

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

“Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq”

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**



Tesis

**La gamificación y las estrategias lúdicas en niños de 5 años de
la I.E.I. de Socllabamba-Lircay, 2024**

Para optar el título profesional de:
Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Presentado por:
Irma Aparco Belito

Asesor:
Mg. Edwin Hector Guzman Zuñiga

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

2025

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
“Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq”

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE



Tesis:

La gamificación y las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la I.E.I. de Socllabamba-Lircay, 2024

Líneas de investigación:

Enseñanza-Aprendizaje Intercultural Bilingüe

Campo del conocimiento (OCDE)

Ciencias de la Educación

Autor:

Irma Aparco Belito

DNI N.º 73996540

<https://orcid.org/0009-0047-2761>

Asesor:

Mg. Edwin Hector Guzman Zuñiga

DNI N.º 04078318

<https://orcid.org/0000-0001-6454-0979>

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

N.º 026-2025-AIBR-II-UDEA

CONSTANCIA

DE SIMILITUD DE TRABAJOS DE TESIS POR EL SOFTWARE DE TURNITIN

El Instituto de Investigación, hace constar por la presente, que la tesis titulada “**LA GAMIFICACIÓN Y LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. DE SOCCLLABAMBA-LIRCAY, 2024**”.

Autor : **IRMA APARCO BELITO**
Carrera Profesional : **EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**
Facultad : **HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**
Asesor : **Mg. EDWIN HECTOR GUZMÁN ZUÑIGA**

Que fue presentada en fecha **12/06/2025**, después de haberse realizado el análisis con el software de Turnitin, excluyendo la bibliografía y similitudes menores a 1%, presenta un porcentaje de similitud de **11%** al día 12 de junio de 2025.

En tal sentido, de acuerdo con los criterios establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos, se declara que la tesis cumple con el porcentaje aceptable de similitud.

En señal de conformidad y verificación se firma la presente constancia.

Lircay, 12 de junio de 2025.



**Asistente de Investigación, Responsable
de Repositorio y Biblioteca
Instituto de Investigación**

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR

En condición de asesor designado bajo Resolución Decanal N.º 201-2025-DFHCS.-UDEA de fecha 22 de mayo de 2025 de la tesis titulado: **“LA GAMIFICACIÓN Y LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. DE SOCCLABAMBA-LIRCAY, 2024”** cuyo autor es la bachiller **IRMA APARCO BELITO**, para optar al Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, luego de la revisión exhaustiva al contenido del documento, doy fe y considero que se encuentra apto para ser aprobado y con méritos suficientes para ser sometido para la sustentación.

En señal de conformidad se firma y sella la presente constancia.

Lircay, 12 de junio de 2025.



Firma

Asesor: Mg. EDWIN HECTOR GUZMAN ZUÑIGA

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8101-3932>

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Lircay, provincia de Angaraes, Región Huancavelica, a los 01 día del mes de julio del año 2025, siendo las 16 horas con 30 minutos, en el Aula Magna de la Universidad para el Desarrollo Andino se instaló el Jurado designado con Resolución Decanal N.º 376-2024-DFHCS. -UDEA de fecha 17 de diciembre de 2024, teniendo como Miembros de Jurado:

PRESIDENTE : Mg. MARIO CHAHUAYO QUISPE

SECRETARIO : Mg. PAUL YNQUILLAY LIMA

VOCAL : Mg. JORGE LUIS LOAYZA BERAMENDI

Con la finalidad de llevar a cabo el acto académico de sustentación de tesis de la bachiller: **IRMA APARCO BELITO** de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, de la Facultad de **HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**, quien sustenta la tesis titulada: **“LA GAMIFICACIÓN Y LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. DE SOCCLLABAMBA-LIRCAY, 2024”**, aprobado mediante Resolución Decanal N.º 237-2025-DFHCS.-UDEA de fecha 12 de junio de 2025, para optar el Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, bajo la modalidad de **TESIS**.

Luego, de haber absuelto las preguntas que fueron formuladas por los Miembros del Jurado, se llegó al siguiente resultado:

Aprobado por : Unanimidad Mayoría
Mención : Excelente Muy bueno Bueno Regular
Desaprobado por: Unanimidad Mayoría

En conformidad a lo actuado firmamos al pie.



PRESIDENTE



SECRETARIO



VOCAL

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía constante y fuente de fortaleza en cada paso de mi vida A mis padres, quienes con su amor incondicional y esfuerzo han sido el pilar fundamental en mi vida, impulsándome siempre a dar lo mejor de mí.

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a mis profesores y tutores, cuyas enseñanzas no solo me han brindado conocimiento académico, sino también valiosas lecciones de vida. Su paciencia, dedicación y apoyo fueron esenciales para el cumplimiento de esta meta.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT	xvi
CHINTI	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	2
1.1 Planteamiento del problema	2
1.2 Formulación del problema.....	3
1.2.1 Problema general	3
1.2.2 Problemas específicos	3
1.3 Objetivos de la investigación.....	4
1.3.1 Objetivo general	4
1.3.2 Objetivos específicos.....	4
1.4 Hipótesis de la investigación	4
14.1 Hipótesis general	4
14.2 Hipótesis específicas.....	4
1.5 Fundamentación.....	5
1.5.1 Fundamentación teórica.....	5
1.6 Estado de cuestión	5
1.6.1 Antecedentes de la investigación.....	5
1.8 Bases teóricas de la investigación.....	7
1.8.1 Gamificación	7
1.8.2 Definición de gamificación	8
1.8.3 Tipos de gamificación	9

1.8.4 Componentes de gamificación.....	10
1.8.5 Beneficios de gamificación.....	11
1.8.6 Importancia de gamificación	11
1.8.7 Teoría de la gamificación	12
1.8.8 Dimensiones de la gamificación.....	13
1.8.9 Estrategias lúdicas	13
1.8.10 Definición.....	13
1.8.11 Componentes de una estrategia lúdica.....	14
1.8.12 Funciones de estrategias lúdicas.....	15
1.8.13 Importancia de las estrategias lúdicas.....	16
1.8.14 Implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza	16
1.8.15 Teorías de estrategias lúdicas	17
1.8.16 Dimensiones de estrategias lúdicas	18
1.9 Definición de términos básicos.....	18
1.10 Marco metodológico.....	19
1.10.1 Tipo y nivel de investigación.....	19
1.10.2 Diseño de investigación.....	19
1.10.3 Población	20
1.10.4 Muestra.....	21
1.10.5 Muestreo.....	21
1.10.6 Técnicas e instrumento de recolección de datos.....	21
CAPITULO II.....	22
PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	22
2.1 Aplicación de instrumentos de evaluación, tabulación y procesos.....	22
2.2 Ética investigativa.....	22
CAPITULO III	23
RESULTADO Y DISCUSIÓN	23
3.1 Confiabilidad del instrumento	23
3.2 Análisis de datos cuantitativos.....	24
3.2 Discusiones.....	38
3.3 Contrastación de hipótesis	41

3.3.1 Planteamiento de la hipótesis.....	41
3.3.2 Determinación del nivel de significancia.....	41
3.3.3 Elección de la prueba estadística	41
3.3.4 Cálculo del valor tabular	41
3.3.5 Contrastación de la hipótesis general	42
4.1.1. Hipótesis específicas.....	42
CAPÍTULO IV	44
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	45
4.1 Conclusiones.....	45
4.2 Recomendaciones	46
REFERENCIAS	47
Anexo A: Matriz de consistência.....	51
Anexo B: operacionalizacion.....	52
Anexo C: Instrumento de recolección de datos	53
ANEXO D: Datos.....	54
Anexo E: Evidencias fotográficas.....	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Población</i>	20
Tabla 2 <i>Participantes en estudios</i>	21
Tabla 3 <i>Confiabilidad de los instrumentos mediante la puntuación</i>	23
Tabla 4 <i>Alfa ficha de observación: Gamificación</i>	23
Tabla 5 <i>Alfa de estrategia lúdicas</i>	24
Tabla 6 <i>Al niño le gusta jugar con sus compañeros</i>	24
Tabla 7 <i>El niño sonrías cuando juega</i>	25
Tabla 8 <i>Al niño le gusta cantar cuando juega</i>	25
Tabla 9 <i>El niño participa alegremente en sus actividades de clase</i>	26
Tabla 10 <i>El niño crea una historia con sus juguetes</i>	26
Tabla 11 <i>El niño aplica su creatividad en los juegos</i>	26
Tabla 12 <i>El niño desarrolla sus actividades con creatividad</i>	27
Tabla 13 <i>El niño cuando juega imagina que tiene sus superpoderes</i>	27
Tabla 14 <i>Al niño le gusta jugar con diferentes materiales</i>	28
Tabla 15 <i>El niño reconoce todos los materiales de juguetes de memoria</i>	29
Tabla 16 <i>El niño utiliza sus juguetes acuerdo a su funcionalidad</i>	30
Tabla 17 <i>Al niño le gusta jugar con las pelotas</i>	31
Tabla 18 <i>El niño propone a sus compañeros para jugar</i>	32
Tabla 19 <i>El niño respeta las reglas de juego de futbol al momento de jugar</i>	33
Tabla 20 <i>El niño juega con sus juguetes respetando las reglas</i>	34
Tabla 21 <i>El niño respeta a sus compañeros al momento de jugar</i>	35
Tabla 22 <i>Frecuencia de empelo de gamificación</i>	36
Tabla 23 <i>Frecuencia de empleo de estrategias lúdicas</i>	37
Tabla 24 <i>Normalidad</i>	39
Tabla 25 <i>Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis general</i>	42
Tabla 26 <i>Correlación para la hipótesis específica 1</i>	43
Tabla 27 <i>Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis específica 2</i>	43
Tabla 28 <i>Correlación para la hipótesis específica 3</i>	44
Tabla 29 <i>Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis específica 4</i>	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Al niño le gusta jugar con diferentes materiales</i>	28
Figura 2 <i>El niño reconoce todos los materiales de juguetes de memoria</i>	29
Figura 3 <i>El niño utiliza sus juguetes acuerdo a su funcionalidad</i>	30
Figura 4 <i>Al niño le gusta jugar con las pelotas</i>	31
Figura 5 <i>El niño propone a sus compañeros para jugar</i>	32
Figura 6 <i>El niño respeta las reglas de juego de futbol al momento de jugar</i>	33
Figura 7 <i>El niño juega con sus juguetes respetando las reglas</i>	34
Figura 8 <i>El niño respeta a sus compañeros al momento de jugar</i>	35
Figura 9 <i>Nivel de gamificación</i>	36
Figura 10 <i>Nivel de estrategias lúdicas</i>	37
Figura 11 <i>Normalidad de gamificación</i>	40
Figura 12 <i>Pruebas de normalidad de estrategias lúdicas</i>	40

RESUMEN

La presente investigación titulada: “La Gamificación y las Estrategias Lúdicas en Niños de 5 Años de la Institución. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024”; como objetivo se planteo determinar si existe relación entre la gamificación y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de Socllabamba-Lircay, 2024. investigación fue aplicada, nivel descriptivo-correlacional, población constituida por 47 niños de 3, 4 y 5 años de edad, el tipo de muestreo fue no probabilística por conveniencia y la muestra fue constituida por 19 niños de 05 años de edad de la I.E. N° 871, para la técnica de recopilación de datos se utilizó observación y el instrumento fue ficha de observación con 16 preguntas estructuradas, con una escala ordinal y medición dicotómico, para el procesamiento de datos, se utilizó el programa Excel y SPSS, una vez terminado de procesar se ha obtenido las figuras estadísticas de resultados de análisis. Se aplicó en primera instancia, el análisis de normalidad de los datos con la prueba de Shapiro-Wilk. Donde los resultados correlaciones se determinó con la prueba Rho de Spearman, prueba no paramétrica que indica la intensidad y sentido de la relación de las variables de estudio. Para evaluar la confiabilidad, se empleó el coeficiente de KR-20 para escalas dicotómicas, ya que es adecuado para determinar la consistencia de la investigación. Como resultado, se ha obtenido una relación significativa entre la gamificación y las estrategias lúdicas, esto ofreció un potencial significativo para transformar la enseñanza y el aprendizaje en la educación inicial, creando experiencias más dinámicas, motivadoras y significativas para los niños de 5 años de la de la Institución Educativa Inicial N° 871 de Socllabamba.

Palabras claves: Gamificación, estrategias lúdicas, diversión, creatividad.

ABSTRACT

This research titled: “Gamification and Playful Strategies in 5 Years Old Children of the Institutions N°. 871 the Soccllabamba-Lircay, 2024”; The objective was to determine the relations that exist between gamification and playful strategies in 5-year-old children of the Institution N°. 871 the Soccllabamba-Lircay, 2024. The type of research was applicative, descriptive level and the design is correlational, the population was made up of 47 children of 3, 4 and 5 years of age, the type of sampling was non-probabilistic due to convenience and the sample was made up of 19 5-year-old children from the I.E. No. 871, for the data collection technique, observation was used and the instrument was an observation sheet with 16 structured questions, with an ordinal scale and dichotomous measurement, for data processing, the Excel and SPSS program was used, once finished processing, statistical figures of analysis results have been obtained. In the first instance, the analysis of data normality was applied with the Shapiro-Wilk test. Where the correlation results were determined with Spearman's Rho test, a non-parametric test that indicates the intensity and direction of the relationship of the study variables. To evaluate reliability, the Kuder-Richardson coefficient was used in the dichotomous scales, since it is appropriate to determine the consistency of the research. As a result, a significant relationship has been obtained between gamification and playful strategies, this offered significant potential to transform teaching and learning in early education, creating more dynamic, motivating and meaningful experiences for 5-year-old children of the of the Initial Educational Institution No. 871 of Soccllabamba.

Keywords: Gamification, playful strategies, fun, creativity.

CHINTI

Kay investigacionqa sutichasqa: “*Juegos y Estrategias Juegos en Niños de 5 Años del I.E. No 871 de Socllabamba-Lircay, 2024 watapi*”; Chay objetivoqa karqan determinanapaqmi ima relación kasqanmanta gamificationwan pukllay estrategiakunaq 5 watayoq wawakunapi I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024. Kay laya investigacionqa karqan nivel aplicada, descriptivo hinallataq diseño correlacional, chay población nisqapiqa 47 wawakuna 3, 4 y 5 watayoq, chay tipo de muestreo nisqa mana- probabilista convenienciarayku chaymanta muestra ruwasqa karqa 19 5 watayuq wawakunamanta kay I.E. No 871, chay técnica de datos huñunapaq, observación nisqawanmi ruwakurqa chaymanta instrumentuqa karqa qawarinapaq raphi 16 tapuykuna estructurada nisqawan, escala ordinal nisqawan hinaspa tupuy dicotómica nisqawan, datos procesamiento nisqapaq, programa Excel y SPSS nisqawanmi ruwakurqa, huk kuti procesamiento tukusqaña, estadística nisqawan analisis ruwasqamanta cifras nisqakunam tarikun. Ñawpaq kaqqiqa, analisis de normalidad de datos nisqa prueba Shapiro-Wilk nisqawanmi churasqa karqa. Maypichus chay correlación ruwasqakuna prueba Rho Spearmanwan, prueba mana paramétrica nisqawan, chaymi rikuchin intensidadta hinallataq dirección nisqa relación nisqamanta variables de estudio nisqamanta. Confiabilidad nisqa chaninchanapaqmi, coeficiente Kuder-Richardson nisqawanmi escalas dicotómicas nisqapi llamkachisqa karqa, chaymi allin kanman investigacionpa consistencia nisqa tarinapaq. Chay raykun, huk hatun relación tarikun gamificationwan pukllana estrategiakunaq chawpinpi, kaymi ofrecerqan hatun potencial yachachiyta hinallataq yachayta t'ikrananpaq temprana educación nisqapi, aswan kallpasapa, kallpachaq hinallataq significativo experienciakunata paqarichispa 5 watayoq wawakunapaq chay de la Educativa Initial nisqamanta Institucin No 871 de Socllabamba.

Sapaq simikuna: Pukllay, pukllay estrategias, kusikuy, kamay atiy.

INTRODUCCIÓN

En un mundo cada vez más digitalizado, la educación y el aprendizaje se enfrentan al desafío de captar y mantener la atención de los estudiantes. La gamificación, con su capacidad para transformar tareas rutinarias en experiencias emocionantes y desafiantes, emerge como una estrategia innovadora para revolucionar los métodos de enseñanza. Esta investigación se centra en explorar el potencial de la gamificación y las estrategias lúdicas para mejorar la motivación, el compromiso y los resultados del aprendizaje en contexto específico, por ejemplo: estudiantes universitarios, niños en edad escolar, empleados de una empresa. A través de un análisis exhaustivo de la literatura existente y un estudio de caso práctico, se busca comprender los mecanismos psicológicos subyacentes a la gamificación y desarrollar un marco teórico que guíe la implementación efectiva de estas estrategias en diversos contextos educativos y laborales (Bandura, 1987). La presente tesis se ha estructurado en cinco capítulos, considerando el Reglamento de la Universidad a continuación se detalla:

El capítulo I: Contiene planteamiento de situación problemática de la institución, formulación del problema general y específico, fundamentación teórica, objetivos e hipótesis de investigación. El capítulo II: Se define sobre el marco teórico, antecedentes internacionales y nacionales, bases teóricas de las variables, definición. El capítulo III: Se trata de marco metodológico de la investigación, aquí se determina el tipo, nivel de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, tabulación y procesamiento de datos, aspectos éticos de la investigación. En el capítulo IV: se presentan los resultados de la investigación en forma de tablas, gráficos estadísticos. En el capítulo V: Se describe las conclusiones y recomendaciones, anexos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

Actualmente la educación presenta diversos desafíos de permanecer pertinente y eficaz al formar a las próximas generaciones para un futuro en constante cambio en un mundo cada vez más dominado por la tecnología y el flujo de información. En América Latina, se observó cierta falta de familiaridad con la técnica de gamificación, lo que representa un desafío en cuanto a la disparidad educativa a nivel local y mundial. En este sentido, existe cierta confusión en cuanto a entender la gamificación como una táctica lúdica, cuando en verdad implica un enfoque educativo muy singular. De igual manera, en cuanto a obstáculos se refiere, en la zona hay una carencia en la disponibilidad de internet y en la posesión de aparatos electrónicos para llevar a cabo las actividades de gamificación de forma óptima (Mejillón, 2022).

La gamificación se ha convertido en una de las técnicas educativas más populares y efectivas en la actualidad, con el propósito de inspirar a los alumnos a involucrarse de manera activa y proactiva en su propio desarrollo académico. Esta tendencia es evidente en diversos ámbitos educativos, ya sea en la enseñanza primaria o en la enseñanza universitaria. Además, este enfoque de enseñanza generó una gran implicación por parte de los alumnos, motivándolos a participar en actividades que demandaban su atención y compromiso (Parra y Segura, 2019).

La gamificación implica incorporar elementos y estrategias de diseño de juegos en situaciones que no son propias de los juegos, con el fin de incrementar la implicación, el estímulo y la dedicación de las personas involucradas. Es empleado en una variedad de áreas como la enseñanza, la publicidad, y la formación corporativa. Mediante la inclusión de desafíos, premios, competencia y retroalimentación al instante, la gamificación pretende convertir las tareas diarias en algo más atractivo y entretenido (Rodríguez, 2021).

Las tácticas recreativas son métodos y procedimientos que se fundamentan en la diversión y el entretenimiento con el fin de alcanzar metas concretas en diversas situaciones. Estas tácticas se emplean con el fin de estimular la implicación, el conocimiento, la inventiva y la cooperación de una forma amena y estimulante. Al incluir componentes de diversión como retos, competencia sana, premios y comentarios positivos, las tácticas lúdicas tienen la capacidad de enriquecer el proceso de enseñanza, la capacidad de resolver problemas y la comunicación entre individuos. En el ámbito educativo, se recurre a tácticas divertidas con el fin de animar la enseñanza y cautivar a

los alumnos, promoviendo su implicación y el crecimiento de destrezas esenciales. Dentro del mundo de los negocios, se utilizan tácticas divertidas con el fin de inspirar a los trabajadores, potenciar la cooperación en grupos y elevar la eficiencia laboral (Moreira y Quijije, 2022).

Los niños de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 871 de Soccllabamba, no tiene un desarrollo solido de pensamiento crítico, paciencia, perseverancia, los niños presentan desafíos y obstáculos que deben superar utilizando sus habilidades de razonamiento, análisis y creatividad. Observando estas dificultades que tienen los niños de la Institución Educativa Inicial N° 871 de Soccllabamba, en una reunión con la directora se precisó desarrollar una de investigación sobre la gamificación y las estrategias lúdicas, motivo por el cual se formula el planteamiento del problema de la necesidad, porque la gamificación fomentara una competencia sana entre a los niños, enseñándoles a respetar a sus oponentes, a celebrar los logros de los demás y a aprender de las derrotas. La competencia gamificadas puede contribuir al desarrollo de valores como la deportividad, el respeto y la humildad.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Qué relación existe entre la gamificación y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Soccllabamba-Lircay, 2024?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Qué relación existe entre la gamificación y el Juego funcional en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Soccllabamba-Lircay, 2024?
- ¿Qué relación existe entre la gamificación y el Juego de reglas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Soccllabamba-Lircay, 2024?
- ¿Qué relación existe entre la diversión y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Soccllabamba-Lircay, 2024?
- ¿Qué relación existe entre la creatividad y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Soccllabamba-Lircay, 2024?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación que existe entre la gamificación y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar la relación que existente entre la gamificación y el Juego funcional en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024.
- Determinar la relación que existente entre la gamificación y el Juego de reglas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024.
- Determinar la relación que existente entre la diversión y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024.
- Determinar la relación que existente entre la creatividad y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024.

1.4 Hipótesis de la investigación

14.1 Hipótesis general

Existe relación significativa entre la gamificación y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024.

14.2 Hipótesis específicas

- Existe relación significativa entre la gamificación y el Juego funcional en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024.
- Existe relación significativa entre la gamificación y el Juego de reglas en los niños de 5

años de la I.E. N° 871 de Soccllabamba-Lircay, 2024.

- Existe relación significativa entre la diversión y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Soccllabamba-Lircay, 2024.
- Existe relación significativa entre la creatividad y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Soccllabamba-Lircay, 2024.

1.5 Fundamentación

1.5.1 Fundamentación teórica

La presente investigación, se fundamenta en gran medida en el hecho de que aportó conocimientos detallados y exhaustivos sobre las variables de estudio, centrándose especialmente en la gamificación y en las estrategias utilizadas en el ámbito educativo. Es fundamental diseñar estrategias y dinámicas de enseñanza efectivas, analizando y eligiendo el más eficaz para inicial. Esto facilitara abordar las diversas problemáticas relacionadas al desempeño académico, logrando identificar los factores que afectan el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Además, la investigación es una base útil para futuros estudios que empleen las variables empleadas en el estudio, al brindar orientación, instrumentos, utilizados en el estudio

1.6 Estado de cuestión

1.6.1 Antecedentes de la investigación

Ordóñez (2022) en su tesis titulada: “*gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje y enseñanza de la aritmética con números racionales en séptimo de básica de la Escuela Juan José Flores*”; su objetivo determinar si gamificación funciona como estrategia didáctica en el aprendizaje enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales, investigación se llevó a cabo en 17 estudiantes en grupo control a través del juego, grupo experimental de séptimo grado. Se contrastó con el desempeño académico lo resultados indican que la gamificación es una estrategia pertinente porque el estudiante a través de esta técnica participa activamente, planteando metas, incrementa su motivación de trabajo en equipo con los que alcanza un rendimiento académico alto.

Cóndor y Orozco (2023) realizaron la tesis: “*Gamificación como estrategias didácticas para el proceso del aprendizaje significativo de la Matemática*”; tuvo el objetivo analizar si la aplicación de la gamificación es una estrategia que permite mejorar el aprendizaje significativo

de los números en alumnos de sexto año de la Unidad Educativa Francisca de las Llagas, se utilizaron instrumentos especializados, diseñados tanto para los docentes como para los estudiantes participantes en el estudio, los resultados refieren que la gamificación es una estrategia pedagógica novedosa y efectiva el que contribuyo en la elaboración y diseño innovador de una estrategia enfocada en desarrollar y creación de un juego que reforze y potenciar de manera efectiva el aprendizaje significativo de la Matemática.

Vargas (2022) en su tesis titulada: *“La gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial-Huacho, 2022”*; estudio busco establecer la relación entre gamificación y estrategias lúdicas en estudiantes de Huacho. La muestra representativa utilizada en el desarrollo de esta investigación estuvo compuesta por 92 estudiantes a quienes se les evaluó con dos cuestionarios detallados y exhaustivos. El estudio realizado fue de naturaleza cuantitativa, básico, no experimental, de carácter transversal y de nivel descriptivo-correlacional; además, los datos obtenidos de las correlaciones indican que existe una conexión notable, ($\rho=,888$ y significancia= $0,000$). procediendo a rechazar la hipótesis nula y se llega a la conclusión de que existe una estrecha relación intrínseca entre la implementación de la gamificación y la aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños.

Tenesaca y Criollo (2020) en su investigación: *“La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la Parroquia Cumbe”*; trabajo de investigación busco potencializar el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal a través de la gamificación como estrategia didáctica. El proceso exhaustivo de investigación bibliográfico indica que para determinar la gamificación es una estrategia didáctica sumamente atractiva, que utiliza los elementos característicos del juego, se orientan a alcanzar objetivos de aprendizaje eficientes y efectivos para el docente y altamente motivantes para el estudiante. Estas actividades se plantean como una innovadora propuesta metodológica de aplicación práctica,

Miranda (2023) en su tesis *“Gamificación y influencia en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial del subnivel II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón”*; busco determinar si la gamificación influye en el proceso de aprendizaje de los infantes. Se utilizó una metodologíacualitativo, investigación en terreno y documental, así como entrevistas y observaciones con sus respectivos instrumentos, aplicados a 30 estudiantes y 2

profesores de la institución educativa. Los hallazgos revelaron que la mayoría de los estudiantes rara vez se involucran de forma habitual en las dinámicas de gamificación durante las lecciones, y que los maestros cuentan con un conocimiento limitado sobre cómo emplear la gamificación como elaboración de materiales visuales, infografías y presentaciones dinámicas.

Salazar (2023) en su tesis: “*Estrategia lúdica y socialización en estudiantes con necesidades especiales, de nivel inicial en Cañete, 2023*”; tuvo el objetivo de analizar la relación de estrategias lúdicas y socialización en 60 alumnos de inicial y docentes con habilidades diferentes. Para lo que se trabajó con un tipo básico, no experimental. Se pudo descubrir una conexión moderadamente $Rho = 0,511$ entre las tácticas recreativas y la interacción social, con una $sig p = 0,000$, menor a $0,05$. Este hallazgo confirma la presencia de una conexión relevante entre ambas variables y destaca la relevancia de incorporar juegos, fomentar la diversión y el respeto a las reglas en las actividades lúdicas, incluidas desde la preparación de las clases.

Palacios (2023) en su tesis: “*La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la Institución Educativa Elite School-Huacho*”; Se propuso investigar la conexión entre la gamificación y la comprensión de lectura mediante un enfoque cuantitativo, correlacional no experimental. Para ello, seleccionó a 20 estudiantes de primer grado como muestra. Según los datos, el 60% se encontró en proceso al utilizar la gamificación, un 29% logrado y el 11% en inicio. En Comprensión lectora, el 64% se situó en proceso, 24% logrado y el 11% se encuentra en el nivel de inicio. Al finalizar, se confirma la teoría que postula una conexión importante entre ambas variables, según el coeficiente de correlación $r = 0.690$ y un $p = 0,000$ por debajo de 0.05 , demostrando una fuerte relación en los participantes.

1.8 Bases teóricas de la investigación

1.8.1 Gamificación

La gamificación es una estrategia pedagógica poderosa que se basa en sólidas bases teóricas. Al comprender los principios que la sustentan, los educadores pueden diseñar experiencias de aprendizaje más significativas y eficaces, al integrar elementos de diseño de juegos, la gamificación busca crear experiencias de aprendizaje más atractivas, motivadoras y efectivas (Borras, 2015).

La teoría del refuerzo, desarrollada por Skinner, propone que el comportamiento humano puede ser moldeado y mantenido mediante el uso de refuerzos positivos y negativos. En gamificación, los elementos como puntos, insignias y recompensas actúan como refuerzos que incentivan a los participantes a continuar y mejorar en sus tareas. Esta teoría sugiere que las recompensas tangibles o simbólicas en un entorno gamificado aumentan la probabilidad de que los comportamientos deseados se repitan, facilitando el aprendizaje progresivo (Skinner, 1989).

Piaget sugiere que los niños construyen su conocimiento a través de la experiencia directa con el mundo que los rodea. El juego es un medio natural de aprendizaje, ya que permite a los estudiantes experimentar, explorar, y adaptar sus conocimientos a nuevos conceptos. A través de actividades lúdicas, los estudiantes realizan un proceso de asimilación y acomodación de conocimientos, lo cual facilita su aprendizaje y permite el desarrollo cognitivo de acuerdo con sus etapas de desarrollo (Piaget, 1983).

1.8.2 Definición de gamificación

La gamificación es la aplicación de elementos, técnicas y dinámicas de diseño de juegos en contextos ajenos al juego, como la educación, el trabajo, la salud y el marketing, busca aumentar la motivación, en la participación de las personas en diversas actividades o procesos. Esta estrategia busca hacer que tareas que de otra manera podrían ser percibidas como monótonas o desafiantes se vuelvan más atractivas y entretenidas, mediante la incorporación de recompensas, desafíos, niveles, insignias y otros componentes típicos de los juegos (Borras, 2015).

Según López, (2021), es una estrategia pedagógica que aplica diversas dinámicas y elementos características del juego en actividades no lúdicas, buscando captar el interés de los niños preescolares hacia tareas que pueden resultar poco atractivas. Al integrar el juego como medio de enseñanza, se logran entornos de aprendizaje cálidos y motivacionales, logrando el desarrollo integral y participación activa de los pequeños. Asimismo esta metodología también estimula el trabajo en equipo y fortalece habilidades sociales, aspectos claves de la etapa preescolar.

Para Alvarez (2020), es una estrategia pedagógica innovadora que incorpora técnicas propias del juego, con el propósito de abordar y trabajar contenidos que suelen ser poco

atractivos para los niños. Esta metodología favorece el interés, la participación activa y la resolución de problemas, promoviendo el aprendizaje en entornos que, aunque no son lúdicos por naturaleza, se transforman en espacios más dinámicos y estimulantes. En el ámbito de la educación inicial, la implementación de la gamificación contribuye crear ambientes motivadores y niños más felices, generando un impacto positivo en su personalidad y obteniendo un rendimiento académico alto en el proceso educativo.

1.8.3 Tipos de gamificación

Romero y Espinosa (2019) indica los tipos de gamificaciones:

1.8.3.1 Gamificación educativa. Se aplica en entornos educativos buscando mejorar los aprendizajes de los infantes. también conocida como ludificación educativa, se refiere al uso de elementos de diseño de juegos en contextos educativos para mejorar el aprendizaje, la motivación de los estudiantes. Esta metodología integra mecánicas, dinámicas y elementos propios de los juegos en actividades educativas con el fin de hacerlas más atractivas, divertidas y significativas para los estudiantes.

1.8.3.2 Gamificación empresarial. Utilizada en el ámbito empresarial para motivar a los empleados, mejorar la productividad y el compromiso. También conocida como ludificación empresarial, es la aplicación de elementos de diseño de juegos en contextos laborales para alcanzar objetivos específicos relacionados con la motivación, la productividad, la capacitación y el desarrollo de habilidades. Se trata de una estrategia innovadora que busca transformar las actividades cotidianas del trabajo en experiencias más atractivas, divertidas y desafiantes para los empleados.

1.8.3.3 Gamificación en marketing. Se emplea para aumentar la interacción de los usuarios en campañas de marketing y en redes sociales. También conocida como ludificación en marketing, consiste en la aplicación de elementos de diseño de juegos en estrategias de marketing para aumentar el compromiso, la motivación y la participación de los consumidores. Se trata de una técnica innovadora que busca convertir las interacciones con la marca en experiencias más atractivas, divertidas y desafiantes para los usuarios.

1.8.3.4 Gamificación en el ambiente de la salud. Se refiere a la aplicación de elementos de diseño de juegos en contextos relacionados con la salud para promover hábitos saludables, prevenir enfermedades, mejorar el bienestar general y aumentar la adherencia a los tratamientos médicos. Esta metodología integra mecánicas, dinámicas y elementos propios de los juegos en actividades de salud con el fin de hacerlas más atractivas, divertidas y significativas para las personas.

1.8.4 Componentes de gamificación

Los componentes de la gamificación incluyen elementos claves que se utilizan para diseñar estrategias efectivas. Quizhpi (2018), indica algunos de los principales componentes:

- ***Dinámicas.*** Relacionadas con la motivación de los participantes, explican cómo se comporta el jugador y las necesidades que satisface el juego.
- ***Mecánicas.*** Son las reglas y sistemas de recompensas que guían la interacción de los usuarios en el juego.
- ***Elementos de diseño de juegos.*** Incluyen técnicas de diseño de juegos que se aplican en contextos no lúdicos para involucrar a los usuarios y resolver problemas.
- ***Objetivos claros.*** Definir objetivos claros y alineados con los propósitos de la gamificación.
- ***Experiencia gratificante.*** Crear una experiencia gratificante para los usuarios al alcanzar los objetivos propuestos.

1.8.5 Beneficios de gamificación

Según García (2020), la gamificación puede aportar una serie de beneficios como:

- ***Mayor motivación e implicación.*** Los juegos son intrínsecamente motivadores, y este poder puede ser aprovechado para aumentar la motivación e implicación de los usuarios en otras actividades.
- ***Mejor aprendizaje.*** La Gamificación puede hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, lo que puede conducir a una mejor comprensión y retención de la información.
- ***Mayor productividad.*** La Gamificación puede utilizarse para incentivar a los empleados a ser más productivos y eficientes.
- ***Mayor fidelización.*** La Gamificación puede ayudar a crear una experiencia de usuario más positiva y satisfactoria, lo que puede conducir a una mayor fidelización de clientes y empleados.

1.8.6 Importancia de gamificación

La gamificación, también conocida como ludificación, ha ganado una gran relevancia en los últimos años debido a su capacidad para transformar experiencias en algo más atractivo, divertido y significativo. Contreras (2016), detalla algunos aspectos sobre la importancia de gamificación:

1.8.6.1 Aumento de la motivación. Los elementos de juego, como los puntos, las insignias, las tablas de clasificación y los niveles, tienen un efecto motivador natural en las personas. Al incorporar estos elementos en actividades cotidianas, se puede despertar el interés y la participación activa de los usuarios, haciéndolos más receptivos a los desafíos y objetivos planteados.

1.8.6.2 Mejora el aprendizaje y memoria. La gamificación puede transformar el aprendizaje en una experiencia más dinámica y atractiva, facilitando la comprensión y retención de información. Los juegos, simulaciones y experiencias gamificadas permiten a los usuarios aprender de manera práctica, experimentar con diferentes conceptos y aplicar sus conocimientos en situaciones simuladas.

1.8.6.3 Fomento de la productividad y el rendimiento. Es una herramienta efectiva que impulsa la productividad y el rendimiento en el trabajo o en el estudio. Al establecer objetivos claros, recompensar el logro de metas y crear un ambiente competitivo sano, se puede motivar a las personas a esforzarse más y alcanzar mejores resultados.

1.8.6.4 Fomento de hábitos saludables y bienestar. La gamificación puede ser una aliada poderosa en la promoción de hábitos saludables y el bienestar general. Al convertir actividades como el ejercicio físico, la alimentación saludable o el control del estrés en experiencias gamificadas, se puede motivar a las personas a adoptar estos hábitos de manera más consistente y efectiva.

1.8.6.5 Refuerzo de la fidelización y la retención de clientes. La gamificación puede ser una estrategia efectiva para fidelizar clientes y aumentar su retención. Al implementar programas de puntos, insignias y recompensas, se puede crear una conexión más fuerte con los clientes, motivarlos a realizar compras recurrentes y fomentar su lealtad hacia la marca.

1.8.6.6 Personalización de experiencia. La gamificación permite crear experiencias personalizadas que se adaptan a las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje de cada usuario. Esto aumenta la satisfacción de los participantes, ya que se sienten valorados y atendidos de manera individual.

1.8.7 Teoría de la gamificación

Se nutre de diversas perspectivas y aportes de diferentes autores que han investigado y analizado el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos. A continuación, se presentan algunos de los autores más destacados y sus contribuciones a la teoría de la gamificación:

1.8.7.1 Teoría de tipología de jugadores. Bartle (1990), propuso en su teoría la tipología de jugadores basada en dos dimensiones: la motivación (realista vs. fantaseadora) y la mecánica (orientada a los logros vs. orientada a la interacción social). Esta tipología es útil para comprender las diferentes motivaciones de los jugadores y diseñar experiencias gamificadas que se adapten a sus preferencias. Esta teoría ofrece una visión general de la gamificación, incluyendo sus principios, aplicaciones y beneficios. Los autores también presentan un marco para diseñar e implementar experiencias gamificadas exitosas.

1.8.8 Dimensiones de la gamificación

Estas dimensiones ayudan a estructurar las estrategias de gamificación, permitiendo que sean más efectivas en diferentes entornos, como la educación, los negocios o la salud. Gomez (2018), presenta las principales dimensiones de la gamificación:

1.8.8.1 Diversión. La gamificación de la diversión se refiere a la aplicación de elementos de juego en actividades que tienen como objetivo principal generar diversión, entretenimiento y disfrute para las personas. Se trata de una estrategia que busca transformar experiencias cotidianas en algo más atractivo, emocionante y memorable, utilizando mecánicas, dinámicas y componentes propios de los juegos.

1.8.8.2 Creatividad. La gamificación de la creatividad se refiere a aplicar diversos elementos a sus actividades y procesos diarios logrando estimular la creatividad, la innovación y la generación de ideas nuevas. Se trata de una estrategia innovadora que busca transformar entornos creativos en espacios más dinámicos, motivadores y propicios para el desarrollo de soluciones novedosas.

1.8.9 Estrategias lúdicas

Las bases teóricas de las estrategias lúdicas subrayan la importancia del juego como una herramienta crucial para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Estas teorías destacan que el juego no es solo una actividad de entretenimiento, sino una experiencia rica en aprendizaje y crecimiento. Al diseñar estrategias lúdicas, se deben considerar las dinámicas de exploración, experimentación, interacción social y motivación intrínseca para promover un aprendizaje integral y significativo (Reyes, 2011).

1.8.10 Definición

Es un conjunto de acciones planificadas que utilizan elementos de juego para alcanzar objetivos específicos en contextos no lúdicos, como la educación, la salud, el trabajo o el desarrollo personal. Se trata de una metodología que busca transformar experiencias cotidianas

en algo más atractivo, motivador y significativo, aprovechando el poder del juego para estimular la participación (Cañizales, 2014). Las estrategias lúdicas son herramientas especialmente planteadas para generar un ambiente agradable en los estudiantes que se encuentran dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Con ello, se intenta lograr que los estudiantes adquieran los conocimientos previamente establecidos mediante el juego y haya un mejor desempeño dentro del aula de clase. Una estrategia lúdica es un enfoque planificado y estructurado que se utiliza en contextos educativos y recreativos para fomentar el aprendizaje, la participación y la diversión a través de actividades lúdicas. Estas estrategias combinan elementos de juego y enseñanza para lograr objetivos específicos, como mejorar la comprensión, la colaboración, la creatividad y el disfrute de los participantes. Las estrategias lúdicas suelen involucrar juegos, desafíos, competencias y actividades interactivas que estimulan el interés y la motivación de las personas, ya sea en el ámbito educativo, empresarial o social (Díaz y Hernández, 2012).

1.8.11 Componentes de una estrategia lúdica

A continuación Reyes (2011), describe los principales componentes de una estrategia lúdica:

1.8.11.1 Objetivos. Definir claramente los objetivos que se pretenden alcanzar con la estrategia lúdica. Estos objetivos pueden estar relacionados con el aprendizaje, la adquisición de habilidades, la motivación, la productividad, la resolución de problemas o el cambio de comportamiento.

Público objetivo. Identificar y comprender las características, necesidades, intereses y motivaciones del público objetivo al que se dirige la estrategia lúdica. Esta información permitirá adaptar los elementos de juego y la dinámica de la experiencia a las preferencias y expectativas de los participantes.

Mecánicas de juego. Seleccionar las mecánicas de juego adecuadas para la estrategia lúdica.

Dinámicas de juego. Incorporar dinámicas de juego que motiven a los participantes a participar activamente en la experiencia lúdica.

1.8.11.2 Componentes narrativos. Crear una narrativa o historia que envuelva a los

participantes y les dé un propósito a sus acciones dentro del sistema. La narrativa puede ser simple o compleja, dependiendo del contexto y los objetivos de la estrategia lúdica.

Estética y diseño. Diseñar una interfaz atractiva y visualmente agradable que sea coherente con la temática y el tono de la experiencia lúdica. La estética y el diseño pueden contribuir a crear una atmósfera atractiva y motivante para los participantes.

Evaluación y retroalimentación. Implementar mecanismos para evaluar el progreso de los participantes y proporcionarles retroalimentación constante. La evaluación y la retroalimentación permiten identificar áreas de mejora y ajustar la estrategia lúdica en caso necesario.

Recompensas. Establecer recompensas tangibles o intangibles que motiven a los usuarios a participar en la experiencia lúdica. Las recompensas pueden ser simples, como puntos o insignias, o más complejas, como descuentos, acceso a contenido exclusivo o reconocimiento social.

1.8.12 Funciones de estrategias lúdicas

Abarcan diversos conjuntos de estrategias planificadas que utilizan elementos de juego para alcanzar objetivos específicos en contextos no lúdicos. En este sentido, Jimenez (2005) indica las funciones principales de las estrategias lúdicas:

1.8.12.1 Facilitar el aprendizaje. Las estrategias lúdicas ayudan a hacer el proceso de aprendizaje más interactivo, participativo y efectivo. Al involucrar a los participantes en actividades lúdicas, se promueve la retención de información, la comprensión de conceptos y la aplicación práctica de lo aprendido.

1.8.12.2 Estimular la creatividad. A través de juegos y actividades lúdicas, se fomenta la creatividad y la innovación. Los participantes pueden explorar nuevas ideas, solucionar problemas de manera creativa y pensar de forma no convencional.

1.8.12.3 Promover la colaboración. Las estrategias lúdicas fomentan la colaboración y el trabajo en equipo. Al participar en juegos y desafíos, los individuos aprenden a trabajar juntos, comunicarse de manera efectiva y apoyarse mutuamente para alcanzar objetivos comunes.

1.8.12.4 Mejora la motivación. El componente lúdico de estas estrategias aumenta la motivación y el compromiso de los participantes. La diversión y el entretenimiento asociados con las actividades lúdicas hacen que el proceso sea más atractivo y estimulante.

1.8.12.5 Desarrollar habilidades sociales. A través de juegos y dinámicas grupales, las estrategias lúdicas ayudan a desarrollar habilidades sociales como la empatía, la comunicación, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo.

1.8.13 Importancia de las estrategias lúdicas

La importancia de las estrategias lúdicas radica en su capacidad para transformar el proceso de aprendizaje y promover un desarrollo integral en los participantes. Según Halliday (1986), son importantes para:

- Fomentan una participación activa.
- Mejoran la retención de información.
- Estimular la creatividad.
- Promover el aprendizaje colaborativo.
- Generar un ambiente positivo.
- Desarrollar habilidades sociales.
- Aumentar la motivación y el compromiso.

1.8.14 Implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza

James (1996) indica para implementar exitosamente las estrategias lúdicas en la enseñanza, es fundamental considerar los siguientes aspectos:

Definir objetivos claros y específicos. Es esencial establecer objetivos claros y específicos para cada actividad gamificadas. Estos objetivos deben estar alineados con los objetivos de aprendizaje generales y ser medibles para evaluar el progreso de los estudiantes.

Seleccionar las estrategias adecuadas. La elección de las estrategias lúdicas dependerá de diversos factores, como la edad de los estudiantes, el contexto de aprendizaje, los objetivos específicos y el contenido a abordar. Es importante seleccionar estrategias que sean atractivas para los estudiantes y que fomenten el tipo de aprendizaje deseado.

Diseñar una narrativa atractiva. Incorporar una narrativa o historia que enmarque la experiencia gamificada que puede aumentar la motivación de los estudiantes. La narrativa puede ser simple o compleja, dependiendo del contexto y los objetivos de la actividad.

Establecer reglas claras y consistentes. Es importante establecer reglas claras y consistentes para la actividad de gamificación asegurándose de que todos los estudiantes comprendan las expectativas y las consecuencias de sus acciones.

Proporcionar retroalimentación constante. La retroalimentación oportuna y constructiva es crucial para el éxito de las estrategias lúdicas. Es importante proporcionar retroalimentación a los estudiantes sobre su progreso, identificando sus fortalezas y áreas de mejora.

Adaptar las estrategias a las necesidades individuales. Las estrategias lúdicas deben ser flexibles y adaptables a las necesidades individuales de los estudiantes. Es importante considerar diferentes estilos de aprendizaje, ritmos de aprendizaje y niveles de motivación al diseñar e implementar actividades.

Utilizar la tecnología de manera efectiva. La tecnología puede ser una herramienta valiosa para implementar estrategias lúdicas. Existen diversas herramientas y plataformas digitales que pueden facilitar la creación y gestión de experiencias.

1.8.15 Teorías de estrategias lúdicas

Las teorías de estrategias lúdicas exploran cómo el uso de elementos de juego y dinámicas puede influir en el aprendizaje, la motivación y el comportamiento en diferentes contextos. A continuación se presentan algunas de las principales teorías que sustentan las estrategias lúdicas:

1.8.15.1 Teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan. Esta teoría propone que la motivación intrínseca, impulsada por la satisfacción personal y el deseo de aprender, es más efectiva que la motivación extrínseca, basada en recompensas externas. Las estrategias lúdicas pueden fomentar la motivación intrínseca al crear un entorno de aprendizaje estimulante, desafiante y autónomo (Deci y Ryan, 2000).

1.8.15.2 Teoría del aprendizaje constructivista de Piaget. Esta teoría enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Las estrategias lúdicas pueden alinearse con el aprendizaje constructivista al permitir a los estudiantes explorar, experimentar y descubrir conceptos de manera significativa (Piaget, 1983).

1.8.15.3 Teoría del aprendizaje social de Bandura. Esta teoría destaca la importancia del aprendizaje observacional y la imitación. Las estrategias lúdicas pueden aprovechar el aprendizaje social al permitir a los estudiantes observar y modelar el comportamiento de otros jugadores o personajes del juego (Bandura, 1987).

1.8.16 Dimensiones de estrategias lúdicas

Estas dimensiones ayudan a comprender mejor el impacto y la efectividad de las estrategias lúdicas. Moor (1992), presenta las principales dimensiones de las estrategias lúdicas:

1.8.16.1 Juego funcional. Se refiere a un enfoque en el diseño de juegos que se centra en la jugabilidad y la mecánica del juego, priorizando la interactividad y la experiencia del jugador por encima de los gráficos o la narrativa. En un juego funcional, la atención se centra en crear sistemas de juego sólidos, equilibrados y divertidos, donde los jugadores puedan disfrutar de desafíos significativos y una sensación de logro al progresar en el juego.

1.8.16.2 Juego de reglas. Se refiere a un tipo de juego que se rige por un conjunto específico de reglas y normas que definen cómo se juega, qué acciones están permitidas o prohibidas, y cómo se determina el ganador. Estas reglas actúan como un marco que estructura la interacción entre los jugadores y establece los límites y condiciones en las que se desarrolla el juego.

1.9 Definición de términos básicos

Enseñanza. Es un proceso educativo que implica la transmisión de conocimientos, habilidades, valores y actitudes de una persona (el/la docente) a otra persona (el/la estudiante). La enseñanza tiene como objetivo principal facilitar el aprendizaje y el desarrollo de las cognitivas y emocionales de los estudiantes (Alvarez, 2020).

Estrategia. Las estrategias son herramientas planificadas y deliberadas que se utilizan en diversos contextos para alcanzar objetivos, y tomar decisiones informadas (García, 2020).

Estrategias de enseñanza son procedimientos que se implementan en el aula por el docente con el fin de facilitar aprendizajes significativos en los estudiantes. Además es una guía del proceso que orienta a una transición de inicio hacia un estado de aprendizaje deseado o esperado. Esta transformación apoya un conjunto de acciones planificadas, establecidas entre el educador y los educandos, en función a los aspectos pedagógicos propuestos. (Contreras, 2016).

Lúdicas. Se refiere a actividades o juegos que tienen como objetivo principal el entretenimiento, la diversión y el disfrute. Estas actividades lúdicas suelen ser recreativas y están diseñadas para estimular la participación activa, la creatividad, la socialización y el aprendizaje a través del juego (Reyes, 2011).

Juegos. Los juegos son actividades recreativas o competitivas que se realizan según un conjunto de reglas preestablecidas con el fin de divertirse, entretenerse, aprender, desarrollar habilidades o competir. Los juegos pueden tener diferentes formas, desde juegos de mesa, juegos deportivos, videojuegos, juegos de roles, hasta juegos de palabras, entre otros (Jimenez, 2005).

1.10 Marco metodológico

1.10.1 Tipo y nivel de investigación

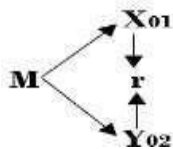
- El tipo de investigación fue aplicada. Carrasco (2019), define este tipo de investigación se enfoca en dar solución a un problema específico determinado, debido a que el estudio a través de la intervención en las Estrategias Lúdicas en niños de 5 años de la I.E N° 871 de Socllabamba - Lircay, 2024, permite conocer a profundidad la realidad educativa.
- Nivel de investigación fue descriptivo. Hernández et al (2010), define la investigación descriptiva como una investigación que determina las características de un fenómeno de estudio Enfatiza que la investigación descriptiva se centra en recolectar información detallada y sistemática sobre las características de un fenómeno en estudio.

1.10.2 Diseño de investigación

El diseño de investigación que se utilizó no experimental; es un tipo de investigación no experimental que se caracteriza por examinar la relación o asociación entre dos o más variables sin manipularlas. A diferencia de la investigación experimental, que manipula variables para

determinar causa y efecto, la investigación correlacional se limita a observar y medir las variables tal como se presentan en su contexto natural (Bunge, 2004).

Diseño de estudio



Donde:

- M : Muestra
- X-01 : Gamificación
- r :Relación
- Y02:Variable Estrategias lúdicas

1.10.3 Población

Población se define como el conjunto completo de elementos o individuos que comparten características comunes y que son de interés para el estudio. Es decir, la población representa el universo del cual se desea extraer información o generalizar los resultados de la investigación (Otzen y Manterola, 2017).

La población fue 61 niños de 3, 4 y 5 años de la I. E.Inicial N° 871 de Socllabamba. Cómo nos muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población

Grado	N° de ests		Subtotal
	Varones	Mujeres	
3-años	07	10	17
4-años	11	08	19
5-años	11	14	25
Total :			61

1.10.4 Muestra

La muestra es un grupo de individuos, elementos, unidades o casos que se eligen de manera sistemática o aleatoria con el fin de obtener información relevante y válida sobre el fenómeno de estudio, sin necesidad de estudiar a toda la población (Hernández, 2010). Para el presente estudio fue 61 niños de Inicial N° 871 de Soccllabamba.

Tabla 2

Participantes en estudios

Grado	Total
5 años	61

1.10.5 Muestreo

El tipo de muestreo se consideró como no probabilística por conveniencia; El muestreo por conveniencia es un tipo de muestreo no probabilístico en el que los sujetos se seleccionan debido a su accesibilidad y proximidad al investigador, en lugar de a través de un proceso aleatorio o sistemático. Este método es frecuentemente utilizado en estudios exploratorios y pilotaje debido a su simplicidad y bajo costo (Ochoa, 2015).

1.10.6 Técnicas e instrumento de recolección de datos

- Para el presente estudio se consideró como técnica la observación. Que es una herramienta poderosa y versátil en la investigación, que permite a los investigadores obtener una comprensión profunda y contextualizada de los fenómenos estudiados. Sin embargo, requiere una planificación cuidadosa, una ejecución meticulosa y una consideración ética rigurosa para ser efectiva y válida (Otzen y Manterola, 2017).
- El instrumento que se utilizó es ficha de observación, La ficha de observación es una herramienta valiosa en la investigación cualitativa y cuantitativa, que ayuda a estructurar y sistematizar la recopilación de datos observacionales (Kerlinger, 2006). Este instrumento está dirigido a niños de 05 años de Inicial N° 871 de Soccllabamba, para la recolección de datos se formuló las 16 preguntas cerradas dicotómicas (Ver anexo D).

CAPITULO II

PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

2.1 Aplicación de instrumentos de evaluación, tabulación y procesos

El proceso y análisis de datos es una fase crucial en la investigación científica que implica la organización, transformación, y evaluación de los datos recolectados para extraer conclusiones significativas y tomar decisiones informadas (Kerlinger, 2006). Para el procesamiento se utilizó la información adquirida de los 61 niños de Inicial N° 871 de Socllabamba. Se almacenó la información de las fichas de observaciones en el programa Excel, y SPSS, se utilizó para procesar los análisis estadísticos y las tablas. Se analizó la normalidad de los datos analizado con de Shapiro-Wilk. Y para las correlaciones se aplicó la Rho de Spearman, de las variables en estudio. La fórmula de Kuder-Richardson se utilizó para medir la confiabilidad de una prueba, centrándose específicamente en la coherencia de las respuestas a todos los ítems de la prueba.

2.2 Ética investigativa

En esta investigación se respetó el código ética de la Universidad para el Desarrollo Andino, cuidando la calidad de este estudio que favoreció el desarrollo integral de los niños. Asimismo, se ofreció un trato igualitario y de respeto a los participantes del estudio. También se cuidó la confidencialidad, de esta investigación con fines académicos. En este estudio se trabajó con honestidad sin modificar los resultados alcanzados de esta investigación. también se realizó las citas según las normas (APA-7).

CAPITULO III

RESULTADO Y DISCUSIÓN

3.1 Confiabilidad del instrumento

Para determinar la fiabilidad de las escalas dicotómicas utilizadas en el estudio, se aplicó el coeficiente Kuder-Richardson KR-20. Este índice permitió medir la consistencia interna del instrumento, asegurando que los ítems evaluaran de manera coherente el mismo constructo (Pérez y Abad, 2021).

Tabla 3

Confiabilidad de los instrumentos mediante la puntuación

Rango	Interpretación
0,90-1,00	Muy satisfactoria
0,80-0,89	Adecuada
0,70-0,79	Moderada
0,60-0,69	Baja
0,50-0,69	Muy baja
<0,50	No confiable

Fuente: (tomado de Pérez y Abad, 2021)

Tabla 4

Alfa ficha de observación: Gamificación

-	KR-20	=	0.796
-	K (Ítems)	=	8
-	$\sum V_i$ (Varianza de Ítem)	=	0,07
-	Vt (Varianza-Total)	=	0,56

El coeficiente KR-20 de .796 muestra que el instrumento de observación tiene una alta fiabilidad y se considera adecuado para evaluar el fenómeno de gamificación. Los ítems están bien relacionados entre sí y la estructura del cuestionario es robusta en términos de consistencia interna.

Tabla 5

Alfa de estrategia lúdicas

Estadístico	Valor
- KR-20	=.785
- (Número de Ítems)	=8
- $\sum V_i$ (Varianza de Ítem)	=0,15
- V_t (Varianza-Total)	=1,45

El valor del coeficiente KR (.785) muestra que la ficha de observación de Estrategias Lúdicas es altamente fiable y presenta una excelente consistencia interna. Esto sugiere que los ítems del instrumento están bien diseñados y permiten evaluar de manera precisa el constructor de estrategias lúdicas. No se requieren modificaciones significativas en los ítems, ya que el instrumento está midiendo eficazmente lo que se propone.

3.2 Análisis de datos cuantitativos

Tabla 6

Al niño le gusta jugar con sus compañeros

	N°	%
No	21	34.4%
Si	40	66,6%

La gran mayoría de los niños, 66.6%, indicó que les gusta jugar con sus compañeros. Este resultado refleja una clara preferencia de los niños por actividades grupales o de socialización a través del juego, lo que sugiere que el juego colaborativo es una experiencia positiva y atractiva para ellos. Un (34.4%) expresó lo contrario, lo cual podría estar relacionado con factores individuales como timidez, preferencia por juegos solitarios, o experiencias negativas en el contexto social.

Tabla 7

El niño sonríe cuando juega

	N°	%
No	7	10.5%
Si	54	89.5%

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

La mayoría de los niños, el 89,47%, indicaron que sonríen mientras juegan, lo que sugiere que el juego es una actividad asociada a la felicidad y el disfrute emocional para la gran mayoría. Este hallazgo respalda la idea de que el juego es una experiencia placentera que provoca emociones positivas en los niños, promoviendo su bienestar emocional y motivándolos a participar activamente. Por otro lado, el 10,53% de los niños (2 casos) no sonríe mientras juega.

Tabla 8

Al niño le gusta cantar cuando juega

	N°	%
No	10	15.9%
Si	51	83.6%

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

La mayoría de los niños, el 84,6%, indicaron que les gusta cantar mientras juegan. Este dato sugiere que para estos niños, el canto es una actividad que complementa el juego y que, además, parece integrarse de manera natural en sus experiencias lúdicas. Cantar mientras juegan puede reflejar una expresión espontánea de emociones positivas, creatividad, o simplemente una extensión del disfrute que encuentran en la actividad lúdica. Por otro lado, un 15,9% de los niños no comparte esta preferencia, lo que podría deberse a diferencias individuales en el estilo de juego.

Tabla 9*El niño participa alegremente en sus actividades de clase*

	N°	%
No	13	21.4%
Si	48	78,6%

Un 78,6%, participan alegremente en sus actividades de clase. Este resultado indica que la mayor parte de los estudiantes encuentra satisfacción y alegría al participar en las tareas educativas. Por otro lado, el 21,4% de los niños no participa con alegría en las actividades de clase.

Tabla 10*El niño crea una historia con sus juguetes*

	N°	%
No	19	31.2%
Si	42	68,8%

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

Una mayoría de niños, el 68,81%, indicó que crean historias con sus juguetes. Esto sugiere que más de dos tercios de los niños utilizan el juego simbólico, un tipo de juego caracterizado por el uso de objetos (en este caso, juguetes) para representar acciones, personajes o situaciones imaginarias. Sin embargo, un 31,2% de los niños no crea historias con sus juguetes. Este grupo podría preferir juegos que no implican narrativas complejas o representaciones simbólicas, optando por actividades más estructuradas o físicas.

Tabla 11*El niño aplica su creatividad en los juegos*

	N°	%
No	16	26.2%
Si	45	73.8%

La mayoría de los niños, el 73,8%, afirmaron que aplican su creatividad en los juegos. Este dato refleja una tendencia positiva hacia el uso del pensamiento creativo en actividades lúdicas, lo cual es esencial en el desarrollo cognitivo y emocional. Por otro lado, un 26,2% de los niños no aplica su creatividad en los juegos. Algunos niños pueden inclinarse hacia juegos más organizados, donde la creatividad se muestra claramente.

Tabla 12

El niño desarrolla sus actividades con creatividad

	N°	%
No	16	26.3%
Si	45	73.7%

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

Una mayoría de los niños, el 73,68%, manifestó que desarrollan sus actividades con creatividad. Esto sugiere que una gran parte de los niños aplican su capacidad de imaginación, innovación y resolución creativa de problemas en las actividades que realizan, lo que es un indicador positivo para su desarrollo cognitivo. Por otro lado, un 26,34% de los niños no desarrolla sus actividades con creatividad. Este grupo podría preferir actividades más estructuradas o puede sentirse más cómodo siguiendo pautas preestablecidas.

Tabla 13

El niño cuando juega imagina que tiene sus superpoderes

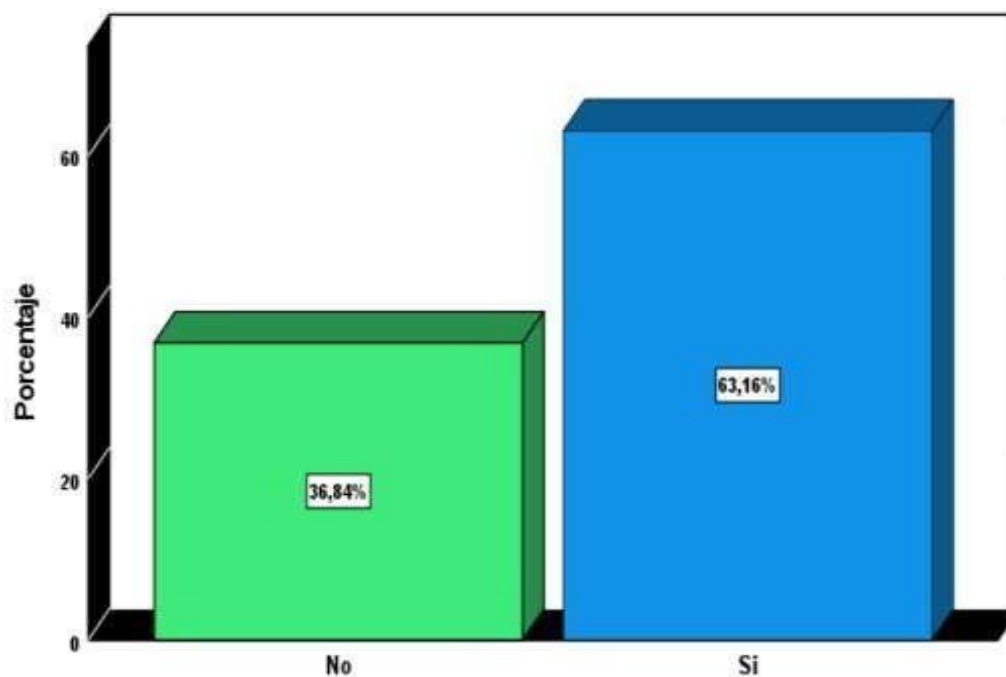
	N°	%
No	26	42.7%
Si	35	57.3%

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

Un 57,3%, respondió que, al jugar, imaginan que tienen superpoderes. Esto refleja una tendencia hacia el juego simbólico y fantástico, un tipo de juego en el cual los niños asumen roles ficticios o imaginarios, como el de superhéroes con habilidades extraordinarias. Por otro lado, un 42,7% de los niños no imaginan que tienen superpoderes mientras juegan. Aunque este es un porcentaje considerable, no necesariamente implica una falta de creatividad.

Tabla 14*Al niño le gusta jugar con diferentes materiales*

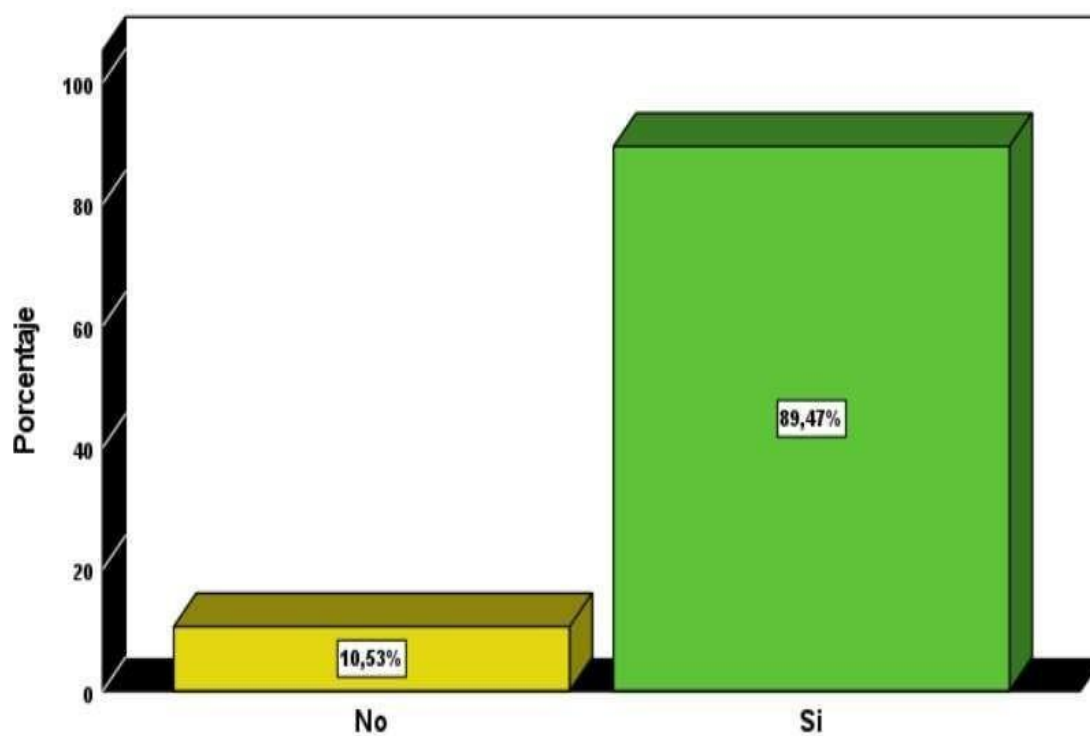
	N°	%
No	22	36.9%
Si	39	63,1%

Fuente: (Elaboración propia, 2024)**Figura 1***Al niño le gusta jugar con diferentes materiales**Fuente:* (Elaboración propia, 2024)

Análisis e interpretación: Una mayoría de los niños, el 63,1%, expresó que les gusta jugar con diferentes materiales. Esto es un indicador positivo de la disposición de los niños hacia la exploración sensorial y el aprendizaje mediante la manipulación de diversos objetos. Jugar con diferentes materiales, como bloques, plastilina, agua, arena, o cualquier otro tipo de material, fomenta el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y creativas. Por otro lado, un 36,84% de los niños no disfruta jugar con diferentes materiales.

Tabla 15*El niño reconoce todos los materiales de juguetes de memoria*

	N°	%
No	7	10.5%
Si	54	89.5%

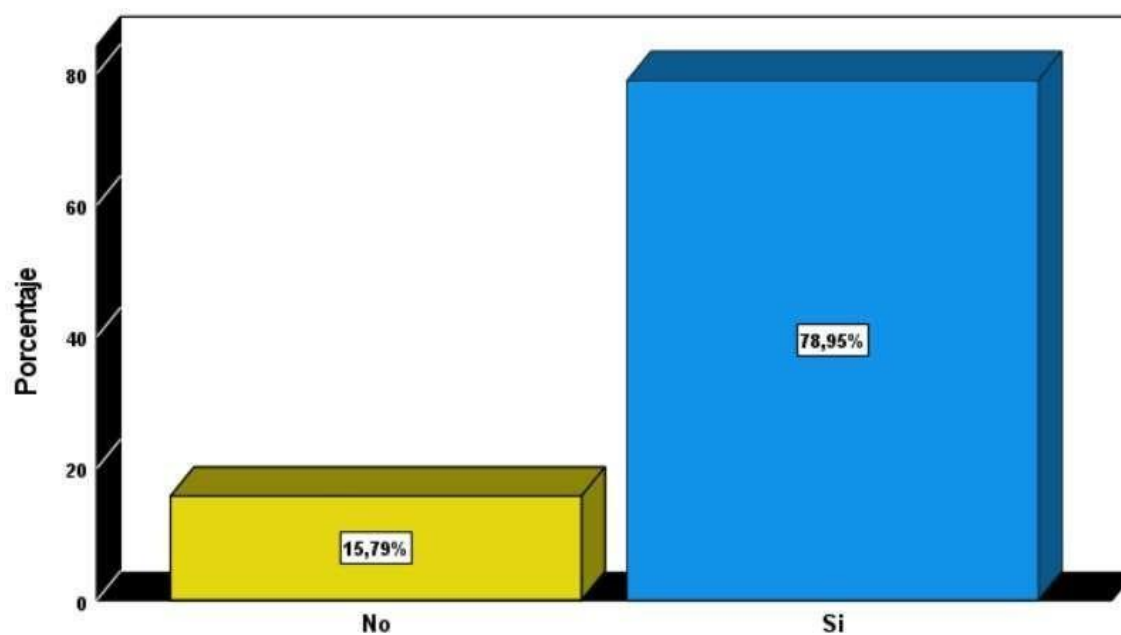
Figura 2*El niño reconoce todos los materiales de juguetes de memoria*

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

Análisis e interpretación: Una gran mayoría de los niños, el 89,5%, afirmó que reconoce los materiales de sus juguetes de memoria. Esto indica una alta familiaridad y conocimiento por parte de los niños sobre los objetos que usan en su tiempo de juego. Por otro lado, un 10,53% de los niños no reconoce todos los materiales de sus juguetes de memoria.

Tabla 16*El niño utiliza sus juguetes acuerdo a su funcionalidad*

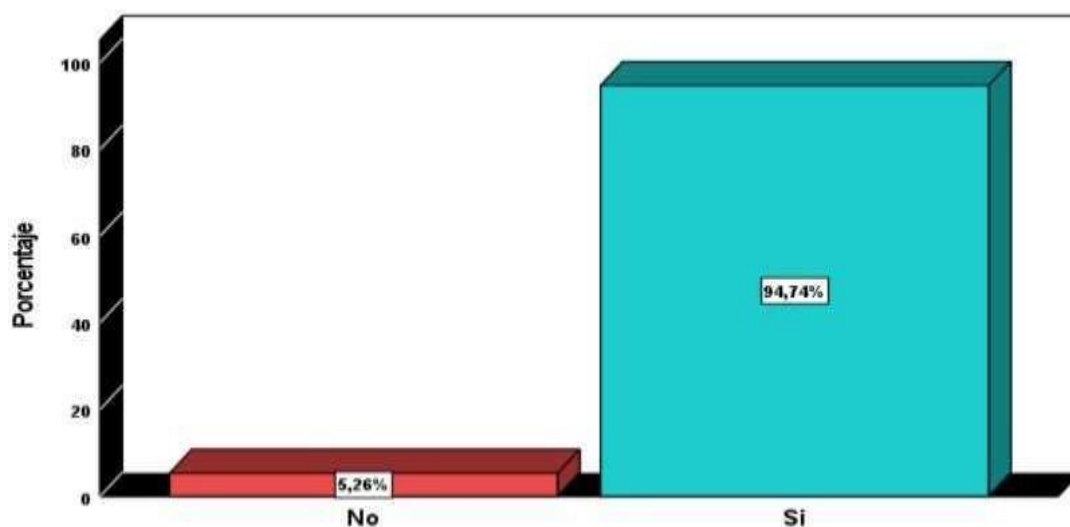
	N°	%
No	13	21.1%
Si	48	78,9%

Figura 3*El niño utiliza sus juguetes acuerdo a su funcionalidad*

Una abrumadora mayoría de los niños, el 78,9%, afirma que utiliza sus juguetes de acuerdo a su funcionalidad. Este comportamiento indica que la mayoría de los niños comprende y aplica las funciones específicas de los juguetes, lo que refleja un buen desarrollo de habilidades cognitivas como la comprensión de causa y efecto y la solución de problemas. Por otro lado, un 21.1% de los niños no utiliza sus juguetes de acuerdo a su funcionalidad. Este porcentaje puede reflejar varias situaciones.

Tabla 17*Al niño le gusta jugar con las pelotas*

	N°	%
No	4	5.3%
Si	57	94.7%

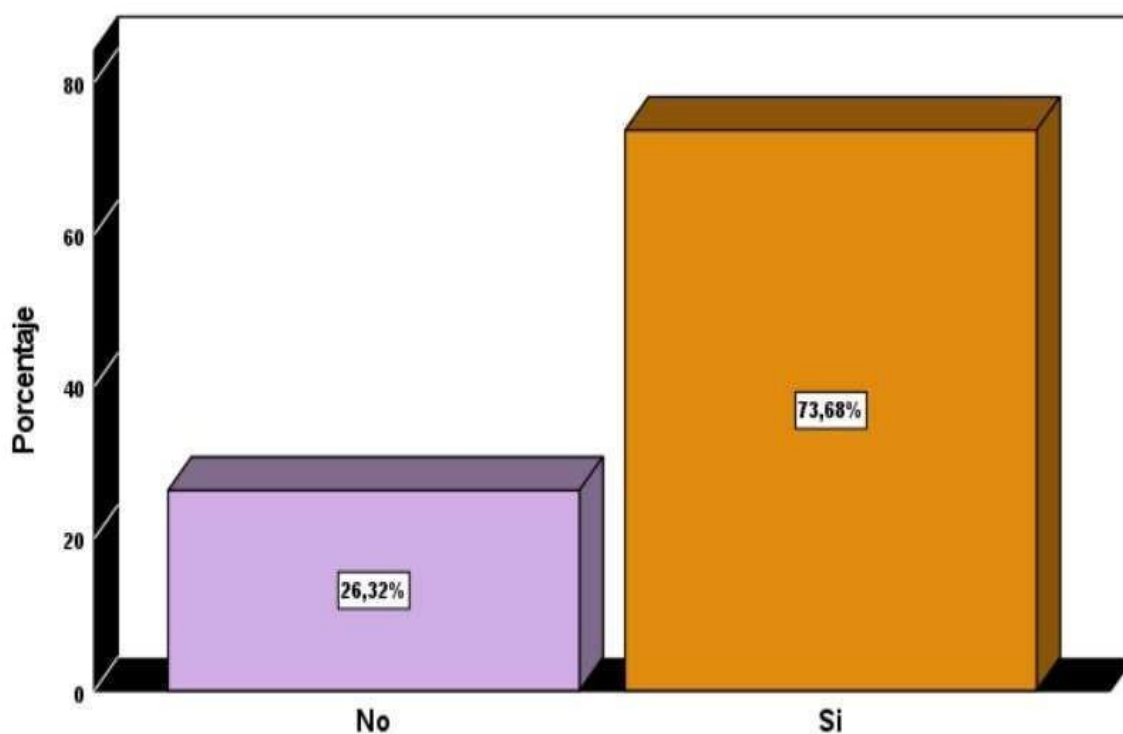
Figura 4*Al niño le gusta jugar con las pelotas*

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

La mayoría abrumadora de los niños, el 94,7%, expresó que les gusta jugar con las pelotas. Este hallazgo sugiere una preferencia significativa por las actividades que involucran este tipo de juguete, lo que puede tener varias implicaciones positivas en el desarrollo infantil. Jugar con pelotas fomenta habilidades motoras gruesas, como correr, lanzar, atrapar y patear, que son esenciales para el desarrollo físico. Por otro lado, solo un 5,3% de los niños no manifiesta interés en jugar con pelotas. Esta cifra es notablemente baja, lo que indica que la mayoría de los niños encuentra valor en este tipo de juego.

Tabla 18*El niño propone a sus compañeros para jugar*

	N°	%
No	16	26.3%
Si	45	73,7%

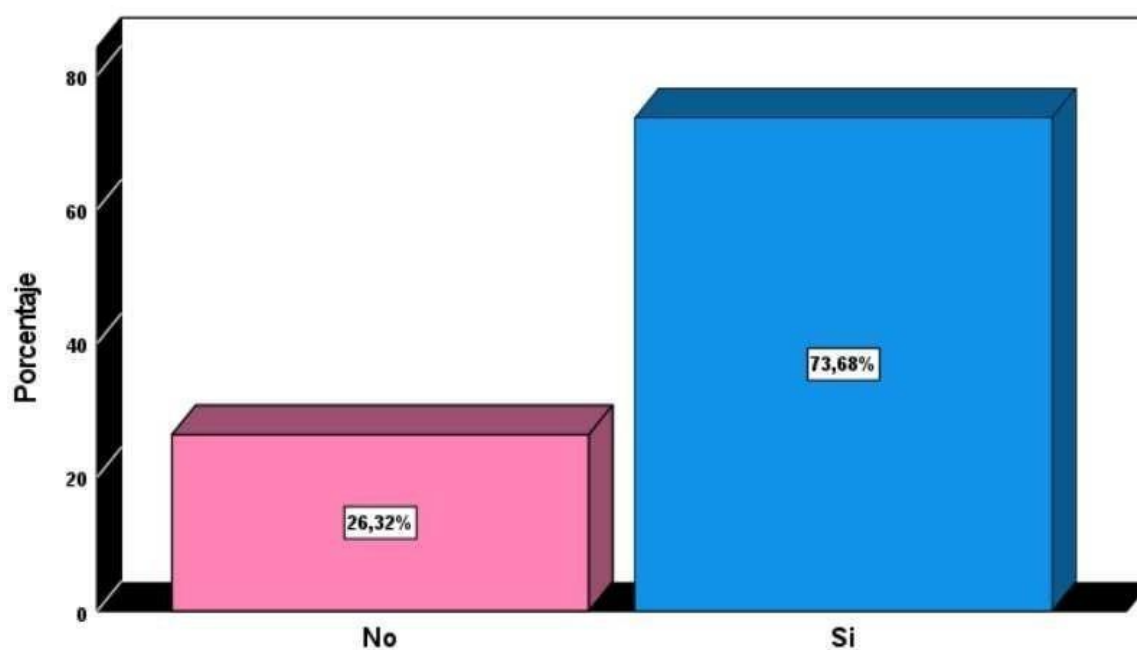
Figura 5*El niño propone a sus compañeros para jugar*

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

Una significativa mayoría de los niños, el 73,7%, indicó que propone a sus compañeros para jugar. Este dato es indicativo de un desarrollo positivo de habilidades sociales y de iniciativa, lo que sugiere que estos niños se sienten cómodos al interactuar con sus pares y están dispuestos a asumir un papel activo en el juego. Por otro lado, el 26,3% de los niños que no propone actividades de juego puede reflejar diversas circunstancias.

Tabla 19*El niño respeta las reglas de juego de futbol al momento de jugar*

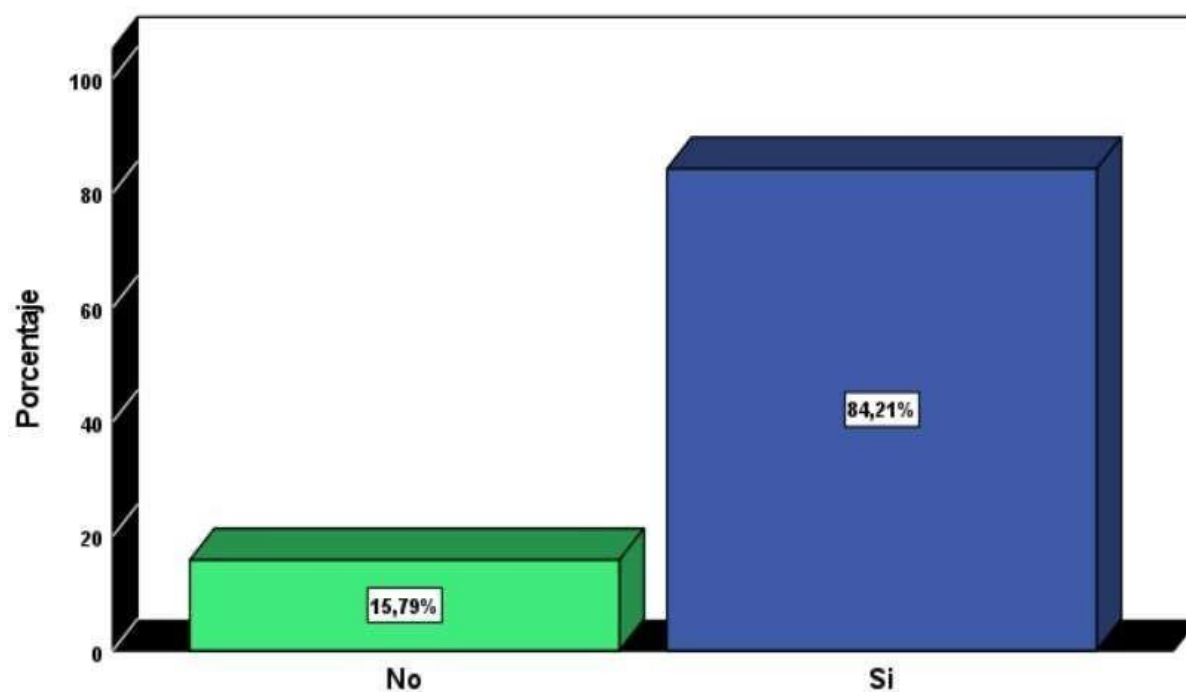
	N°	%
No	16	26.3%
Si	45	73,7%

Figura 6*El niño respeta las reglas de juego de futbol al momento de jugar*

Un 73,7% de los niños indicó que respeta las reglas del juego de fútbol. Este hallazgo es un indicador positivo de su comprensión y aceptación de las normas, lo que es fundamental para el desarrollo de la conducta social y el comportamiento deportivo. Respetar las reglas no solo facilita un juego justo, sino que también fomenta el espíritu de equipo y la cooperación entre los jugadores. Por otro lado, el 26,3% de los niños que no respeta las reglas puede ser indicativo de varios factores.

Tabla 20*El niño juega con sus juguetes respetando las reglas*

	N°	%
No	10	15.8%
Si	51	84.2%

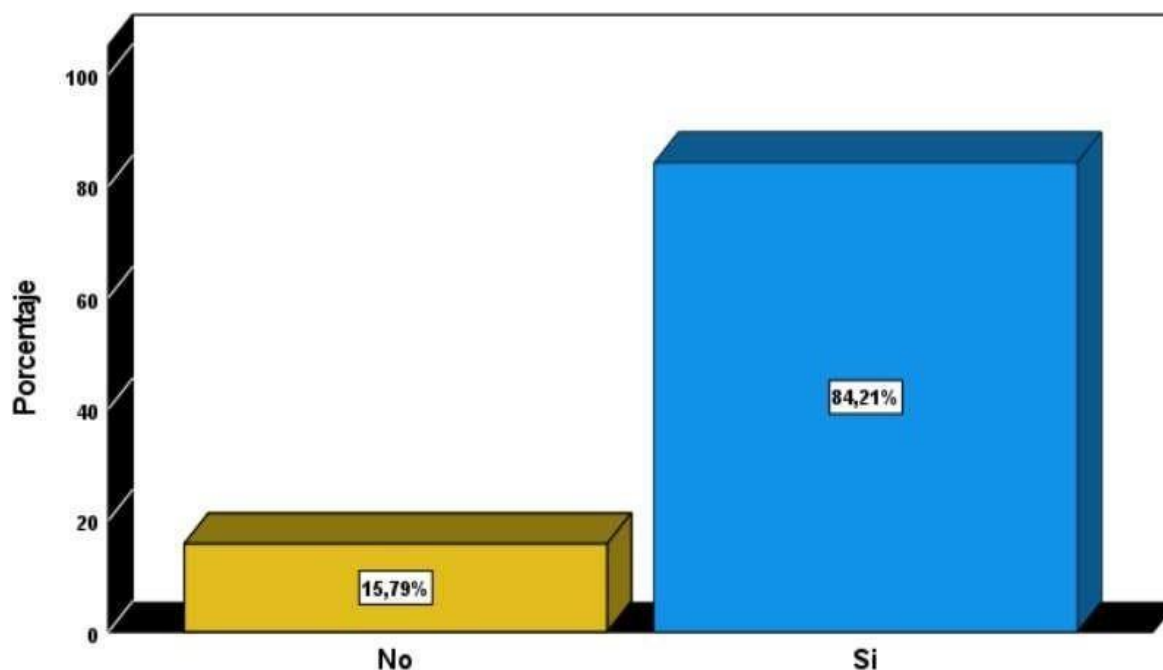
Figura 7*El niño juega con sus juguetes respetando las reglas*

Un 84,21% de los niños manifestó que juega con sus juguetes respetando las reglas. Este porcentaje refleja un comportamiento altamente positivo en relación con la comprensión y aplicación de normas durante el juego. En contraste, el 15,79% de los niños que no respetan las reglas al jugar puede señalar diversas razones, como la falta de comprensión de las normas o una etapa de desarrollo donde la exploración y la experimentación son más prevalentes que la adherencia a las reglas.

Tabla 21*El niño respeta a sus compañeros al momento de jugar*

	N°	%
No	10	15.8%
Si	51	84.2%

Figura 8

El niño respeta a sus compañeros al momento de jugar

Un 84,2% de los niños manifestó que respeta a sus compañeros durante el juego, lo que indica un nivel alto de conducta prosocial y habilidades interpersonales. Este resultado es muy positivo, ya que el respeto entre compañeros es fundamental para el desarrollo de relaciones sociales saludables y para fomentar un ambiente de juego cooperativo. Por otro lado, el 15,8% de los niños que no respeta a sus compañeros puede señalar la necesidad de atención específica.

Tabla 22*Frecuencia de empleo de gamificación*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	9	14,8
	A veces	22	36,1
	Siempre	30	49,2
	Total	61	100,0

Se observa que el 49% de participantes siempre emplea la gamificación, un 36% a veces y un 14% desconoce o no emplea hasta el momento, el cual se relaciona con los datos encontrados en el estudio.

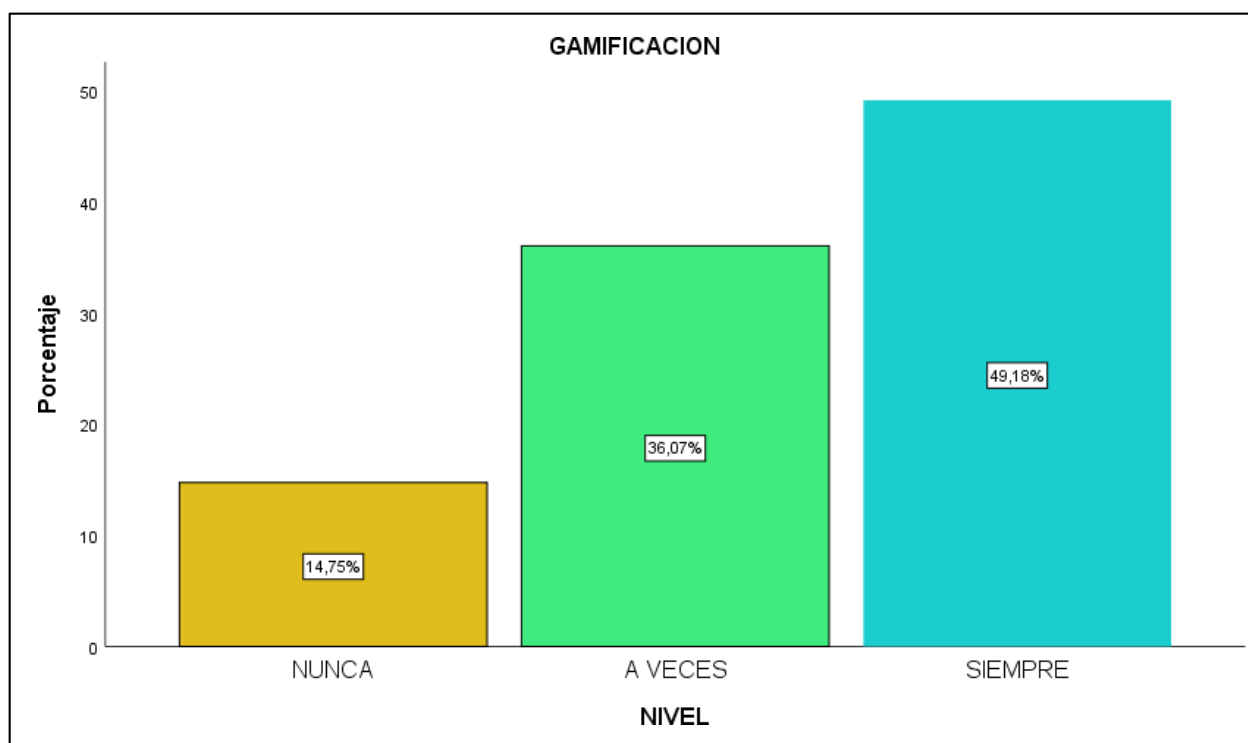
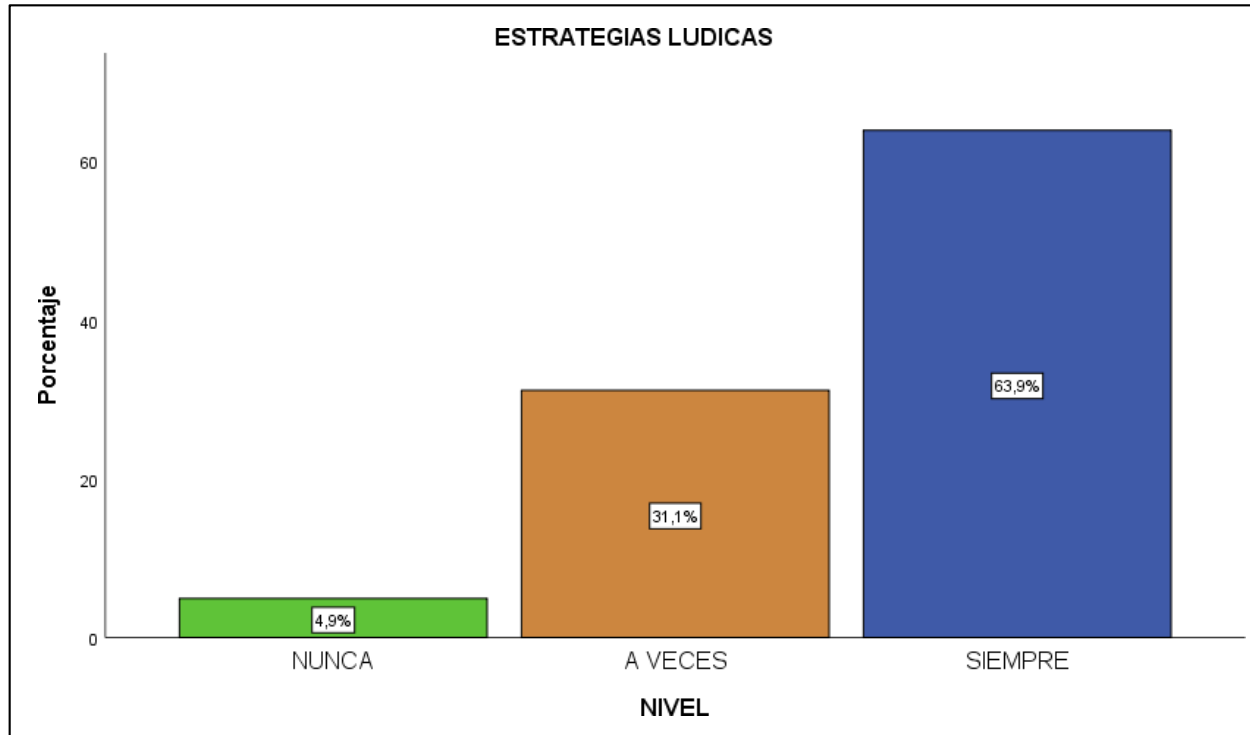
Figura 9*Nivel de gamificación*

Tabla 23*Frecuencia de empleo de estrategias lúdicas*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	3	4,9
	A veces	19	31,1
	Siempre	39	63,9
	Total	61	100,0

Se observa que el 64% de participantes siempre emplea diversas estrategias lúdicas al desarrollar diversa gamificación, un 31% a veces y un 5% no emplea estrategia alguna el momento, el cual se relaciona con los datos encontrados en el estudio.

Figura 10*Nivel de estrategias lúdicas*

3.2 Discusiones

Se determino que existe entre la gamificación y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, con un coeficiente de correlación positiva muy alta 0,737; esto significa que, a medida que aumentan los niveles de gamificación en el contexto evaluado, también aumentan los niveles de estrategias lúdicas. Ordóñez (2022), afirma que “La Gamificación es una estrategia didáctica que permite al docente proporcionar un proceso de aprendizaje-enseñanza a través del juego el cual nos permite indagar, conocer, razonar, participar en el proceso enseñanza-aprendizaje. El área de Matemáticas es fundamental aplicar una estrategia motivadora que permita un aprendizaje significativo”. En contraste con los resultados obtenidos Vargas (2022), Se identificó un correlación de 0,888 con significancia ($p = 0,000$), lo que evidencia una correlación positiva y elevada entre gamificación y estrategias lúdicas en niños de Huacho, 2022. Asimismo, a partir del análisis descriptivo de la variable gamificación, se determinó que el 19,6% presentan un nivel alto.

Se determino que no existe relacion entre gamificación y el Juego funcional en los niños de Socllabamba-Lircay, un coeficiente de correlación al ser $\text{sig}=0,399$, mayor a 0.05; es decir, las prácticas de gamificación pueden no están asociadas con un mayor nivel de funcionalidad en los juegos utilizados, lo que es relevante en contextos educativos o recreativos. Son opuestos a los del estudio realizado por Córdor y Orozco (2023), sus resultados revelaron que los docentes tienen un conocimiento sobre gamificación relacionada a las Matemática. Constatando una que utilizacion de métodos tradicionales para la enseñanza. incluyendo dinámicas, videos y otros elementos, aplicando de forma errónea muchas veces la gamificación. Esto se reflejo en la baj participación e interés por parte de los estudiantes en aprender la asignatura, ya que se distraían fácilmente debido a la falta de relación entre las actividades lúdicas y los objetivos educativos.

Se determino que la gamificación y los juegos de reglas en los niños de Socllabamba-Lircay, un coeficiente de correlación positiva muy alta 0,711; esto implica que la gamificación podría estar desempeñando un papel significativo en el fortalecimiento de las dinámicas de juego que involucran reglas estructuradas. En otras palabras, permite se debe empelar la gamificación para mejorar las estragias y aprendizaje de los niños, en ese sentido Vargas (2022), concluyó que hubo relacion 0,592 significativo ($p=0,000$), se da relación positiva y moderada entre la gamificación y el juego de reglas en niños de Huacho.

Se determino que existe entre la diversión y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, un coeficiente de correlación positiva muy alta 0,751; esto implica que las estrategias lúdicas pueden ser un factor clave para generar un ambiente divertido, lo que es crucial en contextos educativos y recreativos. De igual manera, siguiendo a Vargas (2022), El 79,3% presentó un nivel medio de gamificación, lo que equivale a 73 niños que obtuvieron puntuaciones intermedias en el cuestionario aplicado para evaluar esta variable. De forma similar, el análisis descriptivo de las estrategias lúdicas reveló que el 17,4% de los estudiantes, es decir, 16 niños, alcanzaron un nivel alto en dicha variable. Por otro lado, el 81,5% de los estudiantes, equivalente a 75 niños, reportaron un nivel medio en el uso de estrategias lúdicas, según los resultados obtenidos en el instrumento empleado.

Se determino que entre la creatividad y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, hay un coeficiente de correlación positiva muy alta $Rho=0,574$; esto implica que las actividades lúdicas fomentan la diversión d ellos niños, son efectivas para estimular la creatividad en contextos educativos y recreativos. Por su parte Salazar (2023), concluye la relación significativa entre las estrategias lúdicas, incluyendo juegos simbólicos, y la creatividad. Los coeficientes de correlación y niveles de significancia respaldan las hipótesis alternativas, sugiriendo una conexión relevante de estas dimensiones lúdicas en el proceso de socialización. Los resultados coinciden con lo de Palacios (2023), donde encontró relación positiva con la creatividad en alumnos de primero de Huacho, 2023. Se encontró un $r = 0.630$, de alta intensidad ($p = 0,000$)

Tabla 24

Normalidad

	Estadístico	Shapiro-Wilk	Sig.
Gamificación	0,555	61	0,000
Estrategias lúdicas	0,555	61	0,000

Corrección de significación de Lilliefors.

Para ambas variables, gamificación y estrategias lúdicas, los resultados de Shapiro-Wilk indican una distribución normal, ya que los p-valores son menores a 0,05.

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

Figura 11

Normalidad de gamificación

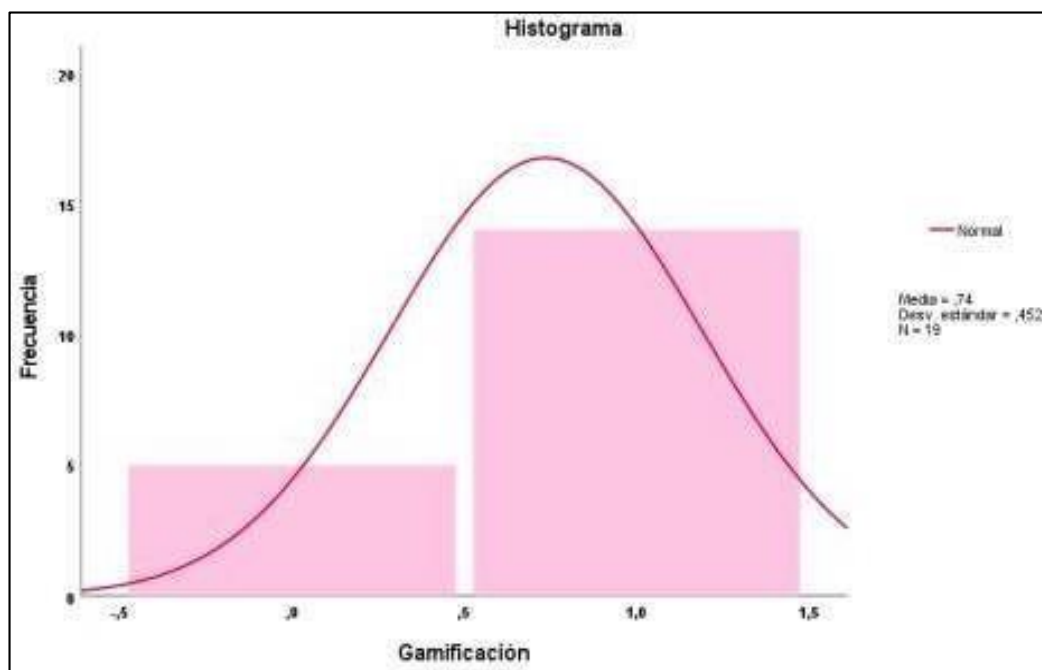
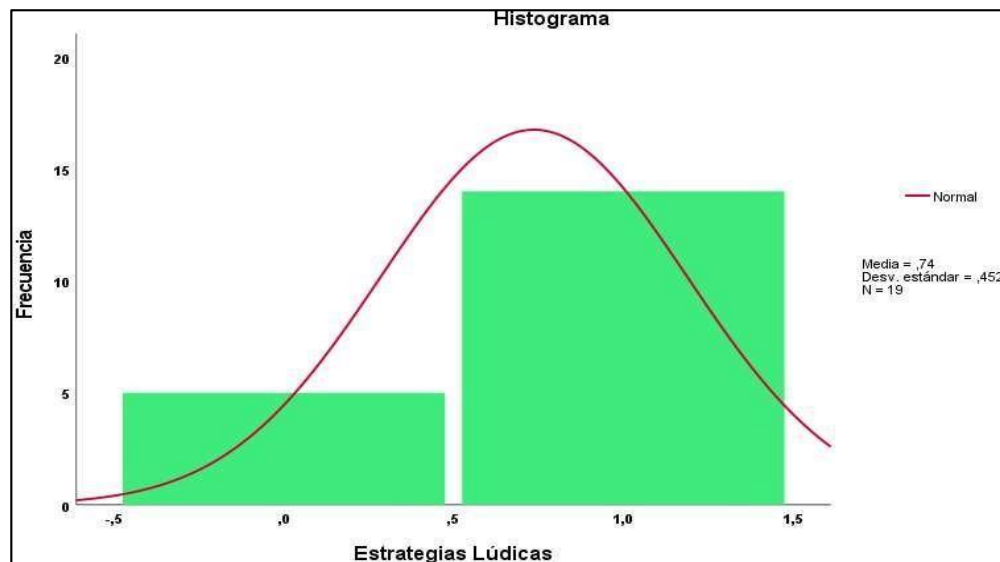


Figura 12

Pruebas de normalidad de estrategias lúdicas



3.3 Contrastación de hipótesis

3.3.1 Planteamiento de la hipótesis.

H₁: Existe relación significativa entre la gamificación y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024.

H₀: No Existe relación significativa entre la gamificación y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024.

3.3.2 Determinación de significancia

sig=5%

3.3.3 Elección

Se analiza con Spearman (Rho)

3.3.4 Cálculo del valor tabular

P valor => Aceptar H1

P valor < Aceptar H0

3.3.5 Contrastación de la hipótesis general

Tabla 25

Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis general

		Estrategias lúdicas
	Chi-cuadrado de Pearson	0,737
Gamificación	Sig.	0,00
	Casos validos	61

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

Un coeficiente de correlación de 0,737 indica una correlación positiva alta entre Gamificación y Estrategias Lúdicas. Esto significa que, a medida que aumentan los niveles de gamificación en el contexto evaluado, también aumentan los niveles de estrategias lúdicas. Esta relación sugiere que las intervenciones basadas en gamificación probablemente influyan positivamente en la aplicación de estrategias lúdicas en el entorno estudiado.

4.1.1. Hipótesis específicas

a) Hipótesis

H₁: Existe relación significativa entre la gamificación y el Juego funcional en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024.

H₀: No existe relación significativa entre la gamificación y el Juego funcional en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socllabamba-Lircay, 2024.

b) Nivel de significancia:

sig=0.05

c) Regla de decisión:

Si: $p < 0.05$; se rechaza H₀ y acepta H₁

$p \geq 0.05$; se acepta H₀

d) Estadístico de prueba:

Rho de Spearman-parametrica.

Tabla 26*Correlación para la hipótesis específica 1*

		Juego funcional
Gamificación	Chi-cuadrado de Pearson	0,414
	Sig.	0,399
	Casos validos	61

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

Una significancia (sig=.399) indica que no hay un coeficiente de correlación, entre Gamificación y Juego Funcional al ser sig. mayor a 0.05. Esto sugiere que a medida que aumenta la gamificación, las estrategias de juego funcional no sufren ningún cambio. Es decir, las prácticas de gamificación y funcionalidad en los juegos utilizados, no se intuyen.

Tabla 27*Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis específica 2*

		Juego de reglas
Gamificación	Chi-cuadrado de Pearson	0,711
	Sig.	0,00
	Casos validos	61

Un coeficiente de correlación de 0,711 indica una correlación positiva alta entre Gamificación y Juego de Reglas. Esto sugiere que a medida que se incrementa el uso de la gamificación, también se observa un aumento en la aplicación de juegos de reglas. Esto implica que la gamificación podría estar desempeñando un papel significativo en el fortalecimiento de las dinámicas de juego que involucran reglas estructuradas.

Tabla 28*Correlación para la hipótesis específica 3*

		Diversión
Estrategias lúdicas	Chi-cuadrado Pearson	0,751
	Sig.	0,00
	Casos validos	61

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

Un coeficiente de correlación de 0,751 indica una correlación alta entre Diversión y Estrategias Lúdicas. Esto sugiere que a medida que aumenta la diversión, también se observa un incremento en la aplicación de estrategias lúdicas. Este hallazgo implica que las estrategias lúdicas pueden ser un factor clave para generar un ambiente divertido, lo que es crucial en contextos educativos y recreativos.

Tabla 29*Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis específica 4*

		Creatividad
Estrategias lúdicas	Chi-cuadrado de Pearson	0,574
	Sig.	0,00
	Casos validos	61

Fuente: (Elaboración propia, 2024)

Un coeficiente de correlación de 0,574 indica una correlación positiva extremadamente alta entre Creatividad y Estrategias Lúdicas. Este hallazgo sugiere que a medida que se implementan estrategias lúdicas, también se observa un aumento significativo en la creatividad de los niños. Esto implica que las actividades lúdicas no solo fomentan la diversión, sino que también son efectivas para estimular la creatividad en contextos educativos y recreativos.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

1. Se determinó que existe entre la gamificación y las estrategias lúdicas en niños de 5 años de inicial de Socllabamba-Lircay, con un coeficiente de correlación positiva muy alta 0,737; esto significa que, a medida que aumentan los niveles de gamificación en el contexto evaluado, también aumentan los niveles de estrategias lúdicas.
2. Se determinó que no existe un coeficiente de correlación entre gamificación y los Juegos funcionales en los niños de inicial de Socllabamba-Lircay, al ser significancia mayor 0.05 (sig.399); es decir, las prácticas de gamificación no están asociadas con un mayor nivel de funcionalidad en los juegos utilizados.
3. Se determinó que existe entre la gamificación el juego de reglas en los niños de 5 años de Socllabamba-Lircay, con un coeficiente de correlación positiva muy alta 0,711; esto implica que la gamificación podría estar desempeñando un papel significativo en el fortalecimiento de las dinámicas de juego que involucran reglas estructuradas.
4. Se determinó que la diversión y las estrategias lúdicas en los niños de Socllabamba-Lircay, un coeficiente relación positiva 0,751; esto implica que las estrategias lúdicas es un factor clave para generar un ambiente divertido, lo que es crucial en contextos educativos y recreativos.
5. Se determinó que la creatividad y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años e Socllabamba-Lircay, con un coeficiente de correlación positiva muy alta 0,574; esto implica que las actividades lúdicas no solo fomentan la diversión, sino que también son efectivas para estimular la creatividad en contextos educativos y recreativos.

4.2 Recomendaciones

1. Se sugiere encarecidamente a la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) de la Provincia de Angaraes llevar a cabo la difusión de contenidos relacionados con la gamificación mediante la realización de charlas informativas, demostraciones prácticas y la elaboración de guías didácticas destinadas a los Niños de 5 Años matriculados en la Institución Educativa N° 871 ubicada en Socllabamba.
2. La directora de la I.E. N° 871, debe dedicar a investigar y seleccionar cuidadosamente materiales educativos basados en la gamificación y estrategias lúdicas, ya que esto sin duda enriquecerá la experiencia de aprendizaje de los niños en su institución, fomentando así el desarrollo de habilidades críticas y analíticas en su formación académica.
3. Se recomienda encarecidamente a las maestras que se dediquen a capacitarse de manera exhaustiva sobre la gamificación, ya que se trata de una innovadora estrategia de aprendizaje que se considera altamente motivadora y capaz de propiciar significativos cambios en los niños. Esto se debe a que la gamificación proporciona un constante estímulo que fomenta el interés, la participación activa y la creatividad de los niños a la hora de llevar a cabo sus diversas actividades y tareas escolares.
4. A los investigadores interesados en el ámbito educativo se les recomienda encarecidamente continuar profundizando en el estudio y análisis de la gamificación, dado que se vislumbra como una herramienta de suma relevancia en el devenir de la educación, en virtud de que su implementación propicia avances significativos en el entorno académico, contraponiéndose a los métodos convencionales de enseñanza arraigados en la actualidad.

REFERENCIAS

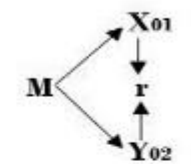
- Salazar, G. P. (2023). *Estrategias lúdicas y socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023. [Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo]*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/123817>.
- Alvarez, M. (2020). *La Gamificacion como estrategia pedagogica*. Colombia: UDES.
- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. España: Espasa Calpe.
- Bartle, R. A. (1990). *Interactive Multi-Player Computer Games*. Británico: MUSE Ltd.
- Borras, G. O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Dialnet.
- Bunge, M. (2004). *La investigación científica*. Argentina: Siglo XXI.
- Cañizales, T. (2014). *Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizajes*. Perú: Maracaibo.
- Cóndor, B. H., y Orozco, J. M. (2023). *Gamificación como estrategia didáctica en el proceso del aprendizaje significativo de la Matemática. [Tesis de Pregrado, Universidad Tecnológica Indoamérica]*. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/6316>.
- Contreras, R. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona: Bellaterra.
- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (2000). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- Díaz, F., y Hernández, G. (2012). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.
- García, C. (2020). *La gamificación en el proceso de enseñanza*. Lima: CEPAL.
- Gomez, I. (2018). *Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje*. Lima: Dialnet.
- Halliday, M. A. (1986). *El lenguaje como semiótica social*. México: Fondo de cultural económica.
- Hernández, R. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Editorial McGraw-Hill.
- James, W. (1996). *The principles of psychology*. New York: Dover Publications.
- Jimenez, C. A. (2005). *Pedagogía lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones*. Armenia: Kinesis.
- Kerlinger, F. (2006). *Investigación del comportamiento, Técnicas y métodos*. México: López, A. J. (2021). *Gamificalia*. Guayaquil: Salesiana.
- Mejillón, L. (2022). *Gamificación y el aprendizaje significativo*. Lima: LTDA.

- Miranda, E. A. (2023). Gamificación y su influencia en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial del subnivel II de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://190.15.129.146/handle/49000/15489>.
- Moor, P. (1992). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- Moreira, W., y Quijije, A. (2022). *Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial*. Ecuador: Educare.
- Ochoa, C. (2015). *Muestreo no probabilístico*. Lima: Netquest.
- Ordóñez, M. A. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la Escuela Juan José Flores*. [Tesis de Pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>.
- Otzen, A., y Manterola, G. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una Población a estudio*. México: Morphology.
- Palacios, C. S. (2023). *La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la Institución Educativa Elite School-Huacho*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/8134/TESIS%20GAMIFICACION%20Y%20COMPRESION%20TEXTOS%20EJEMPLAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Parra, M., y Segura, A. (2019). *Traducción y validación de la escala de evaluación de experiencias gamificadas*. Perú: GAMEX.
- Pérez, F. B., y Abad, G. E. (2021). Aplicación del coeficiente de confiabilidad de Kuder Richardson en una escala para la revisión y prevención de los efectos de las rutinas. *Boletín científico de la escuela superior Atotonilco de Tula*, 51-55.
- Piaget, J. (1983). *Formación de símbolos en el niño: imitación, juego y sueño, imagen*. México: Fondo Cultural Económica.
- Quizhpi, L. L. (2018). *La estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Reyes, P. (2011). *Actividades lúdicas*. Lima: Scribd.
- Rodríguez, M. (2021). *Gamificación para el aprendizaje*. Barcelona: NFER.

- Romero, A., y Espinosa, J. (2019). *Gamificación en el aula de educación infantil*. España: EDETANIA.
- Skinner, B. F. (1989). The behavior of the listener. *Rule governed behavior: Cognition, contingencies, and instructional control*, pp. 85-96.
- Tenesaca, M. E., y Criollo, F. E. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1646>.
- Vargas, M. E. (2022). *La gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial-Huacho, 2022*. [Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/108574?show=full>.

Anexo

Anexo A: Matriz de consistência

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>General</p> <p>¿Qué relación existe entre la gamificación y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024?</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué relación existe entre la gamificación y el Juego funcional en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024? ▪ ¿Qué relación existe entre la gamificación y el Juego de reglas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024? ▪ ¿Qué relación existe entre la diversión y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024? ▪ ¿Qué relación existe entre la creatividad y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024? 	<p>General</p> <p>Determinar la relación que existe entre la gamificación y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024.</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Determinar la relación que existente entre la gamificación y el Juego funcional en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024. ▪ Determinar la relación que existente entre la gamificación y el Juego de reglas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024. ▪ Determinar la relación que existente entre la diversión y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024. ▪ Determinar la relación que existente entre la creatividad y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024. 	<p>General</p> <p>Existe relación significativa entre la gamificación y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024.</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Existe relación significativa entre la gamificación y el Juego funcional en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024. ▪ Existe relación significativa entre la gamificación y el Juego de reglas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024. ▪ Existe relación significativa entre la diversión y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024. ▪ Existe relación significativa entre la creatividad y las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E. N° 871 de Socclabamba-Lircay, 2024. 	<p>V.I.(X): Gamificación</p> <p>V.D.(Y): Estrategias Lúdicas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tipo de investigación: Básica 2. Nivel de investigación: Descriptivo. 3. Diseño de investigación: Correlacional.  <p>Donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ M : Muestra ▪ X01 :Variable X: Gamificación ▪ r :Relación entre variables ▪ Y02:Variable Y: Estrategias lúdicas <ol style="list-style-type: none"> 4. Población: La población fue constituida por 47 niños de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 871 de Socclabamba. 5. Muestra: La muestra fue constituida por 19 niños de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 871 de Socclabamba. 6. Tipo de muestreo: Es no probabilístico 7. Técnica: Observación 8. Instrumento: Ficha de observación.

Anexo B: operacionalización

Variable X	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Ítems
Gamificación	La gamificación es la aplicación de técnicas y dinámicas de diseño de juegos en contextos ajenos al juego, como educación, trabajo, salud y el marketing (Borras, 2015).	La gamificación permite el desarrollo óptimo del niño, se evaluará con una ficha de observación de 8 preguntas de respuesta dicotómica	Diversión Creatividad	Juega Sonríe Comparte Combina crea innova	01. Al niño le gusta jugar con sus compañeros 02. El niño sonríe cuando juega 03. Al niño le gusta cantar cuando juega 04. El niño participa alegremente en sus actividades de clase 05. El niño crea una historia con sus juguetes 06. El niño aplica su creatividad en los juegos 07. El niño desarrolla sus actividades con creatividad 08. El niño cuando juega imagina que tiene sus superpoderes
Variable Y	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Ítems
Estrategia lúdicas	Las estrategias lúdicas involucran juegos, desafíos, competencias y actividades interactivas que estimulan la motivación (Díaz y Hernández, 2012).	Las estrategias lúdicas se evaluaron con la ficha de observación	Juego funcional Juego de regla	Diversión Repete Empela material Respeto Interacción Sigue indicación	01. Al niño le gusta jugar con diferentes materiales 02. El niño reconoce todos los materiales de juguetes de memoria 03. El niño utiliza sus juguetes acuerdo a su funcionalidad 04. Al niño le gusta jugar con las pelotas 05. El niño propone a sus compañeros para jugar 06. El niño respeta las reglas de juego de fútbol al momento de jugar 07. El niño juega con sus juguetes respetando las reglas 08. El niño respeta a sus compañeros al momento de jugar

Anexo C: Instrumento de recolección de datos

Se le agradece su apoyo y colaboración para que pueda leer cada una de las preguntas y que pueda marcar con un aspa “X” en el recuadro que corresponda, según la percepción del niño o niña.

VARIABLE	Nº	PREGUNTAS	SI	NO
Gamificación	1	Al niño le gusta jugar con sus compañeros		
	2	El niño sonrís cuando juega		
	3	Al niño le gusta cantar cuando juega		
	4	El niño participa alegremente en sus actividades de clase		
	5	El niño crea una historia con sus juguetes		
	6	El niño aplica su creatividad en los juegos		
	7	El niño desarrolla su actividad con creatividad		
	8	El niño cuando juega imagina que tiene sus superpoderes		
Estrategias lúdicas	1	Al niño le gusta jugar con diferentes materiales		
	2	El niño reconoce todos los materiales de juguetes de memoria		
	3	El niño utiliza sus juguetes acuerdo a su funcionalidad		
	4	Al niño le gusta jugar con las pelotas		
	5	El niño propone a sus compañeros para jugar		
	6	El niño respeta las reglas de juego de futbol al momento de		
	7	El niño juega con sus juguetes respetando las reglas		
	8	El niño respeta a sus compañeros al momento de jugar		

ANEXO D: Datos

irma.sav [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

23: Visible: 22 de 22 variables

	g1	g2	g3	g4	g5	g6	g7	g8	e1	e2	e3	e4	e5	e6	e7	e8	gam	estr	estD1	estD2	gamD1	gamD2	var	var
1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	6	7	4	3	2	4		
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	7	8	4	4	4	3		
3	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	6	5	3	2	4	2		
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	7	4	3	4	4		
5	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	3	7	3	4	1	2		
6	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	6	3	1	2	4	2		
7	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	6	3	3	4	3		
8	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	6	7	3	4	3	3		
9	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	5	5	3	2	4	1		
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	7	4	3	4	4		
11	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	7	7	3	4	3	4		
12	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	3	7	4	3	3	0		
13	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	6	5	3	2	4	2		
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	7	3	4	4	4		
15	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	4	6	2	4	3	1		
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	6	4	2	4	3		
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	8	4	4	4	4		
18	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	7	7	4	3	4	3		
19	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	8	4	4	3	3		
20	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	6	7	4	3	2	4		
21	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	7	8	4	4	4	3		
22	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	6	5	3	2	4	2		
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	7	4	3	4	4		

Vista de datos Vista de variables

irma.sav [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

23 : Visible: 22 de 22 variables

	g1	g2	g3	g4	g5	g6	g7	g8	e1	e2	e3	e4	e5	e6	e7	e8	gam	estr	estD1	estD2	gamD1	gamD2	var	var
24	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	3	7	3	4	1	2		
25	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	6	3	1	2	4	2		
26	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	6	3	3	4	3		
27	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	6	7	3	4	3	3		
28	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	5	5	3	2	4	1		
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	7	4	3	4	4		
30	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	7	7	3	4	3	4		
31	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	2	7	4	3	2	0		
32	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	6	5	3	2	4	2		
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	7	3	4	4	4		
34	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	4	6	2	4	3	1		
35	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	6	4	2	4	3		
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	8	4	4	4	4		
37	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	7	7	4	3	4	3		
38	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	8	4	4	3	3		
39	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	6	7	4	3	2	4		
40	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7	7	4	3	4	3		
41	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	5	5	3	2	3	2		
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	7	4	3	4	4		
43	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	3	7	3	4	1	2		
44	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	6	3	1	2	4	2		
45	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	6	3	3	4	3		
46	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	6	7	3	4	3	3		

Vista de datos Vista de variables

irma.sav [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

23 : Visible: 22 de 22 variables

	g1	g2	g3	g4	g5	g6	g7	g8	e1	e2	e3	e4	e5	e6	e7	e8	gam	estr	estD1	estD2	gamD1	gamD2	var	var
47	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	5	5	3	2	4	1		
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	7	4	3	4	4		
49	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	7	7	3	4	3	4		
50	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	3	7	4	3	3	0		
51	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	6	5	3	2	4	2		
52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	7	3	4	4	4		
53	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	4	6	2	4	3	1		
54	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	6	4	2	4	3		
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	8	4	4	4	4		
56	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	7	7	4	3	4	3		
57	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	8	4	4	3	3		
58	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	6	4	2	4	3		
59	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	7	7	4	3	4	3		
60	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	7	7	4	3	4	3		
61	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	6	8	4	4	3	3		
62																								
63																								
64																								
65																								
66																								
67																								
68																								
69																								

Vista de datos Vista de variables

Anexo E: Evidencias fotográficas



Realizando una actividad de reconocer del esfuerzo y el entusiasmo junto con los niños y niñas



Fomentando el desarrollo de habilidades de motricidad, reconocemos los colores, números y formas, así como promover el trabajo en equipo



Dando bienvenida a los niños y niñas N° 871 de Socclabamba



Primer día de llegada a la Institución Educativa N° 871 de Socclabamba



Realizando actividades de juegos de interés y motivando a los niños Institución Educativa N° 871 de Socllabamba



Explicando sobre actividades realizados a los niños de habilidades individuales, con la capacidad de seguir instrucciones, la colaboración y al perseverancia