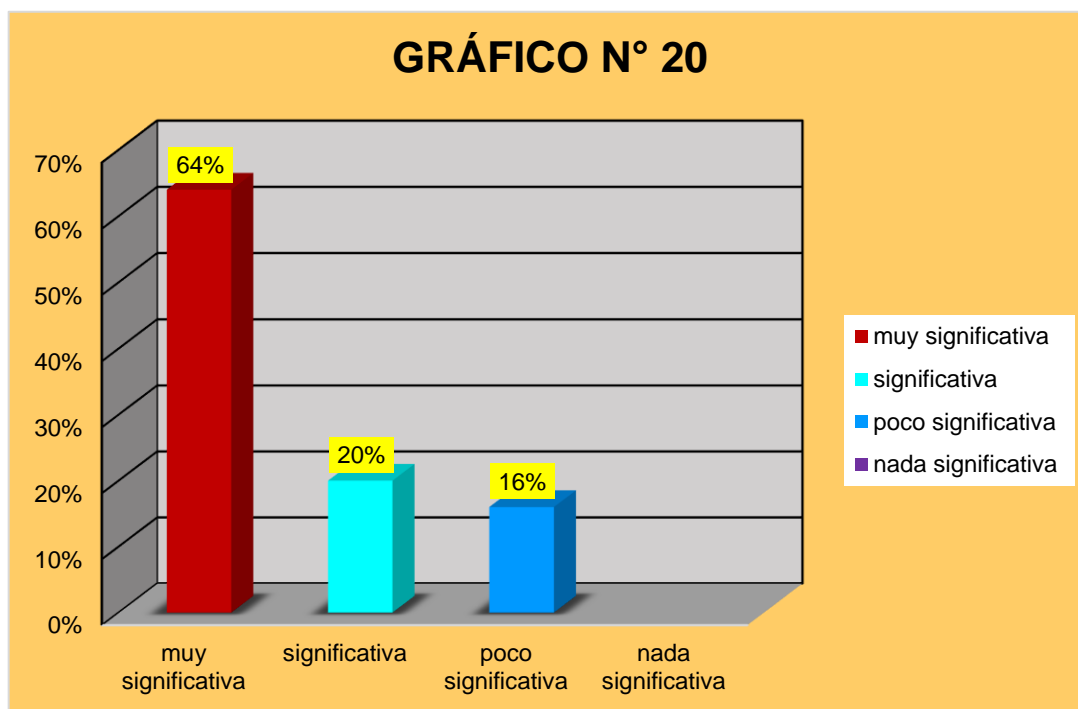
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, teniendo en cuenta el desarrollo de la dimensión: *habilidades cognitivas*, particularmente con la mejora del indicador: *Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia*, DESPUÉS que se administró la variable independiente. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 15 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 60%, Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 20. Resultados del indicador N° 20.

Elaboración tesista

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 16 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 64%, Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia de manera poco significativa.

RESULTADO

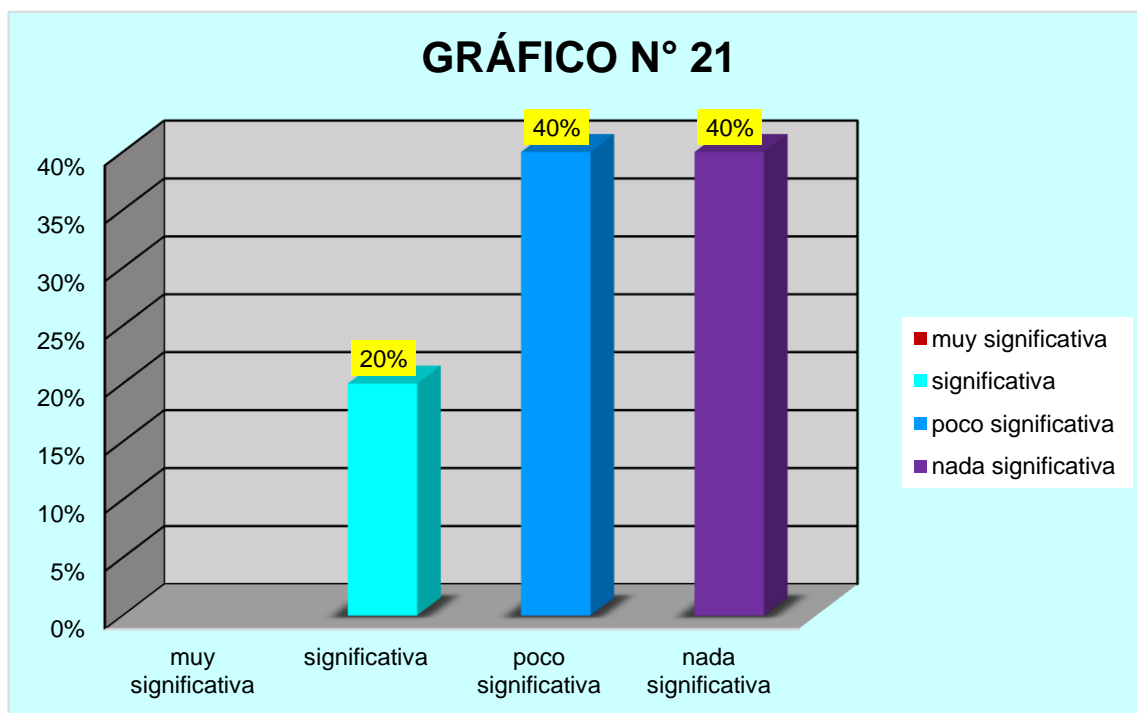
VARIABLES	LA GAMIFICACIÓN PEDAGÓGICA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS
DIMENSIÓN	HABILIDADES PARA EL CONTROL DE EMOCIONES

TABLA N° 21						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 21	VALOR CUALITATIVO	Fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica	Muy significativo			Muy significativo	11	44%
	Significativa	5	20%	Significativa	11	44%
	Poco significativa	10	40%	Poco significativa	3	12%
	Nada significativa	10	40%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 21. Resultados del indicador N° 21.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 21. Resultados del indicador N° 21.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Teniendo en cuenta un fragmento de los resultados se asume que la *Gamificación pedagógica* TUVO POCA INFLUENCIA en el desarrollo de las *habilidades sociocognitivas*, considerando el desarrollo de las *habilidades para el control de sus emociones*, tercera dimensión que se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la gamificación pedagógicas como estrategia académica, pues, los resultados van desde nada significativo, poco significativo en igual porcentaje y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

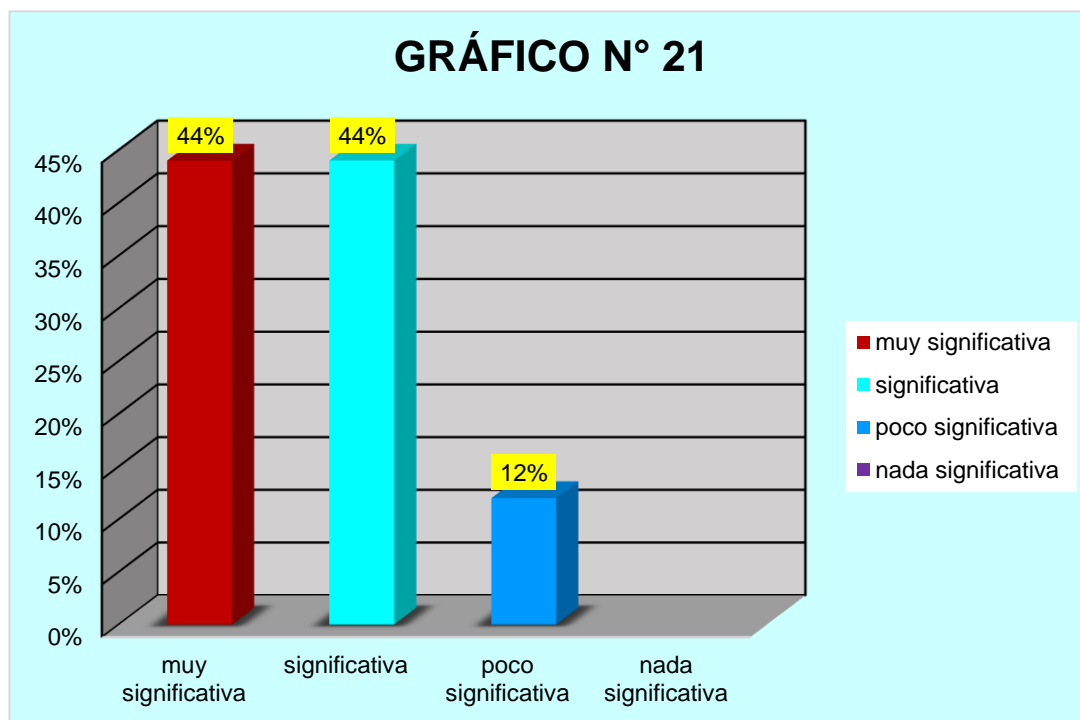
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión *habilidades para el control de sus emociones*, específicamente con el logro del indicador: *Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica*, ULTERIOR al tratamiento con la variable independiente. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en igual porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 21. Resultados del indicador N° 21.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

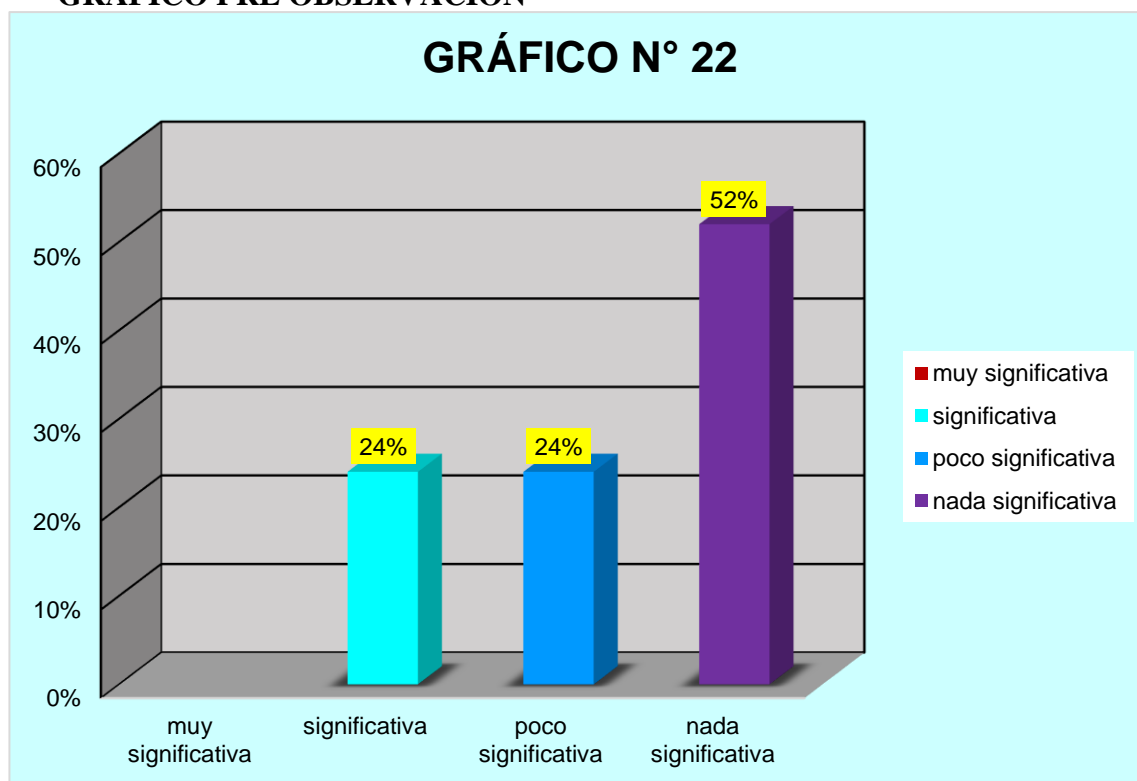
- a) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 03 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 12%, Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica de manera poco significativa.

TABLA N° 22						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 22	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Aprende a formular preguntas	Muy significativa			Muy significativa	15	60%
	Significativa	6	24%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	6	24%	Poco significativa	5	20%
	Nada significativa	13	52%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 22. Resultados del indicador N° 22.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 22. Resultados del indicador N° 22.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

En parte se asume que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, considerando el desarrollo de las *habilidades para el control de sus emociones*, esta tercera dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la gamificación pedagógica como estrategia académica, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos acentuar que el valor siempre tiene 0 %.

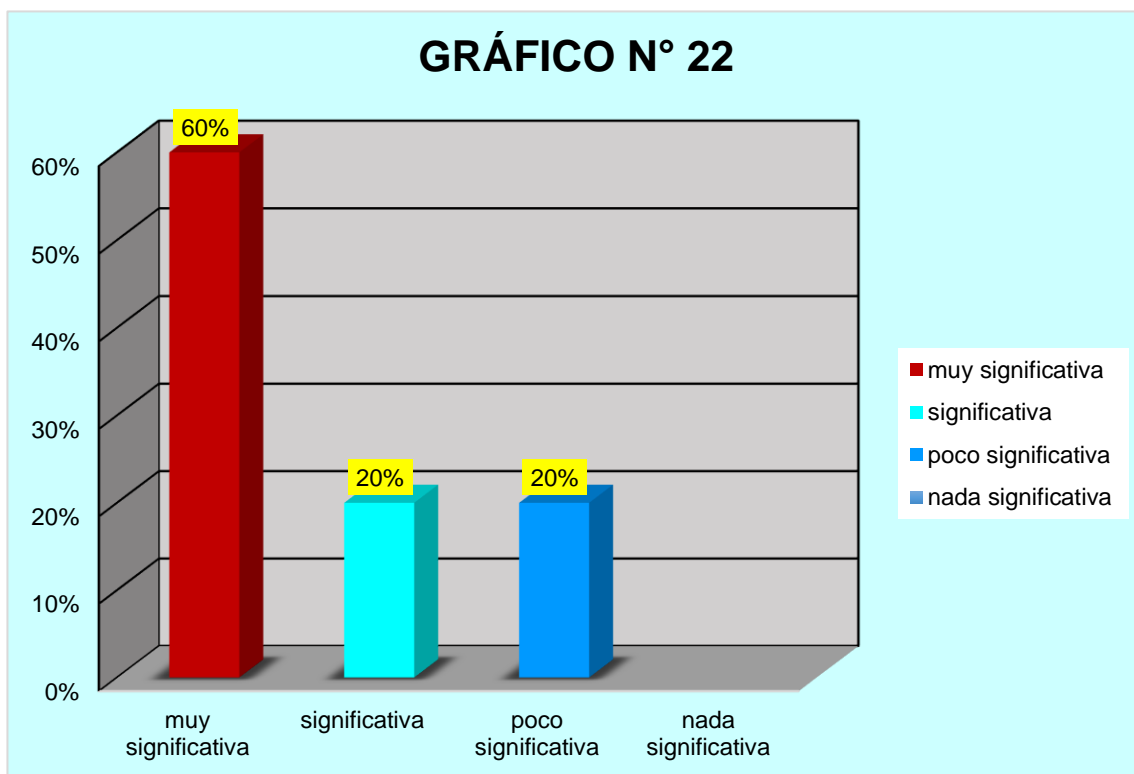
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que existe una influencia significativa de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión *habilidades para el control de sus emociones*, específicamente con el logro del indicador: *Aprende a formular preguntas*, ULTERIOR al tratamiento con la variable independiente. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca tiene un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Aprende a formular preguntas de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Aprende a formular preguntas de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 52%, Aprende a formular preguntas de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 22. Resultados del indicador N° 22.

Elaboración testista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

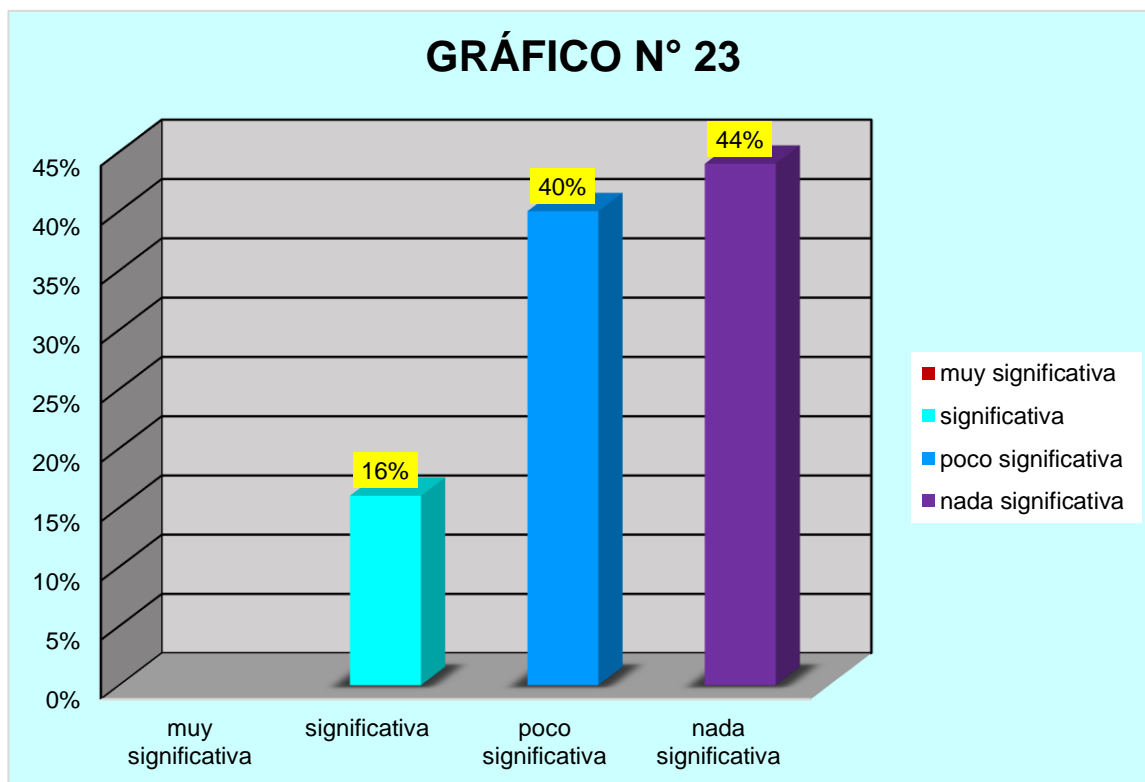
- a) De un total de 25 estudiantes, 15 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 60%, Aprende a formular preguntas de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Aprende a formular preguntas de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Aprende a formular preguntas de manera poco significativa.

TABLA N° 23						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 23	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Resultado del indicador: Práctica hábitos de cortesía	Muy significativo			Muy significativo	14	56%
	Significativa	4	16%	Significativa	6	24%
	Poco significativa	10	40%	Poco significativa	5	20%
	Nada significativa	11	44%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 23. Resultados del indicador N° 23.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 23. Resultados del indicador N° 23.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Una fracción de los resultados adquiridos asume que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, considerando el desarrollo de las *habilidades para el control de sus emociones*, esta tercera dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la gamificación pedagógicas como estrategia académica, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

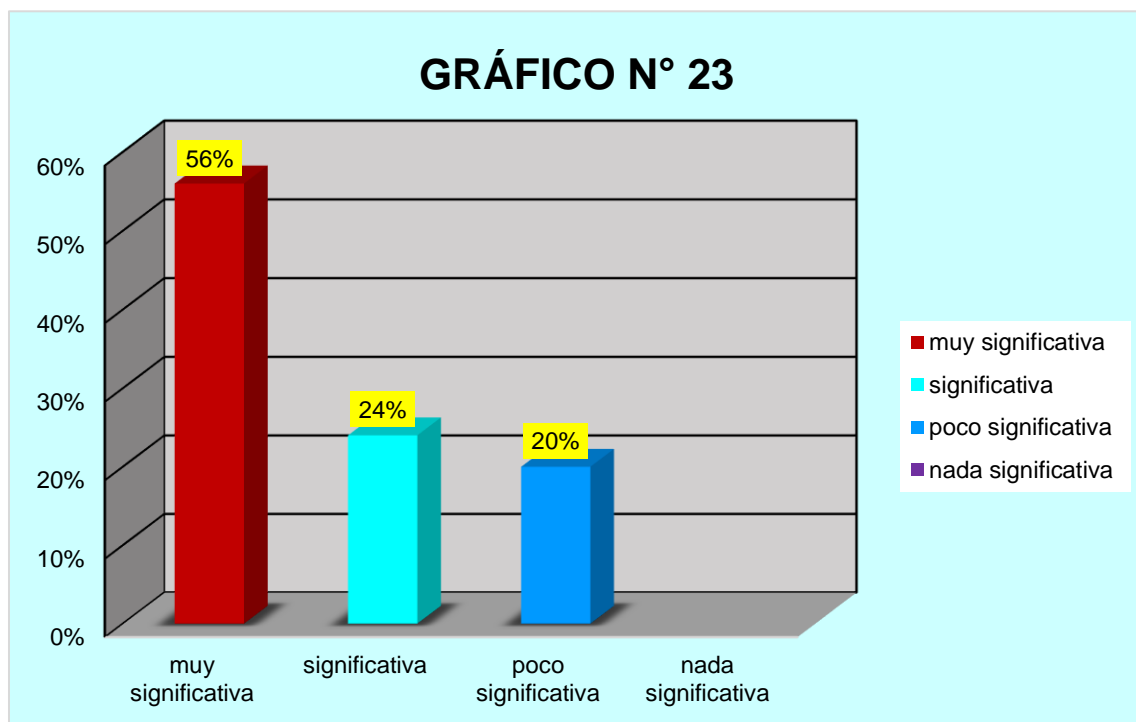
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que existe una influencia significativa de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión *habilidades para el control de sus emociones*, específicamente con el logro del indicador: *Práctica hábitos de cortesía*, ULTERIOR al tratamiento con la variable independiente. Así lo demuestra la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Práctica hábitos de cortesía de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Práctica hábitos de cortesía de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Práctica hábitos de cortesía de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 23. Resultados del indicador N° 23.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

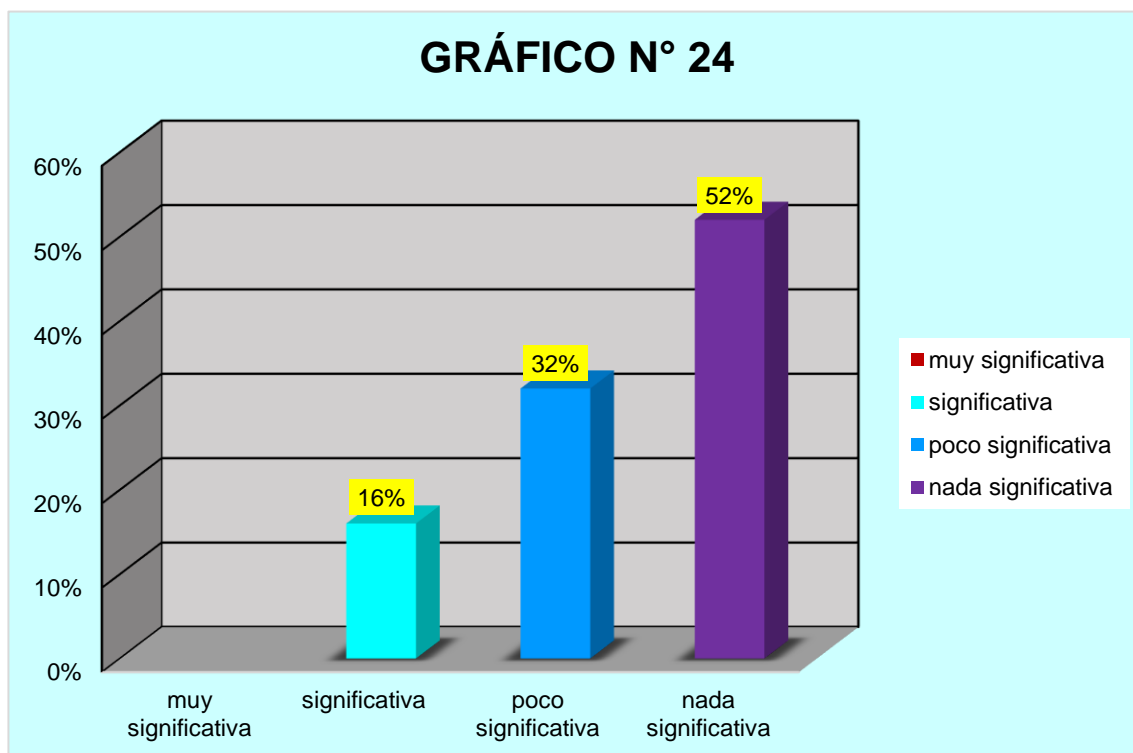
- a) De un total de 25 estudiantes, 14 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 56%, Práctica hábitos de cortesía de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Práctica hábitos de cortesía de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Práctica hábitos de cortesía de manera poco significativa.

TABLA N° 24

PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 24	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Resultado del indicador: Conversa de manera asertiva con sus compañeros	Muy significativo			Muy significativo	13	52%
	Significativa	4	16%	Significativa	7	28%
	Poco significativa	8	32%	Poco significativa	5	20%
	Nada significativa	13	52%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 24. Resultados del indicador N° 24.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN

Fuente: Cuadro N° 24. Resultados del indicador N° 24.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Un segmento del resultado del estudio concluye que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, teniendo en cuenta el mejoramiento de las *habilidades para el control de sus emociones*, esta tercera dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se administre la gamificación pedagógicas, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor constantemente tiene 0 %.

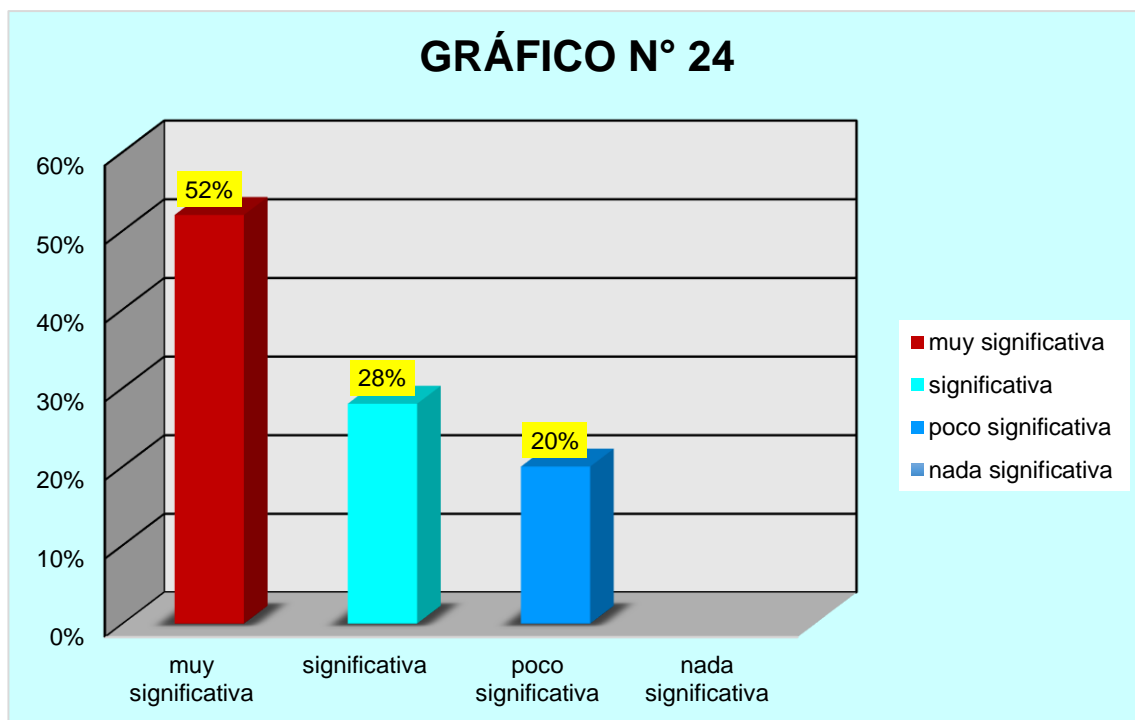
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que existe una influencia significativa de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión *habilidades para el control de sus emociones*, específicamente con el logro del indicador: *Conversa de manera asertiva con sus compañeros*, POSTERIOR a la aplicación de la gamificación pedagógica como estrategia didáctica. Así se lee en la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos resaltar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Conversa de manera asertiva con sus compañeros de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 08 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 32%, Conversa de manera asertiva con sus compañeros de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 52%, Conversa de manera asertiva con sus compañeros de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 24. Resultados del indicador N° 24.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

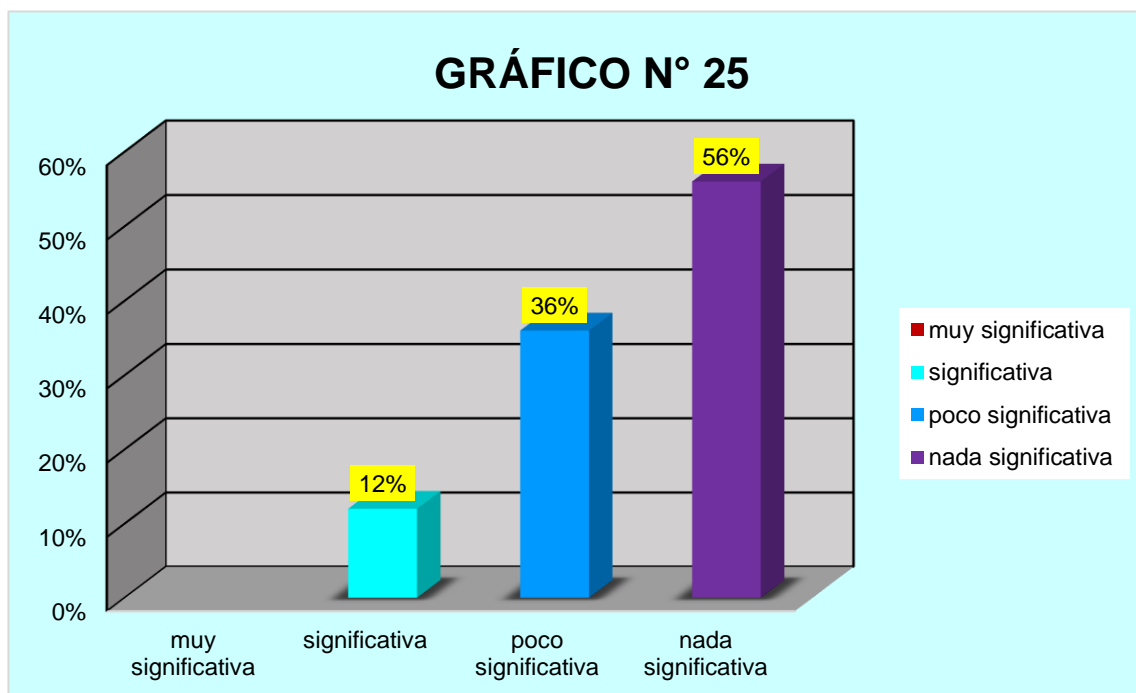
- a) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 52%, Conversa de manera asertiva con sus compañeros de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 07 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 28%, Conversa de manera asertiva con sus compañeros de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Conversa de manera asertiva con sus compañeros de manera poco significativa.

TABLA N° 25						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 25	VALOR CUALITATIVO	Fi	%	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Resultado del indicador: Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla	Muy significativo			Muy significativo	16	64%
	Significativa	3	12%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	9	36%	Poco significativa	4	16%
	Nada significativa	14	56%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 25. Resultados del indicador N° 25.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 25. Resultados del indicador N° 25.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

En parte se obtiene que la *Gamificación pedagógica* TUVO UNA POCA INFLUENCIA en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, teniendo en cuenta el mejoramiento de las *habilidades para el control de sus emociones*, esta tercera dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se administre la gamificación pedagógicas, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

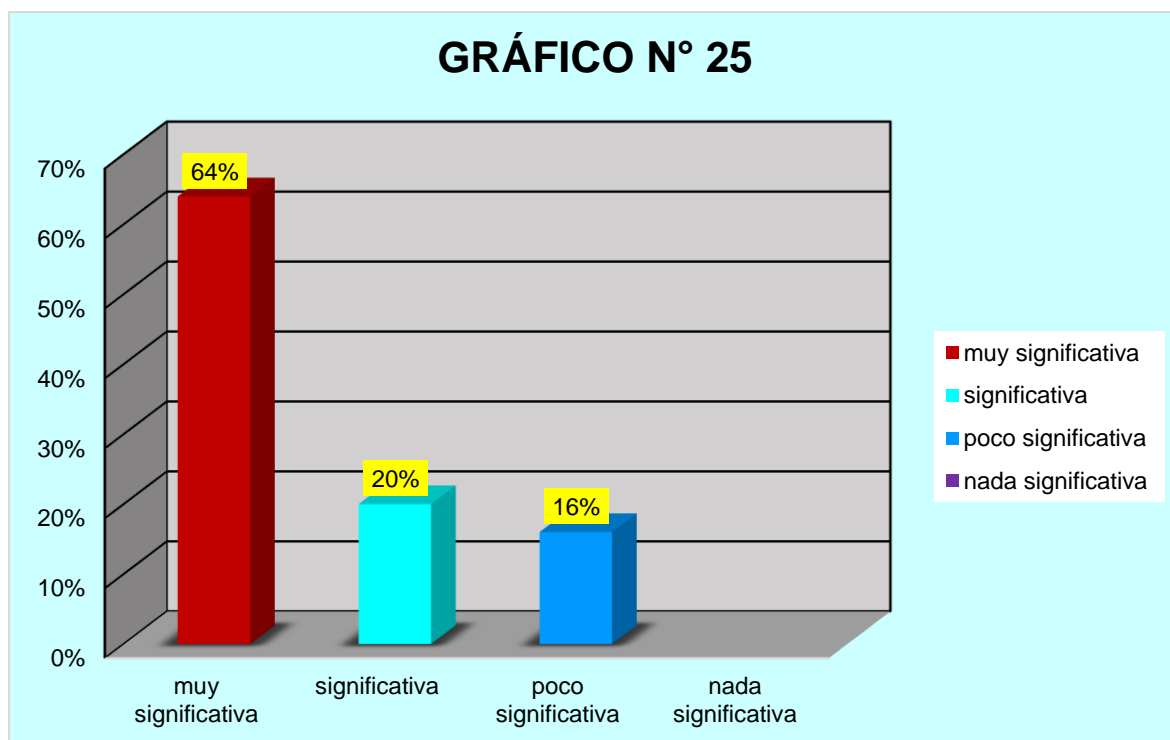
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que existe una influencia significativa de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión *habilidades para el control de sus emociones*, específicamente con el logro del indicador: *Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla*, POSTERIOR a la aplicación de la gamificación pedagógica como estrategia didáctica. Así se lee en la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 03 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 12%, Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 09 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 36%, Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 14 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 56%, Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 25. Resultados del indicador N° 25.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

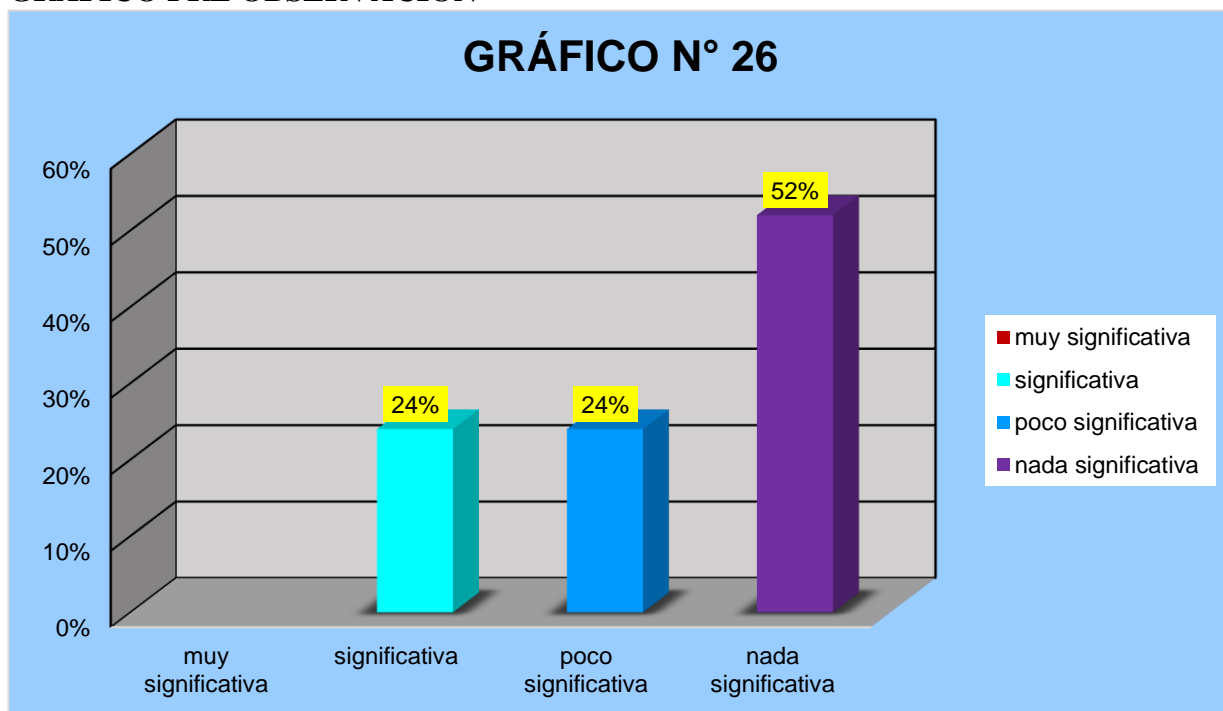
- a) De un total de 25 estudiantes, 16 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 64%, Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla de manera poco significativa.

TABLA N° 26						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 26	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Resultado del indicador: Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista	Muy significativa			Muy significativa	10	40%
	Significativa	6	24%	Significativa	10	40%
	Poco significativa	6	24%	Poco significativa	5	20%
	Nada significativa	13	52%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 26. Resultados del indicador N° 26.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 26. Resultados del indicador N° 26.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Teniendo en cuenta un fragmento del resultado de la investigación se señala que la *Gamificación pedagógica* TUVO UNA POCA INFLUENCIA en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, teniendo en cuenta el mejoramiento de las *habilidades para el control de sus emociones*, esta tercera dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se administre la gamificación pedagógicas, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

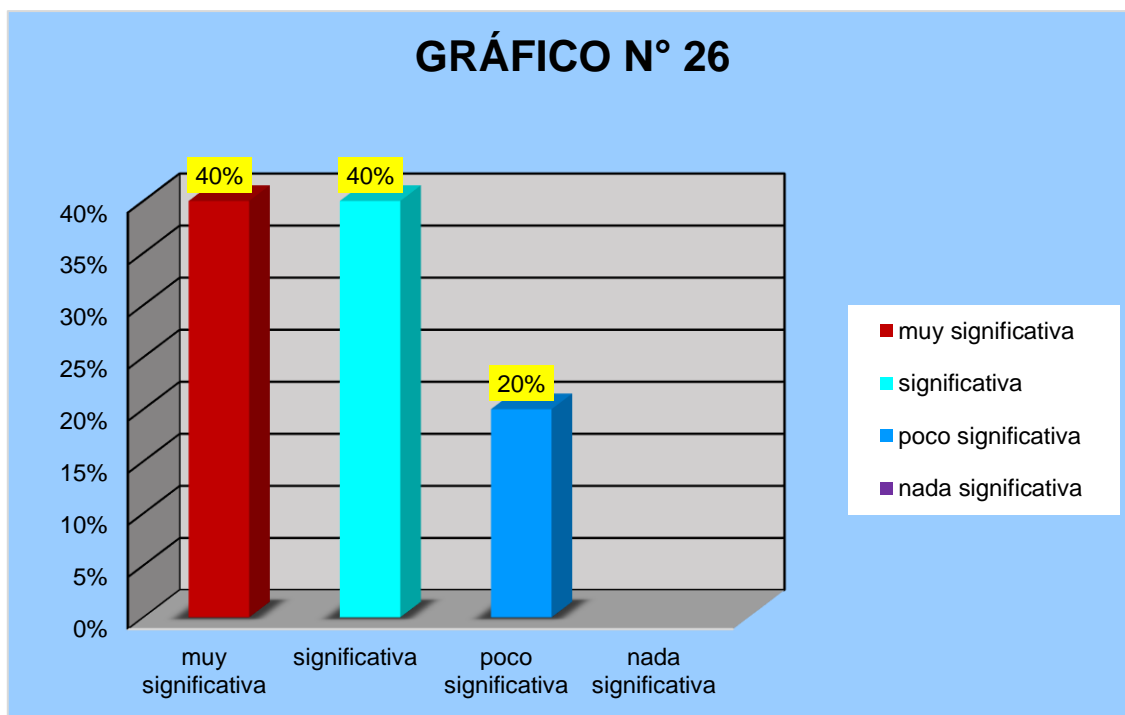
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que EXISTE UNA INFLUENCIA SIGNIFICATIVA de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión *habilidades para el control de emociones*, específicamente con el logro del indicador: *Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista*, POSTERIOR a la aplicación de la gamificación pedagógica como estrategia didáctica. Así se lee en la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo estos dos en igualdad de porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 06 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 24%, Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 56%, Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 26. Resultados del indicador N° 26.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

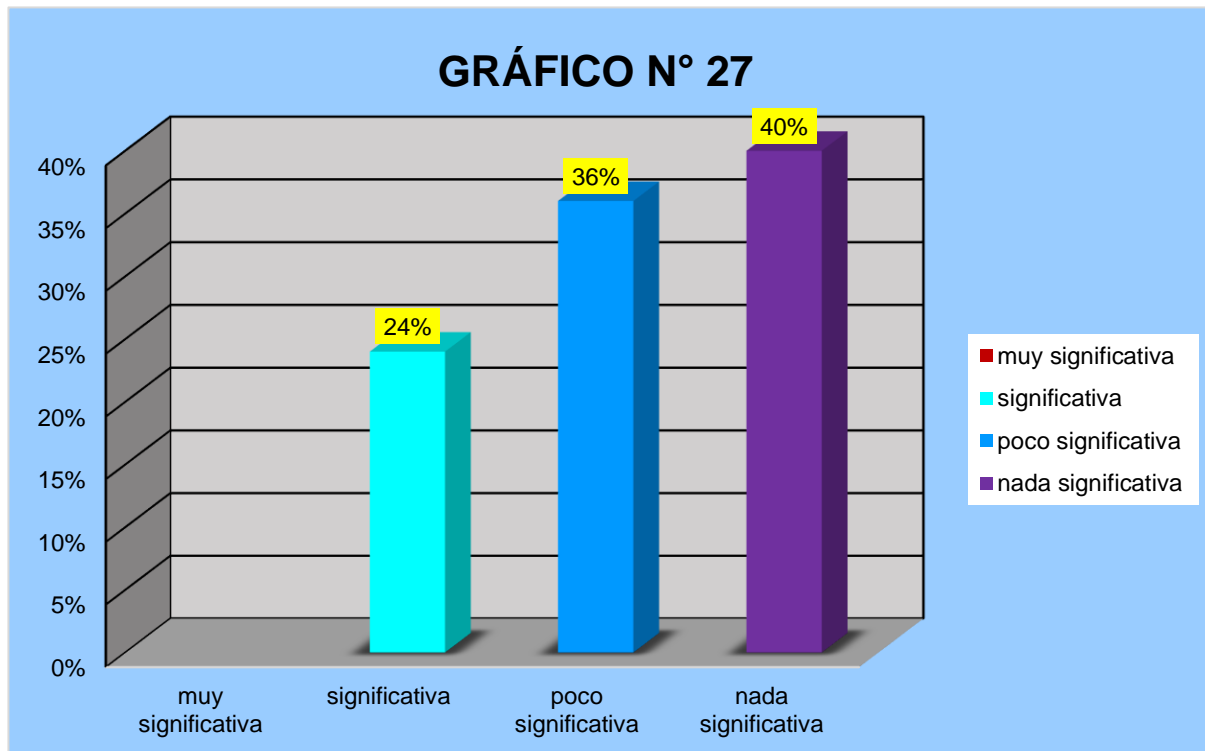
- a) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40% Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista de manera poco significativa.

TABLA N° 27						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 27	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Expresa alegría al ayudar a sus compañeros	Muy significativo			Muy significativo	16	64%
	Significativa	6	24%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	9	36%	Poco significativa	4	16%
	Nada significativa	10	40%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 27. Resultados del indicador N° 27.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 27. Resultados del indicador N° 27.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

En parte se asume que la *Gamificación pedagógica* INFLUYÓ POCO en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en razón del desarrollo y la mejora de las *habilidades para el control de sus emociones*, esta tercera dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se administre la gamificación pedagógicas, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

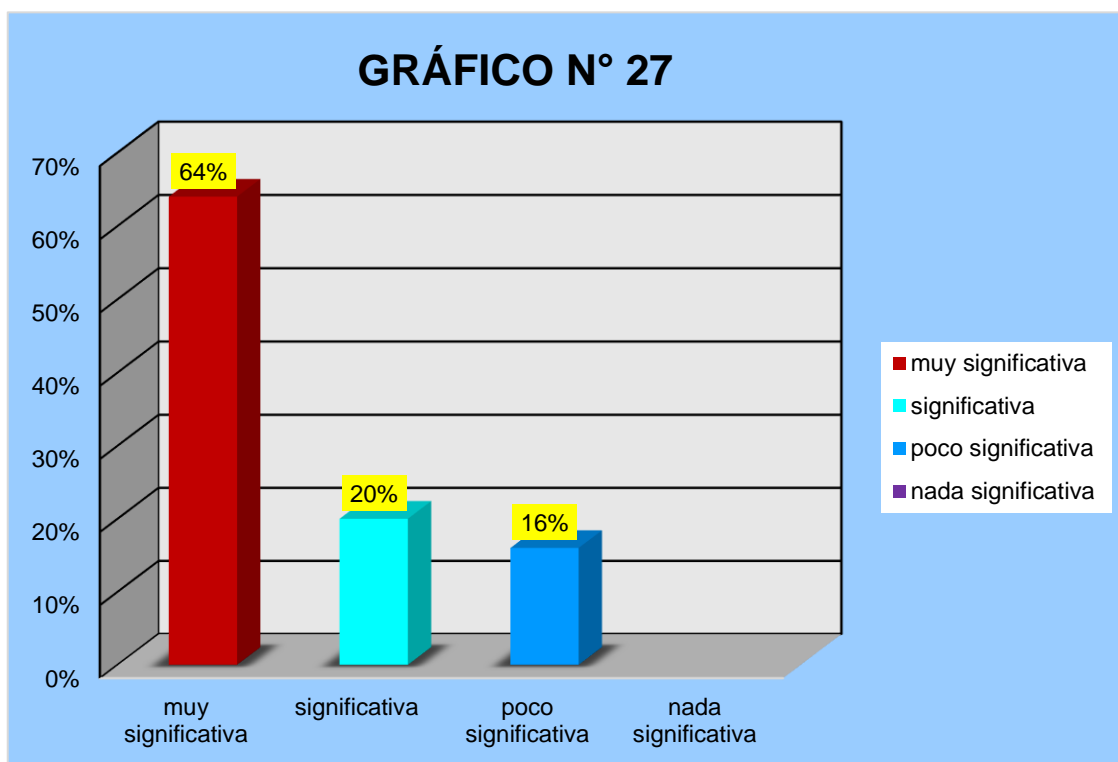
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que existe una influencia significativa de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión *habilidades para el control de emociones*, específicamente con el logro del indicador: *Expresa alegría al ayudar a sus compañeros*, POSTERIOR a la aplicación de la gamificación pedagógica como estrategia didáctica. Así se establece en la lectura que se hace en la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Expresa alegría al ayudar a sus compañeros de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Expresa alegría al ayudar a sus compañeros de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 10 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 40%, Expresa alegría al ayudar a sus compañeros de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 27. Resultados del indicador N° 27.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

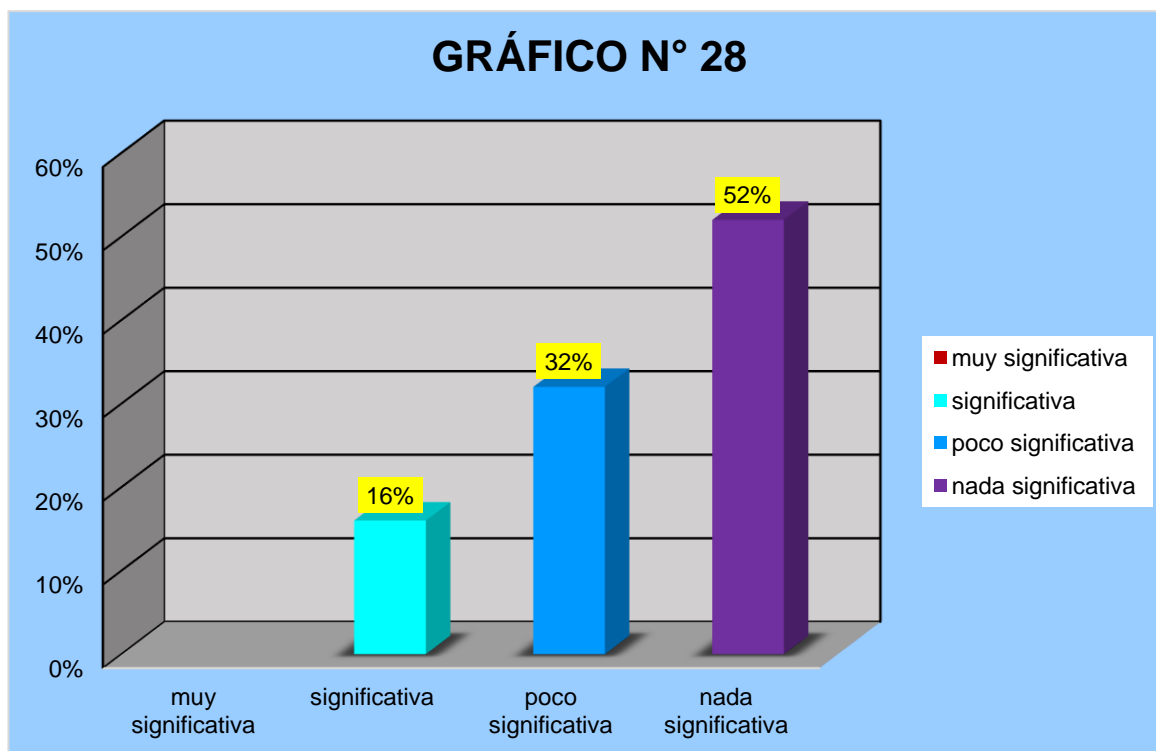
- a) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Expresa alegría al ayudar a sus compañeros de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 11 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 44%, Expresa alegría al ayudar a sus compañeros de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 03 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 12%, Expresa alegría al ayudar a sus compañeros de manera poco significativa.

TABLA N° 28						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 28	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Le interesa lo que sucede a sus compañeros.	Muy significativo			Muy significativo	15	60%
	Significativa	4	16%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	8	32%	Poco significativa	5	20%
	Nada significativa	13	52%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 28. Resultados del indicador N° 28.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 28. Resultados del indicador N° 28.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Basado en una fracción de los resultados se está en condiciones de afirmar que la *Gamificación pedagógica* TUVO UNA POCA INFLUENCIA en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en razón del desarrollo y la mejora de las *habilidades para el control de sus emociones*, esta tercera dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la variable independiente, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

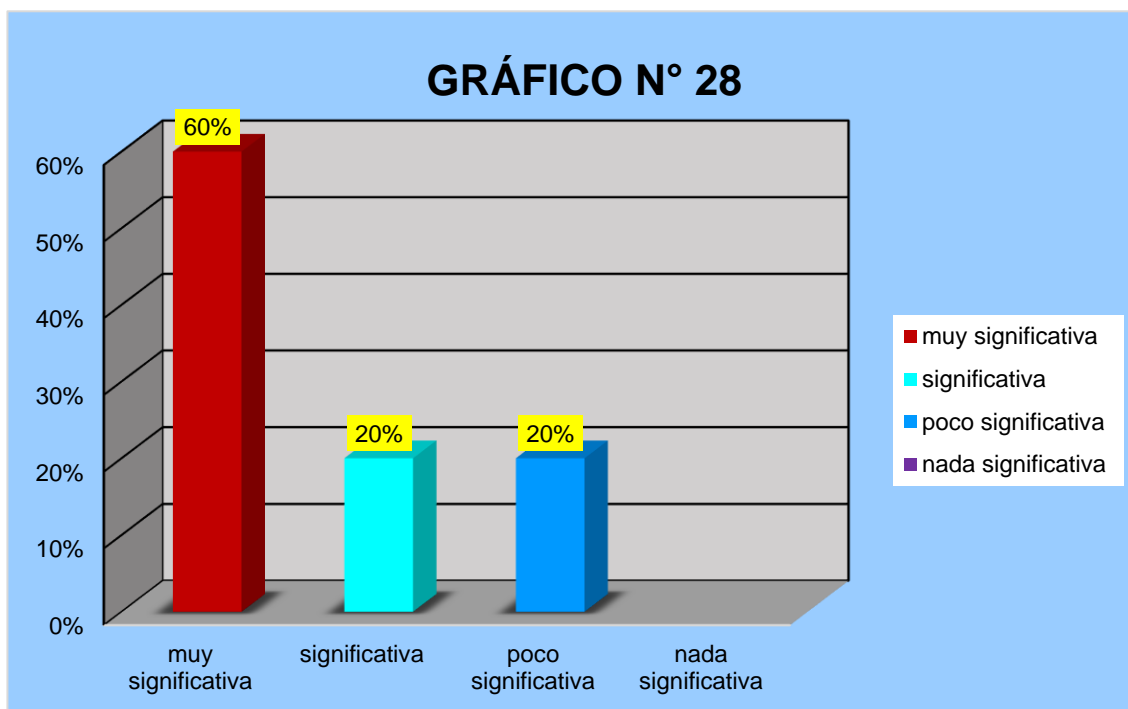
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que existe una influencia significativa de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión *habilidades para el control de emociones*, específicamente con el logro del indicador: *Le interesa lo que sucede a sus compañeros*, DESPUÉS que se suministró como estrategia metodológica la gamificación pedagógica. Así se establece en la lectura que se hace en la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos resaltar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Le interesa lo que sucede a sus compañeros de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 08 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 32% Le interesa lo que sucede a sus compañeros de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 13 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 52%, Le interesa lo que sucede a sus compañeros de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 28. Resultados del indicador N° 28.

Elaboración tesista.

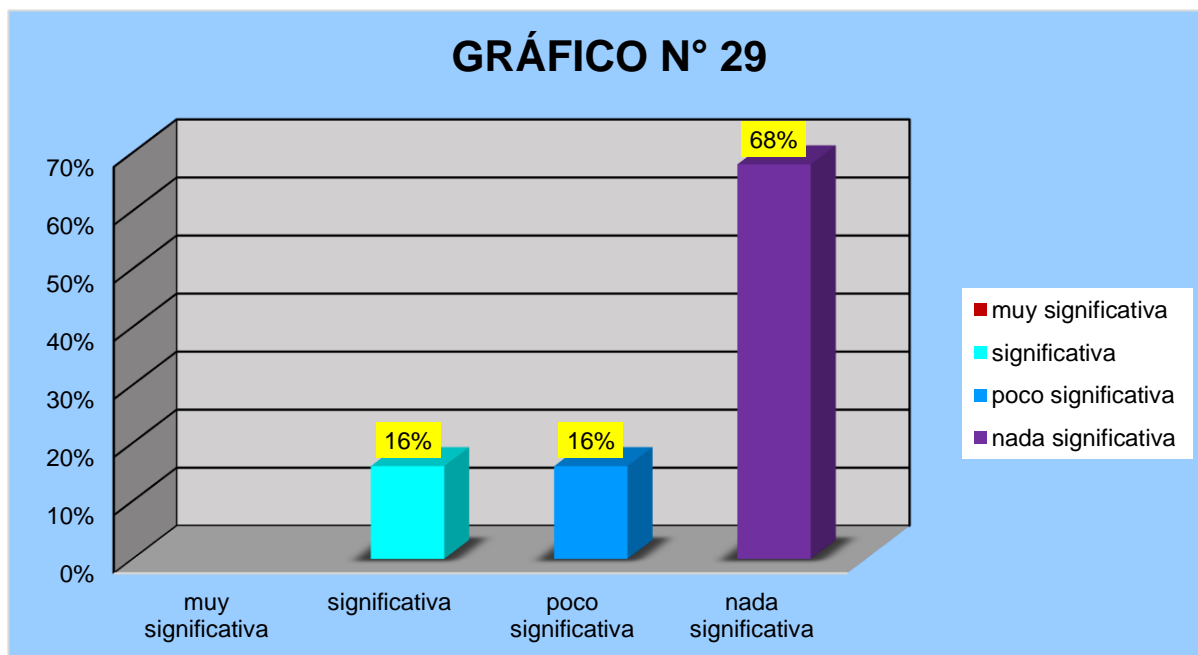
INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 15 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 60%, Le interesa lo que sucede a sus compañeros de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20% Le interesa lo que sucede a sus compañeros de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Le interesa lo que sucede a sus compañeros de manera poco significativa.

TABLA N° 29						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 29	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad	Muy significativo			Muy significativo	15	60%
	Significativa	4	16%	Significativa	5	20%
	Poco significativa	4	16%	Poco significativa	3	12%
	Nada significativa	17	68%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 29. Resultados del indicador N° 29.
Elaboración testista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 29. Resultados del indicador N° 29.
Elaboración testista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

En parte se asume que la *Gamificación pedagógica* TUVO UNA POCA INFLUENCIA en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en razón del desarrollo y la mejora de las *habilidades para el control de sus emociones*, esta tercera dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la variable independiente, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

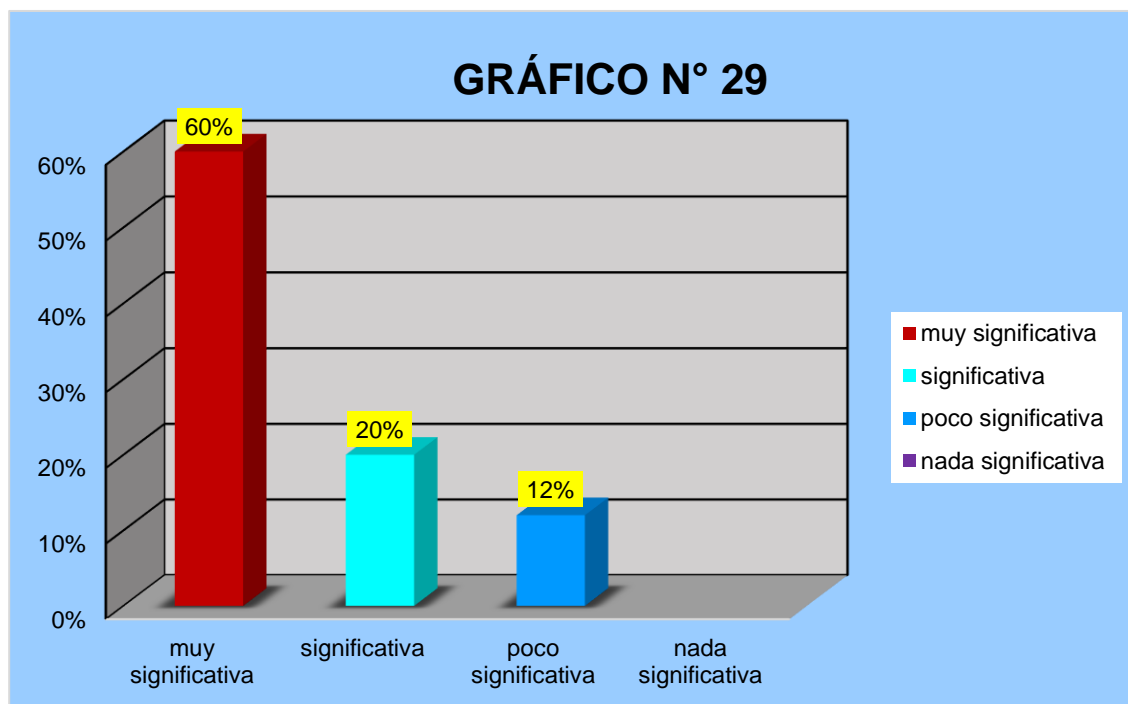
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que existe una influencia significativa de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión *habilidades para el control de emociones*, específicamente con el logro del indicador: *Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad*, DESPUÉS que se suministró como estrategia metodológica la gamificación pedagógica. Así se establece en la lectura que se hace en la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 17 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 68%, Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 29. Resultados del indicador N° 29.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

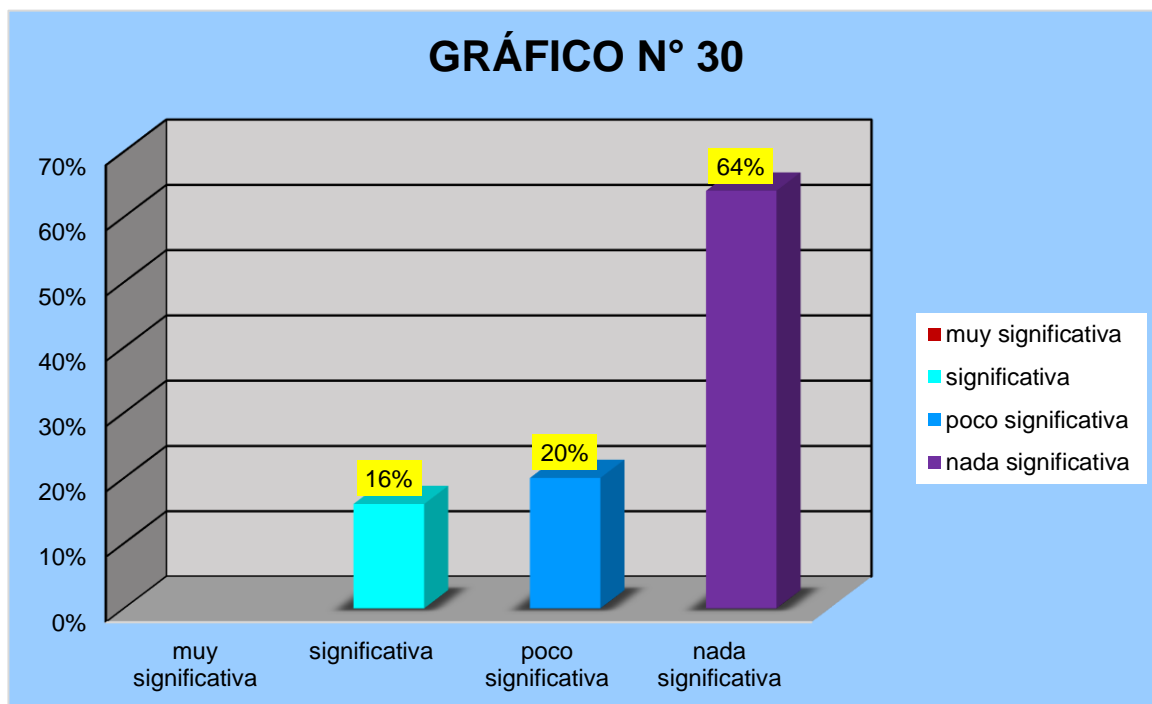
- a) De un total de 25 estudiantes, 17 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 68%, Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 03 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 12%, Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad de manera poco significativa.

TABLA N° 30						
PRE OBSEVACIÓN				POST OBSERVACIÓN		
INDICADOR N° 30	VALOR CUALITATIVO	fi	%	VALOR CUALITATIVO	fi	%
Resultado del indicador: Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.	Muy significativo			Muy significativo	18	72%
	Significativa	4	16%	Significativa	4	16%
	Poco significativa	5	20%	Poco significativa	3	12%
	Nada significativa	16	64%	Nada significativa		
TOTAL:		25		TOTAL:	25	

Fuente: Cuadro N° 30. Resultados del indicador N° 30.

Elaboración tesista.

GRÁFICO PRE OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 30. Resultados del indicador N° 30.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN GENERAL:

PRIMERO:

Un segmento o una parte del resultado del estudio que se realizó concluye que la *Gamificación pedagógica* TUVO UNA POCA INFLUENCIA en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco del desarrollo de las *habilidades para el control de emociones*, esta tercera dimensión se encuentra en inicio y en proceso, así se lee en la tabla estadística, ANTES que se aplique la variable independiente, pues, los resultados van desde nada significativo, en mayor porcentaje, poco significativo y significativo. Debemos recalcar que el valor siempre tiene 0 %.

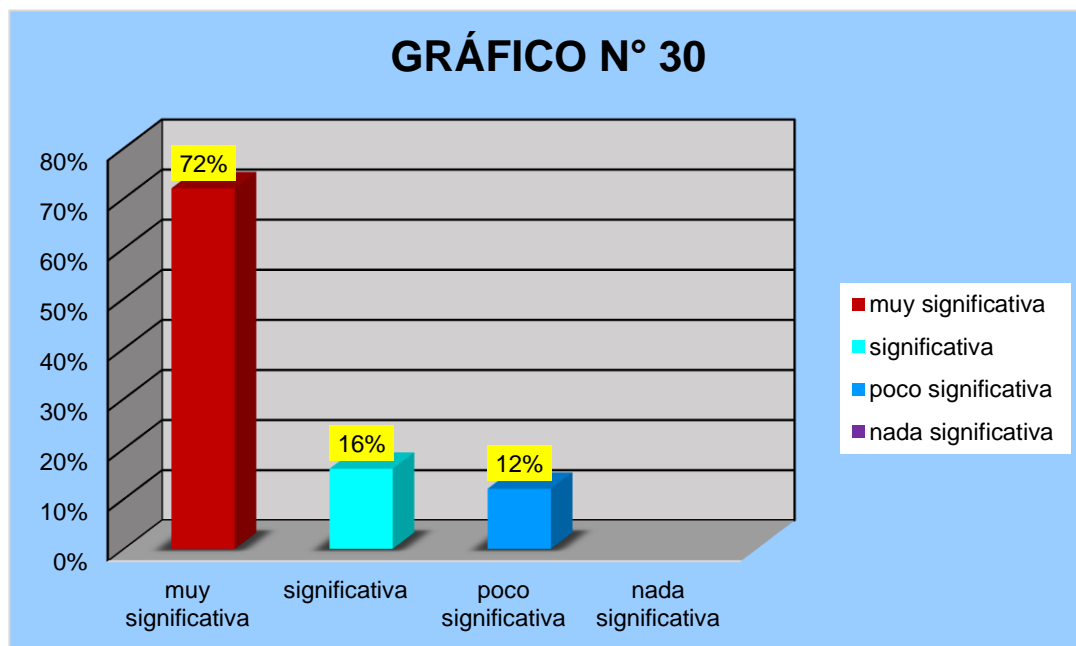
SEGUNDO:

Parcialmente se concluye que existe una influencia significativa de la *Gamificación pedagógica*, en la mejora de las *habilidades sociocognitivas*, en el marco de la dimensión *habilidades para el control de emociones*, específicamente con el logro del indicador: *Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos*, DESPUÉS que se suministró como estrategia metodológica la gamificación pedagógica. Así se establece en la lectura que se hace en la tabla estadística y el gráfico correspondiente, pues, los valores cuantitativos van de poco significativo, significativo y muy significativo en mayor porcentaje. Debemos enfatizar que el valor nunca posee un 0%.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA PRE OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos de manera significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 05 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 20%, Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos de manera poco significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 16 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 64%, Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos de manera nada significativa.

GRÁFICO POST OBSERVACIÓN



Fuente: Cuadro N° 30. Resultados del indicador N° 30.

Elaboración tesista.

INTERPRETACIÓN ESPECÍFICA DE LA POST OBSERVACIÓN:

- a) De un total de 25 estudiantes, 18 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 72%, Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos de manera muy significativa.
- b) De un total de 25 estudiantes, 04 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 16%, Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos de manera significativa.
- c) De un total de 25 estudiantes, 03 estudiantes, que en porcentaje se expresa en un 12%, Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos de manera poco significativa.

5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

«Para la contratación de la hipótesis, teniendo en cuenta que es una investigación APLICADA se trabajó con la técnica de PRUEBA y DISPRUEBA para investigaciones de diseño EXPERIMENTAL, 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».

En el Capítulo I, sobre el problema de investigación planteamos la hipótesis mediante el siguiente enunciado:

Existe una influencia significativa de la Gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños de la Institución Educativa Inicial de Patay Rondos, Huánuco, 2019

Considerando como premisas los resultados del trabajo de campo, cuyo número de estudiantes que mejoraron sustancialmente sus habilidades sociocognitivas después de haber realizado el tratamiento experimental, haciendo uso de la estrategia Gamificación pedagógica (**PRUEBA**). Y estudiantes que no mejoraron sustancialmente sus habilidades sociocognitivas luego que se hizo el tratamiento (**DISPRUEBA**), tenemos:

TABLA N° 31											
JUEGOS Y DINÁMICAS SOCIALES Y SU INFLUENCIA EN LA MEJORA DE LAS HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS, DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES											
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL %
MS	15	14	15	13	15	16	14	15	15	12	14,6
S	04	06	04	05	09	05	06	05	07	07	7,8
PS	06	04	05	05	03	04	05	05	03	05	4,6
NS	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
PROMEDIO PORCENTAJES											24,8

TABLA N° 32											
JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS Y SU INFLUENCIA EN LA MEJORA DE LAS HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS, DIMENSIÓN: HABILIDADES COGNITIVAS											
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL %
MS	14	15	13	14	16	13	14	16	12	16	14,3
S	05	05	06	06	05	06	04	05	06	05	5,6
PS	04	05	04	05	04	06	04	04	04	04	4,4
NS	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
PROMEDIO EN PORCENTAJES											24,9

TABLA N° 33											
JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES Y SU INFLUENCIA EN LA MEJORA DE LAS HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS, DIMENSIÓN: HABILIDADES PARA EL CONTROL DE LAS EMOCIONES											
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TOTAL %
MS	11	15	14	13	16	10	16	15	14	15	13,9
S	11	05	06	07	05	10	05	05	05	04	6,3
PS	03	05	05	05	04	05	04	05	03	03	4,2
NS	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
PROMEDIO PORCENTAJES											24,7

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

TABLA N° 34					
DIMENSIÓN	PRUEBA*	%	DISPRUEBA**	%	TOTAL %
1	24,8	99,2	0,2	0,8	100
2	24,9	99,6	0,1	0,4	100
3	24,7	98,8	0,3	1,2	100
TOTAL GLOBAL	24,8	99,2	0,2	0,8	100
PORCENTAJES	99,2 %		0,8 %		100

Fuente: Resultados de las tablas N° 31, 32, 33

Elaboración propia.

C. INTERPRETACIÓN:

* PRUEBA: 99,2%, estudiantes **SÍ** mejoraron significativamente sus habilidades sociocognitivas luego que se aplicó la estrategia didáctica de la Gamificación pedagógica.

** DISPRUEBA: 0,8 %, estudiantes **NO** mejoraron sus habilidades sociocognitivas luego que se aplicó la estrategia didáctica de la Gamificación pedagógica.

D. CONCLUSIÓN GLOBAL DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

PRIMERO:

En un 99,2% se demostró que existe una influencia significativa de la Gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños de Educación Inicial de la I. E. I. Héroes de Jactay.

SEGUNDO:

En un 0,8 % se demostró que no hubo una influencia significativa de la Gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños de Educación Inicial de la I. E. I. Héroes de Jactay.

TERCERO:

En base a los resultados del trabajo de campo se demostró que existe una influencia significativa de la Gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños de Educación Inicial de la I. E. I. Héroes de Jactay de Huánuco, periodo 2019.

CUARTO

Se demostró que existe una influencia significativa de los juegos y dinámicas sociales en la mejora de las *habilidades sociales*.

Se comprobó que existe una influencia significativa de los juegos y dinámicas cognitivas en la adquisición de las *habilidades cognitivas*.

Se determinó que existe una influencia significativa de los juegos y dinámicas emocionales en la mejora de las *habilidades para el control de las emociones*.

5.3. Discusión de resultados

Para la discusión de resultados tendremos en cuenta las variables de la investigación: Gamificación pedagógica y desarrollo de habilidades sociocognitivas. En tal sentido encontramos como antecedente de estudio:

Batistello, J. y Cybes, C. (2013). Tesis titulada: El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación, Universidad Tecnológica de La Habana, José Antonio Echeverría, Cuba.

Conclusiones:

Los resultados comprobaron que la gamificación puede ser un camino viable para estimular a los estudiantes y apoyar los profesores a hacer una reflexión en la acción, trayendo la interdisciplinariedad como pensamiento crítico y constructivo dentro del aprendizaje sociocognitivo en los cursos de educación inicial.

Además, los resultados demostraron que el entrenamiento en habilidades sociocognitivas resultó efectivo para la disminución de las repuestas agresivas a través de la utilización alternativa de otras conductas y la anticipación para resolver conflictos interpersonales.

Las conclusiones de Batistello. y Cybes tienen mucha coincidencia con los resultados del estudio realizado sobre gamificación pedagógica y desarrollo de habilidades sociocognitivas en niños y niñas, estas conclusiones son:

En términos generales, se determinó que existe una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños y niñas.

Teniendo en cuenta las cifras que proporcionó la investigación de campo, se puede afirmar que existe una significativa influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociales, de la adquisición de las habilidades cognitivas y de la adquisición de las habilidades para el control de las emociones en los niños de Educación Inicial Héroes de Jactay de Huánuco.

5.4. Aporte científico de la investigación

El estudio aportó la evidencia necesaria para demostrar que existe una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños de Educación Inicial de la I. E. I. Héroes de Jactay de la ciudad de Huánuco. Esto mediante el uso de instrumentos evaluados por docentes expertos y con una confiabilidad correcta.

CONCLUSIONES

- a. En términos generales, se determinó que existe una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños de Educación Inicial de la I. E. I. Héroes de Jactay de la ciudad de Huánuco.
- b. Teniendo en cuenta las cifras que proporcionó la investigación de campo, incluidas en las tablas estadísticas del N° 01 al N° 10 y considerando los resultados siguientes: prueba 99,2% y disprueba: 0,8%, se puede afirmar que existe una significativa influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociales en los niños de Educación Inicial.
- c. Considerando las derivaciones del estudio realizado en el campo, figurados en las tablas estadísticas (del N° 11 al N° 20) y que arrojaron los resultados: prueba 98,8% y disprueba 1,2%, comprueban la existencia de una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la mejora sustancial de la adquisición de las habilidades cognitivas en los niños de Educación Inicial.
- d. De acuerdo a los resultados de trabajo campo, plasmados en las tablas estadísticas que van del N° 21 al N° 30 y que dieron los resultados: prueba 98,4% y disprueba 1,6%, demuestran que existe una significativa influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades para el control de las emociones en los niños de Educación Inicial Héroes de Jactay de Huánuco.

SUGERENCIAS

a. A los directores:

Se sugiere a los directores de las I.E. tomar medidas adecuadas para fomentar el uso metodológico de la gamificación pedagógica a través de talleres y cursos de actualización para la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en alumnos.

b. A los Docentes:

Poner en práctica los juegos y dinámicas sociales, a través de la estrategia didáctica gamificación pedagógica, para mejorar las habilidades sociales en alumnos de educación inicial, con la finalidad que el niño o niña esté en la capacidad de poner en práctica estas habilidades para aprender a expresarse y comprender a los demás, tener en cuenta las necesidades e intereses de todos sus compañeros, intentar encontrar la solución más satisfactoria para todos ante un problema o ser solidario, cosas fundamentales si queremos que los niños vivan en una sociedad solidaria.

c. A los Directivos y docentes.

Considerar a los juegos y dinámicas cognitivas como herramientas básicas, a través de simposios, para desarrollar las habilidades cognitivas, con ello mejorar las aptitudes de los niños y niñas relacionados con el procesamiento de la información, es decir, los que implican el uso de la memoria, la atención, la percepción, la creatividad y el pensamiento abstracto o analógico.

d. A los directores de las UGEL-Huánuco

Poner énfasis en los juegos y dinámicas emocionales, a través de eventos académicos, con el propósito de optimizar el control de las emociones en niños y niñas de educación inicial, con ello mejorar su capacidad para percibir, valorar y expresar sus emociones con exactitud, acceder a sentimientos sanos, que le proporcionen la competencia para comprender las emociones del otro y a partir de esta actitud, regular sus emociones promoviendo su crecimiento personal e intelectual.

REFERENCIAS

- Albornoz, S. V. (2021). Estrategia de aprendizaje cooperativo y las habilidades cognitivas de orden superior en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mario Vargas Llosa – Potracancha 2020 [Universidad de Huánuco]. En Facultad De Ciencias De La Salud Escuela Académico Profesional De Obstetricia (Vol. 1). http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/238/uzuriaga_cespedes_ever_tesis_maestria_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aparicio, M. (2013). Habilidades para la vida y su importancia en la salud. *Psicodebate: Psicología, Cultura y Sociedad*, 9(2), 1–5. http://www.aesed.com/descargas/revistas/v35n1_5.pdf%5Cnhttp://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15529662007%5CnDisponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122912008%5CnC?mo%5Cnhttp://www.redalyc.org/pdf/292/29228948003.pdf%5Cnhttp://www.redalyc.o>
- Arsenio, W. (2000). Un modelo integrado de procesos emocionales y cognición en el procesamiento de la información social. Madrid: Crítica.
- Aucouturier, B. (2004). Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz España: Editorial Grao.
- Bandura, A. (2011). Teoría de aprendizaje social. Colombia: Debate.
- Batistello, P., y Cybis, A. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: Aplicando la gamificación. Cuba: Revista científica de Arquitectura y Urbanismo.
- Betina, F. y Contini, A. (2011). Habilidades sociales. Buenos Aires: Editorial Brujas.
- Bierman, K., Montminy, K. (2012). Problemas de desarrollo en la evaluación e intervención de habilidades sociales con niños y adolescentes. México: Debate.
- Briz, M. J. (2021). Las habilidades sociocognitivas como herramientas en el proceso de mediación. *Ciencias Sociales y Educación*, 10(19), 167–188. <https://doi.org/10.22395/csye.v10n19a7>
- Bueno, J. E. & Moreno, A. N. (2011). Astrología: Un universo de vida (Primera ed). Intituto Astrobiología Colombia.

- Bukoski, K. y Evans, T. (2013). *Entre la inteligencia creative y las emociones*. Colombia: McGraw Hill.
- Castillo-Mora, M., Escobar-Murillo, M., Barragán-Murillo, R. de los Á. & Cárdenas-Moyano, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686–701. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>
- Cerda, G. (2021). GAMIFICACIÓN Como estrategia correctiva para la interferencia lingüística del español en la producción escrita del inglés Gina. Grupo Compás Guayaquil.
- Contreras-Marom, R. (2015). *Enseñanza de la toma de decisiones a los niños. una revisión crítica*. Colombia: Planeta.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011). *Desde los elementos de las habilidades sociales: definir "gamificación*. Colombia: Debate.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., Angelova, G. (2015). *Gamificación en educación: un estudio de mapeo sistemático*. Madrid: Tauros.
- Educación 3.0. (2019). *¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?*
- EduTrends. (2016). *Edu Trends: Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. OBSERVATORIO de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey*, 34. <http://bit.ly/ObservatorioGPlus%0Ahttps://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-gamificacion.pdf>
- EduTrends. (2016). *Gamificación. Innovación Educativa*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Elias, M., & Kress, J. (2004). *Toma de decisiones sociales y desarrollo de habilidades para la vida: un enfoque de pensamiento crítico para la promoción de la habilidad social*. México D.F.: Aguilar.
- Erikson, J. (1959). *Rol de la sociedad y la cultura en el desarrollo de la personalidad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Espinoza, Z. (2019). *Habilidades sociales para superar las relaciones interpersonales en la institución educativa “Andres Fernandez Garrido” - Pillco Marco - Huánuco-2019 [Universidad Hermilio Valdizán]*.

- <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6714/PGA00115A48.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Farkas, C., Grothusen, S., Muñoz, M. & Von Freeden, P. (2006). Revisión de las Habilidades Socio-cognitivas en la infancia temprana Revision of Social-cognitive Skills in early childhood. *SUMMA Psicológica UST*, 3, 31–42.
- Farkas, C., Grothusen, S., Muñoz, M., Freeden, P. (2016). Revisión de las Habilidades Socio-cognitivas en la infancia temprana. Chile: Psicológica UST.
- Fernández, J. (2016), Antropología pedagógica, fin para la educación. EA, Escuela Abierta Revista de Investigación Educativa, España.
- Flores, E., García, M., Calsina, W. & Yapuchura, A. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano-Puno. The Social skills and the interpersonal communication of the students of the national university of Altiplano - Puno. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2, 5–14. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=449849320001>
- Gaviria, D. (2021). Pedagogía de la gamificación. 1, 129–139.
- Gómez, I. (2018). Tecnología WEB y autoaprendizaje en los estudiantes del sexto grado de las I.E.E. del distrito de Huánuco [Universidad de Huánuco]. En Facultad De Ciencias De La Salud Escuela Académico Profesional De Obstetricia (Vol. 1). http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/238/uzuriaga_cespedes_ever_tesis_maestria_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gómez, L. E. & Suárez, O. L. (2006). Habilidades para la Vida. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Greenberg, M., Dominitrovich, C. y Bumbarger, B. (1999). Prevención de los trastornos mentales en niños en edad escolar: una revisión de la efectividad de los programas de gamificación. México: UNAM.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., Méndez, S., Mendoza, C. (2014). Metodología de la investigación. McGrawHillEducation. Mexico, D.F.
- Hernández, S., Ardón, R. (2015). Habilidades sociocognitivas en escolares con comportamientos disruptivos. Honduras: Revista Portal de la Ciencia.

- Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2012). Advancements and trends in digital game-based learning research: a review of publications in selected journals from 2001 to 2010. *British Journal of Educational Technology*, 43(1), E6-E10.
- Jara, K. (2018). Habilidades sociales, habilidades comunicativas y manejo de conflictos en estudiantes de secundaria, Huacho 2017 [Universidad Cesar Vallejo]. En Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/21459>
- Juul, J. (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. MIT Press.
- Kapp, K. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción. Métodos y estrategias basados en juegos para entrenamiento y educación*. Colombia: Editorial Tecnos.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.
- Kumon. (2022). *Habilidades cognitivas: ¿qué son, tipos y cómo desarrollarlas?* <https://www.kumon.com.pe/blog/habilidades-cognitivas>
- Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. *Simulation & Gaming*, 45(6), 769-785.
- LIPMAN, Matthew. (1998) *Pensamiento complejo y educación*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Mangrulkar, L., Whitman, C., Posner, M. (2001). *Enfoque de habilidades para la vida para un desarrollo saludable de niños y adolescentes*. Organización Panamericana de la Salud. Washington, DC
- Martínez, M. (2021). *El pensamiento histórico en Educación Primaria. Diseño y evaluación de un programa de intervención gamificado*. [Universidad de Murcia]. En All rights reserved. *IJES* (Vol. 281, Número 4). <http://nadir.uc3m.es/alejandro/phd/thesisFinal.pdf%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Universidad+de+murcia#0>
- Montejo, F. A. (2022). *Creencias sobre actividades extracurriculares, las competencias socioemocionales y el juego, para la formación integral en la educación*

- superior [Universidad Santo Tomás].
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/45606>
- Morales, S. (2021). Programa de gamificación para la mejora del pensamiento lógico matemático en estudiantes de la institución No 519 Nuevo Chimbote, 2021 TESIS [Universidad Cesar Vallejo]. En Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>
- Moreno, C., Ison, M. (2014). Habilidades socio-cognitivas. Colombia: Revista CES Psicología.
- Mota, O. (s/f). Jugamos. Recuperado el 9 de enero de 2023, a partir de <https://jugamos.jimdofree.com/>
- Oriol, G. (2015). Fundamentos de la gamificación Universidad Politécnica de Madrid. Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid, 33. [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos de la gamificacion_v1_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J. & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión X1 - Gamification in education: an overview on the state of the art. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773–e173773.
- Patterson, G. (1986). Modelos de rendimiento para niños antisociales. *Revista American Psychologist*. Washington, DC
- Pepler, D., Slaby, R. (2009). Habilidades cognitivas. Madrid: Narcea.
- Piaget, J. (1983). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación. Fondo de Cultura Económica.
- Pulido, M. (2018). Habilidades sociales desarrolladas en niños, niñas y adolescentes entre 11 y 15 años mediante los programas educativos ofrecidos en la Fundación Levántate y Anda de la localidad de Barrios Unidos entre el segundo semestre del año 2018 y primer semestre de. *Sereal Untuk*, 51(1), 51. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7750/UVD-TTS_PulidoMartaLucia_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rubio, K. (2022). Estrategias de gamificación para la resolución de problemas de matemática en estudiantes del segundo grado de primaria, Trujillo 2021 [Universidad César Vallejo]. En *Psikologi Perkembangan*. <http://repository.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/Silva>

Acosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046

Sadowski, M. (1998). Programas que fomentan la "inteligencia emocional. México: Fondo de Cultura Económica.

Seguí, D. M. (2021). El uso de la gamificación en la enseñanza del emprendimiento: actitud e intención de uso por parte del profesorado universitario. [Universidad Politécnica de Valencia]. [https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/172236/Segui - El uso de la gamificacion en la ensenanza del emprendimiento actitud e intencion de uso p....pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/172236/Segui_-_El_uso_de_la_gamificacion_en_la_ensenanza_del_emprendimiento_actitud_e_intencion_de_uso_p....pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Shapiro, J. (2014). Pensamiento crítico: Educación y habilidades sociocognitivas: Buenos Aires: Brujas.

Sheldon, L., & Davis, E. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed, and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9.

Slaby, R., Guerra, N. (2012). Mediadores sociocognitivos del aprendizaje en adolescentes. *Psicología del desarrollo*. México: Limusa

Tyler, F. (1991). Competencia psicosocial para el desarrollo de habilidades sociales. Colombia: Crítica

Valero, J. (2018). La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias. 1–45. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152574/Valero_Martinez_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Yu-kai, C. (2013). *Diseño de gamificación*. España: Revista Río.

A N E X O S

ANEXO 01
MATRIZ DE CONSISTENCIA

GAMIFICACIÓN PEDAGÓGICA Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. I. HÉROES DE JACTAY, HUÁNUCO 2019								
PROB. GRL.	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJET. GRL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓT. GRL	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	DIMENSIONES	TÉCNICAS	INST.
¿Cuál es la influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños de Educación Inicial de la I. E. I. Laurita Vicuña Pino, Huánuco, 2019?	¿Cuál es la influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociales en los niños de Educación Inicial, Huánuco, 2019?	Evidenciar el grado de influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños de Educación Inicial de la I. E. I. Laurita Vicuña Pino, Huánuco, 2019.	Demostrar el grado de influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociales en los niños de Educación Inicial, Huánuco, 2019	Existe una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños de Educación Inicial, Huánuco, 2019	Existe una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños de Educación Inicial, Huánuco, 2019	HABILIDADES SOCIALES	OBSERVACIÓN	GUÍA DE OBSERVACIÓN
	¿Cuál es la influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades cognitivas en los niños de Educación Inicial, Huánuco, 2019?		Comprobar el grado de influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades cognitivas en los niños de Educación Inicial, Huánuco, 2019		Existe una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños de Educación Inicial, Huánuco, 2019	HABILIDADES COGNITIVAS		
	¿Cuál es la influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades para el control de las emociones en los niños de Educación Inicial, Huánuco, 2019?		Determinar el grado de influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades para el control de las emociones en los niños de Educación Inicial, Huánuco, 2019		Existe una influencia significativa de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en los niños de Educación Inicial, Huánuco, 2019	HABILIDADES PARA EL CONTROL DE LAS EMOCIONES		



Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Posgrado



ANEXO 02 CONSENTIMIENTO INFORMADO

ID:

FECHA: / /

TÍTULO: GAMIFICACIÓN PEDAGÓGICA Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. I. HÉROES DE JACTAY, HUÁNUCO 2019.

OBJETIVO:

Demostrar que la alfabetización digital tiene efecto en la capacidad del uso de las TIC por docentes de la Institución Educativa N° 32011 "Hermilio Valdizán" de Huánuco, 2019.

INVESTIGADOR: GALAN TACCO NORMA ROCIO

Consentimiento / Participación voluntaria

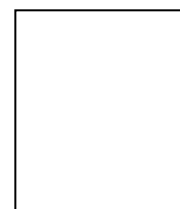
Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme al concluir la entrevista.

- **Firmas del participante o responsable legal**

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: _____

Firma del investigador responsable: _____



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
UNIDAD DE POSGRADO
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**INSTRUMENTO PARA LA RECOPIACIÓN DE
DATOS Y EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS
GAMIFICACIÓN PEDAGÓGICA Y SU INFLUENCIA
EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES
SOCIOCÓGNITIVAS**

**RESPONSABLE:
NORMA ROCÍO GALAN TACCO**

ANEXO 03

JUEGOS Y DINÁMICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS EN EL MARCO DEL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

JUEGO Y DINÁMICA: LA RESONANCIA

OBJETIVOS:

- a. Fomentar las relaciones sociales desde el dar y recibir aplicado al ámbito de la amistad y del amor.
- b. Favorecer la confianza en el grupo y en uno mismo

METODOLOGÍA

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

“Al entrar al aula, cada participante cogerá un montoncito de monedas que se encontraran en una mesa. Cada uno de ellos dispondrán de tres tipos de monedas: una de 20 céntimos, otra de 50 y otra de 1 sol. Cuando las dinamizadoras digan, las mirarán un instante con atención, tocándolas concentrados en su forma, en su peso y en su color. Leyendo lo que está escrito en ambos lados”.

“A continuación, la dinamizadora indicará que cierren los ojos y que toquen todas las monedas, intentando descubrir con qué moneda consiguen identificarse más fácilmente. Mientras tanto, la dinamizadora irá haciendo preguntas como: ¿Con qué moneda os sentís más identificadas en éste momento?, ¿Quiénes sois ahora?, ¿Qué os caracteriza?, ¿En qué estado de ánimo os encontráis ahora como personas?”

“Conforme vayan descubriendo con qué monedas se sienten más identificados deberán abrir los ojos y dejar en un lado, las otras dos monedas”.

(Esperar a que todos los participantes hayan abierto los ojos)

“Cada uno que comunique a los demás, los pensamientos y asociaciones que han contribuido a su decisión”.

“Ahora deberán cerrar los ojos de nuevo, y pensar en todas las personas que se encuentran en la habitación. Las dinamizadoras les comunicarán que en ese momento tendrán que decidir a quién darían la moneda que tienen en la mano, símbolo de su YO. Mientras tanto, se irán haciendo preguntas como: ¿Quién creéis que os quiere de tal forma que os sentiríais seguros en sus manos? Después de haber decidido, todos los participantes abrirán los ojos de nuevo. Ahora, se levantarán y caminarán hacia la persona que hayan decidido entregar la moneda, y se la entregarán sin ningún comentario”.

“Cuando todos los participantes hayan entregado la moneda volverán a su sitio inicial y hablaremos de lo sucedido, haciendo una rueda colectiva con todos los participantes”.

Normas-Consignas:

- Respetar el silencio durante toda la dinámica.
- Respetar los turnos de palabra.

ORGANIZACIÓN

Temporalización

Esta dinámica durará aproximadamente 30-40 min.

Se divide en tres partes:

1ª parte: desde que cogen las tres monedas al empezar la actividad, hasta que eligen la moneda: 5 minutos aproximadamente.

2ª parte: puesta en común del porqué de su elección: 5 minutos aproximadamente.

3ª parte: pensamiento y elección de la persona a la que entregarán su moneda: 5 minutos aproximadamente.

4ª parte: rueda colectiva y puesta en común: 20-25 minutos aproximadamente.

Tipo de agrupamiento

“Esta dinámica va dirigida para un grupo de 20-30 personas a partir de 16 años. Se agruparán formando un círculo sentados en el suelo o con colchonetas”.

Materiales y recursos

Recursos Materiales:

Monedas de tres tipos: 20 céntimos, 50 céntimos y 1 sol.

Mesa (donde estarán las monedas al comenzar la actividad)

Reproductor, con la música de fondo.

Recursos humanos:

Grupo de 5 niños a partir de 4 hasta cinco años, y una o dos dinamizadoras.

Recursos de espacio:

Aula o sala amplia.

JUEGO Y DINÁMICA: ¿QUIÉN SOY?

OBJETIVOS:

- a) Favorecer el desarrollo de la expresión facial y corporal
- b) Utilizar la memoria
- c) Fomentar la atención
- d) Tener conocimiento de sí mismo y de los demás

CONTENIDOS:

- Expresión facial y corporal
- Memoria
- Atención
- Conocimiento inter e intrapersonal

EDAD: a partir de 4-5 años

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

“La actividad consistirá en que un grupo de personas tendrán que estar atentos a la persona que tenga que imitar por azar, para adivinar la persona de quien se trata, de esta forma, se desarrollarán los contenidos anteriormente expuestos”.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

“En primer lugar, se sentarán en semi-círculo alrededor del “escenario” que montarán las educadoras. Una vez colocados en su sitio, las educadoras pedirán a los participantes que imaginen que están en un programa de televisión en el que ellos serán los concursantes y las educadoras serán las presentadoras, por lo que, una vez metidos todos en el papel empezará la actividad”.

“Para comenzar la actividad, se preguntará quién quiere ser voluntario, si hay más de un candidato para salir, se utilizará una canción de falda, es decir, una canción “plom, plom” para elegir a uno de los candidatos”.

“Después de tener al candidato, éste cogerá un papel de la bolsa (donde estarán los nombres de todas las personas de la clase, incluido el de las educadoras) y deberá imitar mediante gestos, voz, posturas... al compañero que le haya tocado en el sorteo. Mientras éste coge el papel de la bolsa, una de las educadoras, tocará un tambor para captar la atención de los demás alumnos y, a la vez, crear un poco de emoción”.

“Mientras la persona está imitando, nadie podrá decir quién es la persona que cree hasta que una de las educadoras toque el silbato, como señal de que ya pueden alzar la mano para coger el turno de palabra. Si pasa un tiempo y los participantes no saben de quién se trata, la persona que imita podrá dar una pista para facilitar el

conocimiento de ésta. Por ejemplo, puede decir la edad de la persona, alguna característica física... Finalmente, la persona que acierte, se convertirá en la mano inocente del sorteo para elegir a la siguiente persona a imitar; le dará el papel, sin mirar el nombre, a la persona que tendrá que imitar, que será la persona a la que han imitado la vez anterior”.

“La persona que acierta, además de ser la mano inocente de la siguiente ronda, tendrá como recompensa una piruleta”.

Las consignas que les daremos son:

- a) Levantar la mano para poder tener el turno de palabra.
- b) No se darán los turnos de la palabra hasta que la presentadora (educadora) no toque el silbato (de esta forma, se permitirá que la persona que imita no sea interrumpida)
- c) Respetar el turno de palabra.
- d) Si se alza la cartulina verde es que han acertado la solución y, por tanto, será el ganador/a de la ronda, de lo contrario, si se levanta la cartulina roja es que no han acertado con la solución y, por tanto, se pasará a coger el turno de palabra de otro participante hasta que acierten.

RECURSOS:

- Papel
- Bolígrafo
- Rotuladores
- Bol
- Tambor
- Silbato
- Papel continuo
- Tijeras
- Piruletas
- Cartulinas
- Palos chinos
- Papel de aluminio (para realizar el micrófono)

TIEMPO: 30-40 minutos

JUEGO Y DINÁMICA: TODOS POR SUS PAREJAS

OBJETIVOS:

General:

-Fomentar las relaciones sociales

Específicos:

-Favorecer el dialogo.

-Resolución de conflictos

-Favorecer la cooperación entre todos

METODOLOGIA:

En nuestra clase hay 27 personas contándonos a Cristina López y Marta Tkacz que somos las dinamizadoras del juego, como somos impares una de nosotras participara en el juego.

El juego lo vamos a realizar en el aula de 2 educación infantil, apartaremos todas las mesas para tener espacio suficiente, se entregara a cada participante una agenda y un bolígrafo, seguidamente se les explicará la consigna del juego que es concretar citas con todos los integrantes del grupo a horas determinadas en la agenda. Por ejemplo, se encuentran X e Y, si a las 15:00hs ninguno tiene una cita concretada con la otra persona, podrán quedar para esa hora. X anotara el nombre de la Y al lado de la hora 15:00hs y viceversa.

Cada uno conserva su agenda, una vez todos hayan concretado su cita con el resto de las compañeras esta parte de la actividad habrá terminado, seguidamente la educadora dirá la hora que ella elija y todo el mundo tendrá que reunirse con la pareja que haya quedado a esa hora, de esta manera, se crearan las parejas para ir al baile.

Para esta primera parte 2 dejaremos unos 15-20 min para ver si las personas se ponen de acuerdo para hacer las parejas, si conseguimos este objetivo seguiremos con la segunda parte del juego y si no se consigue los próximos 10-15 min nos pondremos en un círculo y hablaremos sobre lo que ha pasado, sobre porque no han conseguido hacer las parejas y que es lo que ha fallado, será una pequeña reflexión con el grupo y las haremos una serie de preguntas como estas:

- ✓ ¿Qué es lo que ha pasado?
- ✓ ¿Ha sido fácil ponerse de acuerdo con las otras personas?
- ✓ ¿Hemos puesto de nuestra parte por encontrar a la pareja?
- ✓ ¿Hemos buscado alternativas y estrategias para poder quedar?
- ✓ ¿Nos hemos comunicado correctamente con los otros integrantes?
- ✓ ¿Habéis ayudado a los demás para que pudieran formar la pareja, o como vosotros ya lo tenias habéis ido a la vuestra?

El baile es el juego seguido al primero si se consigue nuestro objetivo de que las personas hagan parejas, en el suelo del aula pondremos un papel de periódico para cada pareja, una de las dinamizadoras estará al lado del radiocasete poniendo música, las parejas tendrán que bailar encima del papel de periódico sin salirse de él, una vez la dinamizadora haya parado la música tendrán que doblar el papel de periódico por la mitad, y así sucesivamente doblando el papel, el número máximo de veces que se puede doblar un papel es de 6, pero es prácticamente imposible que alguna pareja lo pueda conseguir.

El objetivo de este juego es que una de las parejas gane sin salirse del papel mientras bailan y convertirse en el rey y la reina del baile, a la pareja que gane se les colocará la corona del rey y de la reina del baile.

ORGANIZACIÓN:

El juego será realizado en el aula de 2º educación infantil, las dinamizadoras prepararan la clase 10 minutos antes de comenzar la actividad, retiraran las mesas a los lados del aula dejando suficiente espacio al centro para realizar el primer juego de concretar las citas, si las personas no consiguen el objetivo de quedar con su pareja haremos un círculo y nos sentaremos para hacer una reflexión del porque no lo han conseguido, si lo consiguen en el segundo juego del baile el espacio será el mismo pero añadiendo una hoja de periódico a los pies de cada pareja dejando un margen de espacio para que no se colapsen.

MATERIALES Y RECURSOS:

Materiales:

- 26 agendas
- 26 bolígrafos
- 13 hojas de periódico
- 2 coronas para el rey y la reina
- Radiocasete

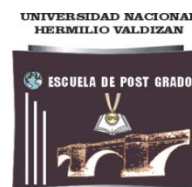
Recursos humanos:

2 dinamizadoras, una de ellas observará y la otra participará porque somos impares. Si en el momento de realizar la actividad son pares, porque alguien ha fallado, ninguna de las dinamizadoras participará, las dos se pondrán a observar, de manera que podrán estar más atentas a las estrategias que se utilicen.

ANEXO 04



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
DE HUÁNUCO
UNIDAD DE POSGRADO
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EL TRATAMIENTO DE DATOS

N°	VALOR CUALITATIVO	ESCALA
1	Muy significativo	16 – 20
2	Significativo	11 – 15
3	Poco significativo	6 – 10
4	Nada significativo	0 – 5

**UNIVERSIDAD
NACIONAL HERMILIO
VALDIZÁN**

GUÍA DE OBSERVACIÓN
INFLUENCIA DE LA DIMENSIÓN
DESCUBRIMIENTO EN LAS HABILIDADES

De forma:

A: Muy Significativo D: Nada

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES			
		Descubre y reconoce que toda persona es valiosa.	Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos.	Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir	Descubre necesidad de preocuparse por el otro.
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
15					
16					
17					
18					

**UNIVERSIDAD
NACIONAL HERMILIO**

GUÍA DE OBSERVACIÓN
INFLUENCIA DE LA DIMENSIÓN
DESCUBRIMIENTO EN LAS HABILIDADES

De forma:
A: Muy Significativo D: Nada Significativo
B: Significativo C: Poco Significativo

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES				
		Respetar las diferencias	Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación	Activa todo lo que nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales.	Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa.	Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						

ANEXO 05

JUEGOS Y DINÁMICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS EN EL MARCO DEL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

JUEGO Y DINÁMICA: LOS CUADRADOS

OBJETIVOS:

Promover la coordinación en grupo.
Desarrollar las estrategias de explicación solo mediante la palabra.

EDAD: A partir de 4-5 años.

Tipo de juego: Cooperativo

Número de participantes: 5 por grupo

DESARROLLO:

Los participantes de esta actividad deberán juntar las mesas con los de su grupo, luego tiene que coger y tapar todos los huecos de la mesa para que los participantes de al lado no puedan ver su mesa.

Después la dinamizadora repartirá a cada persona del grupo un sobre y una frase.

Dentro del sobre estarán las piezas para realizar un cuadrado y una frase con una indicación para realizar el cuadrado más rápido.

Los participantes tienen que comunicarse con los otros miembros del grupo solo hablando.

Hay que tener en cuenta que en los otros grupos también están haciendo los cuadrados por tanto cuanto más griten unos, los otros también.

El juego terminará cuando alguno de los grupos haya conseguido hacer el cuadrado todos los miembros del grupo.

Materiales:

Cuadrados para todos los participantes de la actividad, las indicaciones para la cada uno de los participantes.

Temporalización:

El tiempo para esta actividad será de unos 30 a 45 minutos, aunque la actividad puede terminar antes si alguno del grupo, consigue todos los miembros de su grupo consigan hacer el cuadrado.

JUEGO Y DINÁMICA: ADIVINA QUIEN SOY

OBJETIVOS:

- a. Conocer más acerca de las demás personas de la clase y de personas famosas
- b. Ejercitar la memoria
- c. Averiguar quien es

DESARROLLO:

Cada una en un papel pone el nombre de una persona, puede ser de la clase o famoso (realidad o ficción), sin que nadie lo vea. Luego se lo ponemos a la persona que tengamos al lado en la frente.

Nos ponemos en círculo sentados en el suelo, y ahora haciendo preguntas hemos de adivinar a la persona/personaje que tenemos escrita en el papel que tenemos en la frente.

Estas preguntas serán preguntas cerradas en las que solo se pueda contestar si o no. Algunas de ellas son: ¿Soy hombre? ¿Famoso? ¿Tengo pelo? ¿Soy actor?

La actividad se acabará cuando todos los miembros del grupo hallamos averiguado a quien teníamos escrito en el papel, si alguno le cuesta mucho le podemos ayudar dándole pistas.

EDAD:

A partir de 4 años

MATERIALES:

Papel y bolígrafo

VARIACIONES/ADAPTACIONES

En vez de hacerlo de personas de la clase o famosos de animales, de materiales de la clase, de las letras del abecedario...

JUEGO Y DINÁMICA: EL TABÚ

OBJETIVOS:

- a) Promover el vocabulario de los niños y niñas.
- b) Definir e identificar palabras.
- c) Conocer más vocabulario.

EDAD:

A partir de 4 años.

Tipo de juego:

De mesa

Número de participantes:

De 5 a 25

DESARROLLO:

Organizar al total de jugadores en dos equipos. En grupos mayores a 15 alumnos, puede ser recomendable hacer tres o más equipos.

- ✓ Pedir que cada equipo elija un representante.
- ✓ El representante del primer equipo pasa al frente, con las tarjetas. Un miembro del segundo equipo se para junto a él para:
- ✓ Vigilar que no use ninguna de las palabras prohibidas al definir la palabra que le tocó.
- ✓ Medir el tiempo. Cada equipo tendrá un minuto para descubrir la(s) palabra(s) que su representante defina.

El representante del primer equipo tiene un minuto para parafrasear la palabra que aparece en mayúsculas en la parte superior de cada tarjeta, pero NO podrá usar ninguna de las palabras incluidas en la misma tarjeta porque son tabú.

El equipo tratará de adivinar la palabra. Si lo logra, obtendrá esa tarjeta y el representante parafraseará la tarjeta siguiente. Continuar así hasta que termine su tiempo.

Al terminar el tiempo de un equipo continuará el otro siguiendo las mismas reglas.

Materiales:

Tablero del juego, dos fichas, las tarjetas, un reloj de arena, la caja para poner las tarjetas.

Temporalización:

La duración de este juego será de 30 a 45 minutos, aunque puede variar mucho dependiendo de la rapidez que tengan los equipos para adivinar las palabras.

ANEXO 06



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
DE HUÁNUCO
UNIDAD DE POSGRADO
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
GUÍA DE OBSERVACIÓN
PARA EL TRATAMIENTO DE DATOS

N°	VALOR CUALITATIVO	ESCALA
1	Muy significativo	16 – 20
2	Significativo	11 – 15
3	Poco significativo	6 – 10
4	Nada significativo	0 – 5

**UNIVERSIDAD
NACIONAL HERMILIO**

GUÍA DE OBSERVACIÓN
**INFLUENCIA DE LA DIMENSIÓN ENTRENAMIENTO
 EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS**

De manera:
A: Muy Significativo D: Nada Significativo
B: Significativo C: Poco Significativo

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES			
		Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad	Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades..	Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común.	Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando
01					
02					
03					
04					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

**UNIVERSIDAD
NACIONAL HERMILIO**

GUÍA DE OBSERVACIÓN
**INFLUENCIA DE LA DIMENSIÓN ENTRENAMIENTO
 EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS**

De manera:
A: Muy Significativo D: Nada Significativo
B: Significativo C: Poco Significativo

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES				
		Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica.	Aprende a formular preguntas.	Práctica hábitos de cortesía	Conversa de manera asertiva con sus compañeros	Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla
01						
02						
03						
04						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						

ANEXO 07

JUEGOS Y DINÁMICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS EN EL MARCO DEL DESARROLLO DE HABILIDADES PARA EL CONTROL DE LAS EMOCIONES

JUEGO Y DINÁMICA: MI CORAZÓN

OBJETIVOS:

- Conocer el amor hacía uno mismo.
- Entender hacia quien tienen sentimientos de amor y amistad.
- Entender quien es la persona más cercana a ellos/as.

EDAD:

A partir de 4 años

DESARROLLO:

Antes de iniciar la dinámica las educadoras dejaremos en el aula un espacio muy amplio para que cuando vengan los alumnos/as se puedan sentar en el suelo realizando un círculo.

En la entrada dejaremos una mesa donde habrá folios y rotuladores. Pondremos en la mesa tantos folios como niños/as hallan (en esta ocasión serán 26), la igual que con los rotuladores.

Conforme vayan entrando, las consignas que les daremos serán que vayan cogiendo un folio cada uno y un rotulador el cual sea del color con el que ellos/as más se identifiquen, y seguidamente se irán sentando en el suelo en círculo.

Una vez estén todos sentados, las educadoras pondremos música clásica, con un volumen adecuado, y empezaremos a explicarles las consignas a seguir.

Lo primero que haremos será explicarles que han de dibujar un corazón que ocupe todo el folio, y que este lo han de partir en tantas partes como personas importantes para ellos/as hallan en su corazón, incluyéndose a ellos/as mismos/as.

Esta repartición dependerá del sentimiento que haya hacia uno mismo y hacia los demás, es decir, si te quieres mucho te dejarás un trozo muy grande, si te quieres poco será muy pequeño, y así con todas las personas. También podemos guardar un espacio para personas

importantes para nosotros, las cuales todavía no están en su vida o ya se han ido de ella. También pueden dejar espacios en blanco si lo desean.

Luego dentro de cada espacio, pondrán el nombre de la persona que han elegido para ese espacio en concreto.

Para realizar esta parte les dejaremos 15 minutos, ya que es una tarea bastante difícil de realizar, porque han de mirarse a ellos/as mismos/as y meditar sobre los sentimientos y las personas importantes de su vida.

Pasados los 15 minutos, el grupo se dividirá en grupos de 5 ya que somos 25 personas, pero la cantidad de personas del grupo se puede modificar en función de las personas que hallan en clase, para que de este modo todos los grupos tengan la misma cantidad de personas.

Una vez estén en grupos, lo que tendrán que hacer será comentar entre todos los miembros, si les ha resultado difícil o fácil elegir a las personas que han puesto, porque les ha resultado difícil, si han dudado al poner a alguien, porque han dudado, ...

Para realizar esta tarea dejaremos entre 10 y 15 minutos para que así puedan expresar todo aquello que desee. Este margen de 5 minutos dependerá de cómo las veamos de entregadas en la tarea a realizar dentro de la actividad.

Una vez esto realizado, se pondrán en círculo toda la clase, otra vez con sus dibujos, para así poder compartir la experiencia con el resto de los compañeros/as.

En este momento las educadoras diremos que a partir de ahora respetando el turno, pueden ir mostrando sus dibujos, explicarlos y comentar con los demás lo que han sentido al realizar la actividad.

Mientras ellos/as están explicando como han repartido su corazón, a quien han puesto, porque lo han puesto, si les ha resultado difícil... el educador irá interviniendo haciendo preguntas como: si se han dado cuenta de lo que se aman a ellos/as mismas, como es de grande el lugar que ellos mismos ocupan en su corazón, si han puesto, si no, si han puesto alguien que ya o aun no esta...

Para realizar la parte final de la actividad dejaremos unos 20 minutos, ya que como siempre, al principio cuesta expresarlo pero después todos/as quieren hacerlo.

Una vez realizado esto, y toda la que haya querido haya hablado, se dará por finalizada la sesión, y se reflexionará de la importancia de quererse a uno mismo, ya que si esto no es así no se puede querer a nadie.

ORGANIZACIÓN:

Para realizar esta actividad utilizaremos el taller de primero de atenso ya que esta aula tiene más espacio que las demás y para hacer el círculo en el suelo estarán más amplias.

TEMPORALIZACIÓN:

La actividad durará alrededor de unos 35 minutos, aunque dependerá mucho de los participantes, ya que ellos son los que decidirán si quieren expresar y compartir sus opiniones o no con los compañeros.

MATERIALES:

- Para los alumnos/as: papel y rotuladores.
- Para los educadores: casete, CD con música clásica.

ESPACIO:

Un espacio amplio para poder sentarse todos/as en el suelo en un círculo amplío.

JUEGO Y DINÁMICA: LAS EMOCIONES A TRAVÉS DE LA MÚSICA

OBJETIVOS:

- a. Conectar con la emoción de la ternura y de la rabia a través de la música.
- b. Expresar mis emociones sin miedo a ser juzgada.

EDAD:

A partir de 4 /5 años

DESCRIPCIÓN

Para empezar la dinámica pondremos música de rabia (Anexo I) y les indicaremos que bailen dejándose llevar por la música, dándoles unas indicaciones mientras este sonando la música para ayudarles a conectar con esta emoción. El tiempo de bailar con la rabia será de 3 minutos aproximadamente. Una vez transcurridos estos minutos, apagaremos la música y les diremos que se sienten en el suelo y q se pongan cómodas.

A continuación repartiremos un folio a cada una y una caja de ceras por cada dos personas y les explicaremos que vamos a poner música (Anexo I) y que podrán expresar lo que sientan a través de la música en los folios que hemos repartido.

Transcurridos 3 minutos informaremos de que el tiempo ha terminado y les diremos que tienen que guardar el folio detrás de ellas. Una vez hayan dejado todas el folio detrás apagaremos la música y les diremos que cojan el folio, que se levanten y que lo dejen en un sitio donde luego puedan encontrarlo, para que no esté en el suelo.

Ahora pondremos música de ternura (Anexo II) y les indicaremos que bailen dejándose llevar por la música. El tiempo de bailar con la ternura será de 3 minutos aproximadamente. Una vez transcurridos estos minutos, apagaremos la música y les diremos que se sienten en el suelo y q se pongan cómodas.

A continuación repartiremos un folio a cada una y una caja de ceras por cada dos personas y les explicaremos que vamos a poner música (Anexo II) y que podrán expresar lo que sientan a través de la música en los folios que hemos repartido.

Transcurridos 3 minutos informaremos de que el tiempo ha terminado y les diremos que tienen que guardar el folio detrás de ellas. Una vez hayan dejado todas el folio detrás apagaremos la música, les diremos que cojan el folio, que se levanten y vayan a buscar el dibujo que han hecho anteriormente y con los dos dibujos que se sienten en círculo.

Una vez todas estén sentadas en círculo les ofreceremos la posibilidad de explicar al resto del grupo que es lo que han dibujado. El tiempo de explicar los dibujos serán 20 minutos aproximadamente.

Mientras nos van explicando sus dibujos podremos intercalar preguntas que vayan surgiendo según lo que expresen.

TEMPORALIZACIÓN

El tiempo de conectar y expresar emociones con la música mediante el baile y el dibujo será de 6 minutos aproximadamente para cada emoción.

El tiempo de reflexión en grupo será de 20 minutos aproximadamente.

La dinámica durará en total de 30 a 40 minutos.

MATERIALES

Música que conecte con la rabia.

Música que conecte con la ternura.

Radiocasete u ordenador para reproducir música.

Dos folios blancos por persona.

1 caja de ceras por cada dos personas.

Reloj para controlar los tiempos.

- ✓ Poner música de rabia y mientras esta la música ir dando indicaciones para que griten y saquen la rabia.
- ✓ Controlar tiempo y cuando pasen 3 minutos apagar música.

- ✓ Repartir un folio a cada una, mientras explicar que vamos a poner otra música y que pueden expresar en ese folio lo que sientan.
- ✓ Repartir una caja de ceras para cada dos, a la vez q el folio.
- ✓ Poner música de rabia.
- ✓ Controlar tiempo y cuando hayan pasado 2 minutos avisar que el tiempo está terminando y conforme vayan terminando que dejen el folio detrás suyo o a un lado.
- ✓ Una vez vemos que todas tienen el folio en sus espaldas o al lado apagar música y:
- ✓ Decirles que pueden levantarse y dejar los folios en un lugar seguro para luego volver a cogerlo, por ejemplo encima de las mesas.
- ✓ Ahora vamos a poner otra música, tenéis que hacer lo mismo que antes, dejaros llevar por la música.
- ✓ Poner música de ternura y mientras suena la música ir dando indicaciones para que conecten con la ternura.
- ✓ Controlar tiempo y cuando pasen 3 minutos apagar música.
- ✓ Repartir un folio a cada una, mientras explicar que vamos a poner otra música y que pueden expresar en ese folio lo que sientan.
- ✓ Repartir una caja de ceras para cada dos, a la vez q el folio.
- ✓ Poner música de ternura.
- ✓ Controlar tiempo y cuando hayan pasado 2 minutos avisar que el tiempo está terminando y conforme vayan terminando que dejen el folio detrás suyo o a un lado.
- ✓ Una vez vemos que todas tienen el folio en sus espaldas apagar música y
- ✓ Decirles que cojan los dos dibujos que han hecho y sentarse en círculo.
Ahora si queréis podéis compartir con el grupo lo que habéis dibujado, ¿Quién quiere empezar?
- ✓ Dejaremos 20 minutos de reflexión en grupo, durante estos 20 minutos iremos preguntando cosas, dependiendo de lo que diga cada una.

JUEGO Y DINÁMICA: LAS EMOCIONES POR ESCRITO

OBJETIVOS:

Objetivos Generales:

Ser capaz de reconocer emociones propias.
Expresar el afecto y las emociones.

Objetivos Específicos

Conectar con sus propias emociones y compartirlas con las demás.
Expresar por escrito lo que sienten por las demás.

METODOLOGIA

Desarrollo de la Actividad:

FASE 1: CONECTAR CON NUESTRAS EMOCIONES

Para empezar, convocaremos, nos pondremos de pie todas en círculo en el centro de la clase. Les diremos que cierren los ojos y la única consigna será estar en completo silencio.

Les iremos diciendo lo siguiente: “Pensar donde estaban hace un año y medio, el primer día que empezaste este ciclo, ¿Por qué decidiste venir aquí?, ¿a quién conociste primero?, ¿qué recuerdas de aquellas desconocidas? (CANCIÓN PRIMERA)

Ahora, abrir los ojos, empezar a moverse por la clase, mirarlos, ¿Cómo eres ahora?, ya no eres unas desconocidas, ahora sois compañeras, ¿Qué sentís?.

Ahora (canción segunda), cada vez que os crucéis con una de vuestras compañeras, les podéis dedicar unos segundos de atención: una mirada, un beso, una caricia, un abrazo, etc. Y después, seguís caminando.

Les diremos que poco a poco se vayan despidiendo y nos sentaremos en asamblea.

FASE 2: DIBUJO MIS EMOCIONES.

Explicación de lo que van a hacer) Pondremos las cajas de ceras de colores repartidas por el centro, después les daremos una hoja a cada una y les pediremos que, por un lado de la hoja, nos hagan un dibujo sobre cómo se sienten en este momento y que le pongan un título, por la parte de detrás de la hoja les pediremos que pongan su nombre. Conforme vayan acabando irán dejando su dibujo hacia arriba en el suelo. (CANCIÓN TERCERA)

FASE 3: EXPRESAR LOS AFECTOS POR ESCRITO.

Les daremos un rotulador y las invitaremos a pasear por la clase y observar cada dibujo y una vez observado que le den la vuelta al dibujo, lean el nombre de la persona que lo ha hecho y le expresen su afecto por escrito, puede ser un deseo, algo que les guste mucho de esa persona, en definitiva aquello que sientan. (CANCIÓN CUARTA)

Para ambientar la situación podemos narrar lo siguiente:” Ahora os vais a imaginar que esta clase se convierte en un pequeño pueblo y cada uno de vuestros dibujos en una casa de ese pueblo. Cada una de vuestras casas está pintada con los colores que vosotras habéis elegido. Vuestras casas tienen las puertas y ventanas abiertas de par en par. Ahora, abrir los ojos y salir a la calle, pasear entre las otras casas y asomaros para ver su interior, mirarlas, ¿Qué os llama la atención? ¿De quién será?. Después, darle la vuelta al dibujo, mirar el nombre de su habitante, dejarles una nota, puede ser un deseo, lo que sentís por esa persona, aquello que queráis expresarle, eso que tanto os gusta de ella y poner vuestro nombre, para que cuando vuelva sepa que habéis estado allí.

Les avisaremos que poco a poco vayan acabando de escribir y vuelvan a sentarse delante de su dibujo sin tocarlo.

Después les diremos que vuelvan a su dibujo, se sienten delante y cierran los ojos, les leeremos lo siguiente: “Han pasado algunos años ya, desde que acabasteis el ciclo de Educación Infantil. Estáis en casa, ordenando unos viejos apuntes del ciclo y pensáis en aquel grupo de compañeras, en todas y cada una de ellas, vais a guardar un archivador en la estantería y, de repente, cae una hoja al suelo, la recogéis, es vuestro dibujo, os quedáis mirándolo y empezáis a recordar, aquella dinámica de juego, le dais la vuelta al dibujo y empezáis a leer lo que vuestras compañeras con tanto cariño os desearon...”. Ahora abrid los ojos y leéis. (CANCIÓN QUINTA)

Después nos sentaremos en asamblea.

FASE 4:

Como ya estaremos sentadas en asamblea, les explicaremos que tenemos una caracola, la cual se utilizará para tener el turno de palabra. Cada vez que quieran hablar tendrán que pedir la caracola y esperar su turno.

Dejaremos que cada una diga lo que quiera, nos cuente aquello que ha sentido, si quiere decirle algo a alguien, abrazar, dar un beso a alguien o todo aquello que surja.

Para finalizar despediremos la dinámica.

RECURSOS MATERIALES

30 hojas (una hoja por cada persona que realice la dinámica).

10 cajas de ceras de colores.

30 rotuladores.

Una caracola.

Ordenador o reproductor de música.

RECURSOS HUMANOS

Dos monitoras para la realización de la actividad.

Irá dirigida a un grupo de cómo máximo 30 personas.

Edad de los participantes: a partir de 12 años.

RECURSOS DE ESPACIO

La actividad se realizará en un aula amplia. Se dividirá en dos espacios:

El primero estará formado por la zona de asamblea, con espacio suficiente para que el grupo se pueda sentar en círculo.

El segundo será más amplio que el primero, tiene que permitir que todo el grupo tenga su propio espacio para realizar su dibujo y que puedan desplazarse entre los dibujos.

TEMPORALIZACIÓN

El tiempo total de la dinámica será de 30 minutos, dividido de la siguiente forma:

Fase 1: Como esta fase está dividida en dos partes, para cada fase utilizaremos la música de una canción, cada canción tendrá una duración de 4 minutos aproximadamente. En total esta fase tendrá una duración de 8 minutos, aproximadamente.

Fase 2: Esta fase tendrá una duración de unos 8 minutos.

Fase 3: Esta fase tendrá una duración de unos 10 minutos.

Fase 4: Dado que esta fase dependerá de la participación de las alumnas, como máximo durará 5 minutos.



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
 UNIDAD DE POSGRADO
 DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ANEXO 08

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EL TRATAMIENTO DE DATOS

N°	VALOR CUALITATIVO	ESCALA
1	Muy significativo	16 – 20
2	Significativo	11 – 15
3	Poco significativo	6 – 10
4	Nada significativo	0 – 5

**UNIVERSIDAD
NACIONAL HERMILIO**

GUÍA DE OBSERVACIÓN
 INFLUENCIA DE LA DIMENSIÓN HACIA EL
 DOMINIO DELM JUEGO (ANDAMIAJE) EN LAS
 HABILIDADES PARA EL CONTROL DE LAS
 EMOCIONES

De manera:
A: Muy Significativo **D: Nada Significativo**
B: Significativo **C: Poco Significativo**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES			
		Actúa en el juego con empatía y asertividad	Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas ..	Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado.	Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego
01					
02					
03					
04					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					

GUÍA DE OBSERVACIÓN
 INFLUENCIA DE LA DIMENSIÓN HACIA EL
 DOMINIO DEL M JUEGO (ANDAMIAJE) EN LAS
 HABILIDADES PARA EL CONTROL DE LAS
 EMOCIONES

**UNIVERSIDAD
 NACIONAL HERMILIO**

De manera:
A: Muy Significativo D: Nada Significativo
B: Significativo C: Poco Significativo

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES				
		Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista.	Expresa alegría al ayudar a sus compañeros	Le interesa o que sucede a sus compañeros.	Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad.	Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.
01						
02						
03						
04						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
UNIDAD DE POSGRADO
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



ANEXO 09

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

ID: _____

FECHA: 25 – 09 - 2020

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Gamificación pedagógica y desarrollo de habilidades sociocognitivas en niños de educación inicial de la I. E. I. Héroes de Jactay, Huánuco 2019.

OBJETIVO GENERAL: Evidenciar el grado de influencia de la gamificación pedagógica en la mejora de la adquisición de las habilidades sociocognitivas en niños de la Institución Educativa Inicial Héroes de Jactay, Huánuco, 2019.

INVESTIGADOR: Norma Rocío, Galán Tacco

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

Estadística de fiabilidad de las Gamificaciones pedagogicas		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,89	0,82	25

Fuente: Programa Excel

Estadística de fiabilidad de las Habilidades sociocognitivas		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,89	0,89	25

Fuente: Programa Excel

ANEXO 10

VALIDACIÓN POR JUECES

Hoja de instrucciones para la evaluación

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 la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
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 dimensión que 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 que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos términos de ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE GAMIFICACIONES PEDAGÓGICAS

Nombre del experto: Wilfredo Antonio Sotil Cortavarría **Especialidad:** Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
JUEGOS Y DINÁMICAS SOCIALES	Descubre y reconoce que toda persona es valiosa.	4	4	4	4
	Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos.	3	4	4	4
	Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir	4	4	4	4
	Descubre la necesidad de preocuparse por el otro.	4	4	4	4
	Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros.	4	4	4	4
JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS	Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad	4	4	3	4
	Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades.	4	4	4	4
	Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común.	4	4	4	3
	Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando	4	4	4	4
	Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas	4	4	4	4
JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES	Actúa en el juego con empatía y asertividad	3	4	4	4
	Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas	4	4	4	4
	Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado.	4	4	4	4
	Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego	4	4	4	4
	Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado:

SI (X) NO ()


 Firma y Sello

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVOS

Nombre del experto: Wilfredo Antonio Sotil Cortavarría **Especialidad:** Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
HABILIDADES SOCIALES	Respeto las diferencias	4	4	4	4
	Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación	3	4	4	4
	Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales.	4	3	4	4
	Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa.	4	4	4	4
	Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia.	4	4	4	4
HABILIDADES COGNITIVAS	Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica.	4	4	3	4
	Aprende a formular preguntas.	4	4	4	4
	Práctica hábitos de cortesía	4	4	4	3
	Conversa de manera asertiva con sus compañeros	4	4	4	4
	Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla	4	4	4	4
HABILIDADES PARA EL CONTROL DE LAS EMOCIONES	Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista.	3	4	4	4
	Expresa alegría al ayudar a sus compañeros	4	4	4	3
	Le interesa o que sucede a sus compañeros.	4	3	4	4
	Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad.	4	4	4	4
	Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.	4	4	3	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado:

SI (X) NO ()


 Firma y Sello

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE GAMIFICACIONES PEDAGÓGICAS

Nombre del experto: Dr. Arturo, Lucas Cabello **Especialidad:** Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
JUEGOS Y DINÁMICAS SOCIALES	Descubre y reconoce que toda persona es valiosa.	4	4	4	4
	Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos.	3	4	4	4
	Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir	4	3	4	4
	Descubre la necesidad de preocuparse por el otro.	4	4	4	4
	Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros.	4	4	4	4
JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS	Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad	4	4	3	4
	Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades.	4	4	4	4
	Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común.	4	4	4	3
	Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando	4	4	4	4
	Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas	4	4	4	4
JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES	Actúa en el juego con empatía y asertividad	3	4	4	4
	Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas	4	4	4	3
	Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado.	4	3	4	4
	Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego	4	4	4	4
	Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades.	4	4	3	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado:

SI (X) NO ()


Firma y Sello

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVOS

Nombre del experto: Dr. Arturo, Lucas Cabello **Especialidad:** Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
HABILIDADES SOCIALES	Respeto las diferencias	4	3	4	4
	Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación	3	4	4	4
	Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales.	4	3	4	4
	Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa.	4	4	4	4
	Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia.	4	4	4	4
HABILIDADES COGNITIVAS	Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica.	4	4	3	4
	Aprende a formular preguntas.	4	4	4	4
	Práctica hábitos de cortesía	4	4	4	3
	Conversa de manera asertiva con sus compañeros	4	3	4	4
	Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla	4	4	4	4
HABILIDADES PARA EL CONTROL DE LAS EMOCIONES	Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista.	3	4	4	4
	Expresa alegría al ayudar a sus compañeros	4	4	4	3
	Le interesa o que sucede a sus compañeros.	4	4	4	4
	Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad.	3	4	4	4
	Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.	4	4	3	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado:

SI (X) NO ()



Firma y Sello

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE GAMIFICACIONES PEDAGÓGICAS

Nombre del experto: Dr. Orlando, Ascayo león

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
JUEGOS Y DINÁMICAS SOCIALES	Descubre y reconoce que toda persona es valiosa.	4	4	4	4
	Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos.	4	4	4	4
	Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir	4	3	4	4
	Descubre la necesidad de preocuparse por el otro.	4	4	4	4
	Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros.	4	4	4	4
JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS	Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad	4	4	3	4
	Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades.	4	4	4	4
	Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común.	4	4	4	3
	Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando	4	4	4	4
	Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas	4	4	4	4
JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES	Actúa en el juego con empatía y asertividad	3	4	4	4
	Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas	4	4	4	4
	Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado.	4	4	4	4
	Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego	4	4	4	4
	Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades.	4	4	3	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado:

SI (X) NO ()



Firma y Sello

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIOCIGNITIVOS

Nombre del experto: Dr. Orlando, Ascayo león

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
HABILIDADES SOCIALES	Respetar las diferencias	4	4	4	4
	Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación	3	4	4	4
	Activa todo lo que nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales.	4	3	4	4
	Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa.	4	4	4	4
	Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia.	4	4	4	4
HABILIDADES COGNITIVAS	Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica.	4	4	3	4
	Aprende a formular preguntas.	3	4	4	4
	Práctica hábitos de cortesía	4	4	4	3
	Conversa de manera asertiva con sus compañeros	4	4	4	4
	Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla	4	4	4	4
HABILIDADES PARA EL CONTROL DE LAS EMOCIONES	Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista.	3	4	4	4
	Expresa alegría al ayudar a sus compañeros	4	4	4	3
	Le interesa o que sucede a sus compañeros.	4	4	4	4
	Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad.	3	4	4	4
	Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.	4	4	3	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado:

SI (X) NO ()



Firma y Sello

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE GAMIFICACIONES PEDAGÓGICAS

Nombre del experto: Dr. Agustín Rufino Rojas Flores **Especialidad:** Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
JUEGOS Y DINÁMICAS SOCIALES	Descubre y reconoce que toda persona es valiosa.	4	4	4	4
	Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos.	4	4	4	4
	Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir	4	4	4	4
	Descubre la necesidad de preocuparse por el otro.	4	4	4	4
	Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros.	4	4	4	4
JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS	Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad	4	4	4	4
	Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades.	4	4	4	4
	Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común.	4	4	4	4
	Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando	4	4	4	4
	Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas	4	4	4	4
JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES	Actúa en el juego con empatía y asertividad	4	4	4	4
	Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas	4	4	4	4
	Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado.	4	4	4	4
	Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego	4	4	4	4
	Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado:

SI (X) NO


 Dr. Agustín Rufino Rojas Flores

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVOS

Nombre del experto: Dr. Agustín Rufino Rojas Flores **Especialidad:** Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

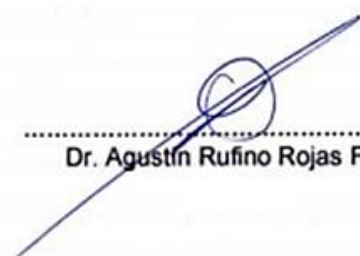
DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
HABILIDADES SOCIALES	Respetar las diferencias	4	4	4	4
	Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación	4	4	4	4
	Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales.	4	4	4	4
	Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa.	4	4	4	4
	Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia.	4	4	4	4
HABILIDADES COGNITIVAS	Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica.	4	4	4	4
	Aprende a formular preguntas.	4	4	4	4
	Práctica hábitos de cortesía	4	4	4	4
	Conversa de manera asertiva con sus compañeros	4	4	4	4
	Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla	4	4	4	4
HABILIDADES PARA EL CONTROL DE LAS EMOCIONES	Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista.	4	4	4	4
	Expresa alegría al ayudar a sus compañeros	4	4	4	4
	Le interesa o que sucede a sus compañeros.	4	4	4	4
	Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad.	4	4	4	4
	Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado:

SI (X) NO ()



 Dr. Agustín Rufino Rojas Flores

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE GAMIFICACIONES PEDAGÓGICAS

Nombre del experto: Dr. Sebastian Campos Meza **Especialidad:** Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

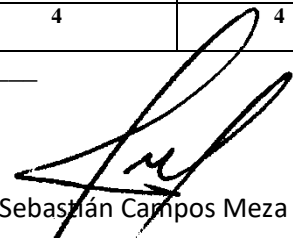
DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
JUEGOS Y DINÁMICAS SOCIALES	Descubre y reconoce que toda persona es valiosa.	4	4	4	4
	Manifiesta la capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todos.	4	4	4	4
	Descubre su capacidad para escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la persona quiere decir	4	4	4	4
	Descubre la necesidad de preocuparse por el otro.	4	4	4	4
	Manifiesta alegría y tristeza respecto a las acciones de sus compañeros.	4	4	4	4
JUEGOS Y DINÁMICAS COGNITIVAS	Adquiere habilidad para aceptar que en la vida existen momentos de tristeza y felicidad	4	4	4	4
	Adquiere capacidad para manifestar pensamientos positivos frente a las dificultades.	4	4	4	4
	Adquiere habilidad para proponer y gestionar iniciativas vinculadas con el interés común.	4	4	4	4
	Adquiere capacidad para comprender lo que se le está comunicando	4	4	4	4
	Adquiere conocimientos sobre adecuación de su conducta a las necesidades y requerimientos de otras personas	4	4	4	4
JUEGOS Y DINÁMICAS EMOCIONALES	Actúa en el juego con empatía y asertividad	4	4	4	4
	Persevera en el juego hasta alcanzar sus metas	4	4	4	4
	Participa y hace participar, pide ayuda y lo ofrece, da instrucciones y recibe con agrado.	4	4	4	4
	Expresa confianza y acepta la opinión del resto para mejorar el juego	4	4	4	4
	Posee confianza en sí misma y no tiene miedo a mostrar sus habilidades.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado:

SI (X) NO ()


 Dr. Sebastián Campos Meza

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVOS

Nombre del experto: Dr. Sebastian Campos Meza

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

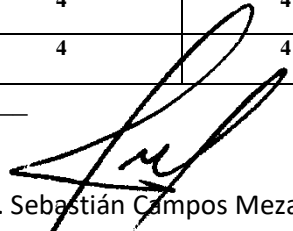
DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
HABILIDADES SOCIALES	Respetar las diferencias	4	4	4	4
	Actúa con tolerancia frente a las distintas formas de discriminación	4	4	4	4
	Activa todo lo nos rodea de manera positiva en los estudios y en todas sus relaciones sociales.	4	4	4	4
	Expresa respeto en la forma de pensar del otro, sin importar, la raza, el sexo o la orientación religiosa.	4	4	4	4
	Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia.	4	4	4	4
HABILIDADES COGNITIVAS	Pone en práctica pautas y estrategias para resolver los problemas de manera pacífica.	4	4	4	4
	Aprende a formular preguntas.	4	4	4	4
	Práctica hábitos de cortesía	4	4	4	4
	Conversa de manera asertiva con sus compañeros	4	4	4	4
	Aprender a iniciar una conversación y a mantenerla	4	4	4	4
HABILIDADES PARA EL CONTROL DE LAS EMOCIONES	Posee la capacidad para enfocar y enfrentar los problemas y emociones de una manera optimista.	4	4	4	4
	Expresa alegría al ayudar a sus compañeros	4	4	4	4
	Le interesa o que sucede a sus compañeros.	4	4	4	4
	Expresa sus sentimientos y pensamientos con libertad.	4	4	4	4
	Reconoce las emociones de los demás, así como también está en sintonía con sus propios sentimientos.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado:

SI (X) NO ()



Dr. Sebastián Campos Meza

NOTA BIOGRÁFICA

NORMA ROCIO GALAN TACCO

Nació en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, en la región Loreto, en el año de 1968. Realizó sus estudios primarios en la escuela primaria N° 61005 de Iquitos y sus estudios secundarios en el colegio “Loreto” de Iquitos. Posteriormente, ingresó a la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana de Iquitos para sus estudios superiores de educación inicial y bachiller. Estudió su segunda especialidad en Didáctica de la Educación Inicial y Maestría en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco.

En el campo laboral se desempeñó como directora en la institución educativa inicial N° 003 “Laurita Vicuña Pino” y la institución educativa inicial N°141 “Héroes de Jactay” en Huánuco.

Actualmente se desempeña como docente en la I.E.I. N° 003 “Laurita Vicuña Pino” de Huánuco.



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE DOCTOR

En la Plataforma del Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **13:00 horas**, del día **26 DE JUNIO DE 2023**; la aspirante al **Grado de Doctor en Ciencias de la Educación, Doña Norma Rocio GALAN TACCO**, procedió al acto de Defensa de su Tesis titulado: **GAMIFICACIÓN PEDAGÓGICA Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. I. HÉROES DE JACTAY, HUÁNUCO 2020**, ante los miembros del Jurado de Tesis señores:

- | | |
|---|------------|
| Dr. Amancio Ricardo ROJAS COTRINA | Presidente |
| Dr. Lester Froilán SALINAS ORDOÑEZ | Secretario |
| Dr. Melecio PARAGUA MORALES | Vocal |
| Dr. Haiber Policarpo ECHEVARRÍA RODRÍGUEZ | Vocal |
| Dr. Hilarión Delermino PAUCAR COZ | Vocal |

Asesor de tesis: Dr. Adalberto LUCAS CABELLO (Resolución N° 2000-2020-UNHEVAL-FCE/D)

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación de la aspirante al Grado de Doctor, teniendo presente los criterios siguientes:

- a) Presentación personal.
- b) Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- c) Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente.
- d) Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado planteó a la tesis **las observaciones** siguientes:

.....
.....

Obteniendo en consecuencia el Doctorando la Nota de..... Quince (15),
Equivalente a Buena, por lo que se declara Aprobado
(Aprobado ó desaprobado)

Los miembros del Jurado firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las... 14:30 ... horas del 26 de junio de 2023.

PRESIDENTE
DNI N° 04025628

SECRETARIO
DNI N° 40343162

VOCAL
DNI N° 22407343

VOCAL
DNI N° 22669203

VOCAL
DNI N° 22719856

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



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN



UNIDAD DE POSGRADO DE EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe:

Dr. Edwin Roger Esteban Rivera

HACE CONSTAR:

Que, la tesis titulada: **GAMIFICACIÓN PEDAGÓGICA Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. I. HÉROES DE JACTAY, HUÁNUCO 2020**, realizado por el Doctorando en Ciencias de la Educación **Norma Rocio GALAN TACCO**, cuenta con un **índice de similitud del 21%**, verificable en el Reporte de Originalidad del software **Turnitin**. Por consiguiente, la tesis cumple con lo establecido con una similitud máxima de 30% establecido en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Cayhuayna, 28 de febrero de 2023.



DR. EDWIN ROGER ESTEBAN RIVERA
PRESIDENTE DE LA CUNIET
UNIDAD DE POSGRADO – EDUCACIÓN

NOMBRE DEL TRABAJO

GAMIFICACIÓN PEDAGÓGICA Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. I. HÉROES DE JACTAY, HUÁNUCO 2020

AUTOR

Norma Rocio GALAN TACCO

RECUENTO DE PALABRAS

28408 Words

RECUENTO DE CARACTERES

157689 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

146 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

703.5KB

FECHA DE ENTREGA

Mar 1, 2023 1:14 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Mar 1, 2023 1:16 PM GMT-5

● 21% de similitud general

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

- 21% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)
- Material citado





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		Posgrado:	Maestría		Doctorado	X
-----------------	--	-----------------------------	--	------------------	----------	--	-----------	---

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	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Nombre del Programa de estudio	CIENCIAS DE LA EDUCACION
Grado que otorga	DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACION

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

Apellidos y Nombres:	GALAN TACCO NORMA ROCIO								
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	973861477	
Nro. de Documento:	05326385					Correo Electrónico:	galanrocio261268@gmail.com		

Apellidos y Nombres:									
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:		
Nro. de Documento:						Correo Electrónico:			

Apellidos y Nombres:									
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:		
Nro. de Documento:						Correo Electrónico:			

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:	ADALBERTO LUCAS CABELLO			ORCID ID:	0000-0002-9710-2905			
Tipo de Documento:	DNI	x	Pasaporte		C.E.		Nro. 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:	ROJAS COTRINA, AMANCIO RICARDO
Secretario:	SALINAS ORDOÑEZ, LESTER FROILAN
Vocal:	PARAGUA MORALES, MELECIO
Vocal:	ECHEVARRIA RODRIGUEZ, HAIBER POLICARPO
Vocal:	PAUCAR COZ, HILARION DELERMINO
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)	
GAMIFICACIÓN PEDAGÓGICA Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. I. HÉROES DE JACTAY, HUÁNUCO 2020	
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)	
DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACION	
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.	

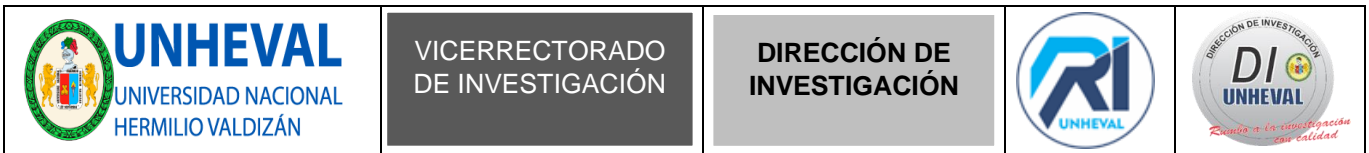
6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

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)	GAMIFICACIÓN PEDAGÓGICA	HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS	HABILIDADES SOCIALES	

Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	<input type="checkbox"/>	Condición Cerrada (*)	<input type="checkbox"/>
	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, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



7. Autorización de Publicación Digital:

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

Firma:			
Apellidos y Nombres:	GALAN TACCO, Norma Rocio		Huella Digital
DNI:	05326385		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: 14/08/2023			

Nota:

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