



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**La gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una
institución educativa inicial – Huacho, 2022.**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Vargas Salgado, Mitzy Evelyn (orcid.org/0000-0002-9480-6413)

ASESORA:

Dra. Boy Barreto, Ana Maritza (orcid.org/0000-0002-0405-5952)

CO-ASESOR:

Mg. Loayza Reymer, Raúl Américo (orcid.org/0000-0003-4866-1601)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente.

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles.

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

Esta tesis se las dedico en especial a mis padres por incentivar y alentarme a seguir estudiando, a mi esposo por apoyarme en mis proyectos de estudios para seguir superándome en la vida y a mi hijo por comprenderme y valorar que hoy en día tenemos que seguir estudiando para así ser mejores profesionales.

Agradecimiento

En primer lugar, agradecer a Dios por guiarme y brindarme la oportunidad de poder estudiar mi maestría que es lo que más anhelaba en la vida y en segundo lugar agradezco de manera muy especial a mi esposo que me apoyó, comprendió y ayudó en todo momento para culminar mis estudios.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de Tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	17
3.1. Tipo y diseño de la investigación	17
3.2. Variables y operacionalización	17
3.3. Población, muestra y muestreo	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.5. Procedimientos	25
3.6. Métodos de análisis de datos	26
3.7. Aspectos éticos	26
IV. RESULTADOS	27
V. DISCUSIÓN	37
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS	45
ANEXOS	52

Índice de Tablas

	Pág.
Tabla 1 <i>Población de estudiantes</i>	20
Tabla 2 <i>Muestra de estudiantes</i>	21
Tabla 3 <i>Tabla cruzada entre gamificación y estrategias lúdicas</i>	27
Tabla 4 <i>Tabla cruzada específica 1, entre la dimensión juego funcional de las estrategias lúdicas y la gamificación</i>	28
Tabla 5 <i>Tabla cruzada específica 2, entre la dimensión de juego de construcción de las estrategias lúdicas y la gamificación</i>	29
Tabla 6 <i>Tabla cruzada específica 3, entre la dimensión de juego simbólico de las estrategias lúdicas y la gamificación</i>	30
Tabla 7 <i>Tabla cruzada específica 4, entre la dimensión de juego de reglas de las estrategias lúdicas y la gamificación</i>	31
Tabla 8 <i>Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov de la gamificación y las estrategias lúdicas</i>	32
Tabla 9 <i>Correlación entre gamificación y estrategias lúdicas</i>	32
Tabla 10 <i>Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov de la dimensión de juego funcional de las estrategias lúdicas y la gamificación</i>	33
Tabla 11 <i>Correlación entre la gamificación y el juego funcional</i>	33
Tabla 12 <i>Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov de la dimensión de juego de construcción de las estrategias lúdicas y la gamificación</i>	34
Tabla 13 <i>Correlación entre la gamificación y el juego de construcción</i>	34
Tabla 14 <i>Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov de la dimensión de juego simbólico de las estrategias lúdicas y la gamificación</i>	35
Tabla 15 <i>Correlación entre la gamificación y el juego simbólico</i>	35
Tabla 16 <i>Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov de la dimensión de juego de reglas de las estrategias lúdicas y la gamificación</i>	36
Tabla 17 <i>Correlación entre la gamificación y el juego de reglas</i>	36

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Esquema de investigación	17

Resumen

La investigación tuvo como objetivo general establecer la relación que existe entre la gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022. La muestra de este estudio estuvo conformada por 92 estudiantes que llenaron dos cuestionarios, que previamente fueron sometidos a una validación por juicio de expertos. En esta línea, el estudio fue cuantitativo, de tipo básica, de diseño no experimental, transversal y de nivel descriptivo - correlacional; asimismo, la técnica que se utilizó para la recolección de información fue la encuesta de tipo cuestionario. De igual manera, para procesar la información se usó el paquete estadístico SPSS. En este sentido, los datos que se lograron obtener se presentaron en función de estadísticos descriptivos y estadísticos inferenciales, que midieron la correlación entre las variables de estudio. Al respecto, los resultados de las correlaciones apuntan a que, si hay una relación significativa, positiva y de magnitud alta, entre las variables de estudio ($\rho=0,888$ y $\text{sig.}= 0,000$). Por ello, la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alternativa. Siendo posible concluir que, si existe una relación entre la gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.

Palabras clave: gamificación, estrategias lúdicas, educación inicial.

Abstract

The general objective of the research was to establish the relationship that exists between gamification and playful strategies in children of an initial educational institution in Huacho in the year 2022. The sample of this study consisted of 92 students who filled out two questionnaires, which were previously subjected to validation by expert judgment. In this line, the study was quantitative, of a basic type, of a non-experimental, cross-sectional design and of a descriptive-correlational level; Likewise, the technique that was used for the collection of information was the questionnaire-type survey. Similarly, to process the information, the statistical package SPSS was used. In this sense, the data that was obtained was presented based on descriptive statistics and inferential statistics, which measured the correlation between the study variables. In this regard, the results of the correlations point to the fact that there is a significant, positive and very strong relationship between the study variables ($\rho=0.888$ and $\text{sig.}= 0.000$). Therefore, the null hypothesis is rejected, and the alternative hypothesis is accepted. Being possible to conclude that, if there is a relationship between gamification and playful strategies in children of an initial educational institution in Huacho in the year 2022.

Keywords: gamification, playful strategies, early education.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel global, existió la tendencia a usar nuevos avances en cuanto a tecnologías de información y comunicación (TIC) para alcanzar gamificar actividades en el ámbito educativo. Al respecto, el diseño de juegos puede aumentar la aceptación del contenido de aprendizaje por parte de los estudiantes. En esta línea, se destacó el rol que juegan las computadoras en la educación actual, en particular en programas de estudio que busquen integrar la gamificación como parte de sus directrices. En este sentido, se hace necesario explorar el diseño de juegos apropiados que puedan aumentar la aceptación del contenido de aprendizaje por parte de los estudiantes (Al Fatta et al., 2019).

En el plano mundial, la gamificación ha sido uno de los métodos de enseñanza activa más actuales y utilizados, que tuvo como finalidad motivar a los estudiantes y que adopten una posición activa y de agencia frente a su propio proceso de aprendizaje. Ello se puede ver en distintos espacios educativos, sea en la educación básica o la educación superior. En adición, esta metodología de aprendizaje tuvo un nivel alto de activación de los estudiantes, que los invitó a desarrollar actividades que requieren de su atención y participación (Parra et al., 2020).

En España, se encontró que, de una muestra de 140 estudiantes, el 40.5% posee un nivel muy alto de atención y activación mientras se realiza una actividad gamificada. Así mismo, un 49.5% refirió tener un nivel alto de activación. Se identificó menos del 10% de participantes que refirieron tener niveles regulares, bajos o muy bajos de activación frente a actividades gamificadas (Parra et al., 2020).

En América Latina, existió cierto grado de desconocimiento de la metodología de gamificación, lo cual supone un problema en términos de la brecha educativa a nivel regional y global. Al respecto, se registra cierto grado de confusión en términos de comprender la gamificación meramente como una estrategia de juego, cuando en realidad supone un enfoque de la educación muy particular. Así mismo, en términos de dificultades, en la región existe un déficit en el acceso a internet y a dispositivos electrónicos para poder desarrollar las actividades gamificadas de manera eficiente (Mejillón, 2022).

Desde la experiencia colombiana, Alarcón y Beltrán (2021) implementaron un programa de gamificación junto con estrategias lúdico-pedagógicas con la finalidad de fortalecer habilidades lectoras de un equipo de estudiantes. Para ello, se realizó primero un diagnóstico en el cual se reconoció que un 66% de los alumnos posee un nivel aceptable de comprensión lectora, lo cual se vio incrementado en un 75% como mínimo luego de realizada la intervención propuesta por estos autores. Ello supone la necesidad de plantear propuestas de intervención basadas en la gamificación, puesto que se hace evidente su impacto positivo en ámbitos de educación básica.

En el ámbito nacional, en Chiclayo se halló que la mayoría de los niños (40%) se encuentra en nivel medio de afectividad en lo que respecta a la dimensión comunicación interactiva, le sigue un 35% en nivel bajo y solo un 25% en nivel alto. Ante ello, la gamificación es posiblemente una metodología alternativa que permitió abordar estos porcentajes desde un planeamiento estratégico centrado en las necesidades educativas particulares para esta población (Jara, 2021).

Desde el abordaje local, en Huacho, un 70% de los estudiantes percibe que existió un nivel medio de la gamificación en las actividades propuestas para lograr la comprensión de lectura del inglés, lo cual supone un alto grado de aceptación de esta metodología entre los estudiantes. Así mismo, se afirma que, en términos de dimensiones de la gamificación, los porcentajes oscilan entre los 70% y 80% con relación a la diversión y la activación. Esto constata la existencia de un gran campo de acción en términos de aplicación de la metodología de gamificación en el ámbito educativo (Pineda, 2022).

Partiendo de lo expuesto previamente, es necesario realizar un estudio que pretende contestar a la siguiente pregunta general: ¿Cuál es la relación existente entre la gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022?, de la cual se desprenden las siguientes problemáticas específicas: ¿Cuál es la relación existente entre la gamificación y el juego funcional en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022?, ¿Cuál es la relación existente entre la gamificación y el juego de construcción en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022?, ¿Cuál es la relación existente entre la gamificación y el juego

simbólico en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022? y ¿Cuál es la relación existente entre la gamificación y el juego de reglas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022?

Como justificación teórica, se abrió la posibilidad de aportar conocimiento sobre las variables de estudio, siendo la gamificación y las estrategias lúdicas. Sobre todo, es importante explorar esta brecha de conocimiento para formular mejores estrategias y dinámicas de enseñanza en los colegios de educación básica. Esto permite resolver diferentes problemas con el nivel de rendimiento del aprendizaje e identificar los factores que influyen en este aprendizaje. Así mismo, este estudio permitió que próximas investigaciones las cuales incluyan variables como gamificación y estrategias lúdicas sean una fuente de ayuda, en lo que respecta a los modelos, instrumentos, metodologías, resultados y discusiones que se plantearán en esta investigación.

En el contexto práctico, este estudio ayudó a que la calidad de la educación mejore. Por ello, los resultados son parámetros o indicadores del tipo de estilo más dominante por parte de los alumnos y cómo influye en el rendimiento escolar y en las estrategias innovadoras en la enseñanza. Esto permite proponer políticas públicas que promuevan el estudio desde un enfoque que ayude al alumno y en sus propias necesidades educativas.

Finalmente, se exploraron no solo las posibilidades que nos brinda el estudio de la gamificación y las estrategias lúdicas desde metodologías cuantitativas, sino también las relaciones que puedan darse entre la medición de estas variables y el desarrollo de metodologías. Metodológicamente es importante explicar que este estudio se centró en la enseñanza y el aprendizaje, particularmente en los centros de educación básica de todo el país.

En atención a lo expuesto, se enuncia como objetivo general: Establecer la relación existente entre la gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022, estableciendo para ello de forma específica: Establecer la relación existente entre la gamificación y el juego funcional en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022, precisar la relación que existe entre la gamificación y el juego de construcción en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022, conocer la relación que existe entre la gamificación y el juego simbólico en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022 e identificar la

relación que existe entre la gamificación y la dimensión de juego de reglas de las estrategias lúdicas en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022.

Finalmente, se precisa la hipótesis general del estudio: existe una relación entre la gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022, mientras que las hipótesis específicas son: existe relación entre la gamificación y el juego funcional en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022, existe relación entre la gamificación y el juego de construcción en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022, existe relación entre la gamificación y el juego simbólico de las estrategias lúdicas en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022 y existe relación entre la gamificación y el juego de reglas en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, Alam (2022) inicia su investigación con el propósito de estudiar el aprendizaje mediante el juego a través de la gamificación para así caracterizar los excelentes entornos de la Educación en Primer Infancia (EPI) y de esta manera proporcionar la importancia del aprendizaje en el juego en Bangladesh. Este estudio se centró en las necesidades del aprendizaje mediante el juego en Bangladesh para el desarrollo de EPI. Así mismo, muestra que la ausencia de juegos infantiles y aprendizaje basado en el juego en Bangladesh se debe a la falta de iniciativas de políticas gubernamentales y situaciones socioeconómicas de los padres. De igual manera, se encuentra que, mediante un análisis teórico, desde el enfoque sociocultural de Vygotsky, se logró comprender las necesidades del aprendizaje en lo que respecta al juego para el bienestar de los alumnos en Bangladesh. Finalmente, los resultados mostraron que el gobierno ha de influir de manera significativa en la formulación de políticas y la participación de las partes interesadas podrían crear la oportunidad de establecer el aprendizaje a través del juego en EPI.

De igual manera, siguiendo a Pazmiño y Recalde (2021) desde la experiencia ecuatoriana, estos autores se propusieron investigar la gamificación para estimular las inteligencias múltiples en niños en etapa temprana. Al respecto, se comentó inicialmente que los bebés son seres únicos e irreproducibles con sus propias emociones, sentidos e inteligencia. Por lo tanto, los docentes necesitan estimular múltiples mentes a través de actividades que brinden oportunidades para experimentar y explorar con las TIC. En esta línea, la gamificación es una técnica de enseñanza que incorpora la mecánica de los juegos educativos para ayudar a los niños a adquirir conocimientos, habilidades y destrezas. Por consiguiente, en este estudio se utilizó como metodología el enfoque mixto, el nivel descriptivo y las modalidades aplicadas, y sus tipos de investigación fueron la documental y la investigación de campo. Esta muestra la conformaban 55 docentes y 2 profesionales entrevistados de colegios de la red de aprendizaje de la Zona 2 encuestada, Distrito 17D11. Se encontró que queda claro que las técnicas de gamificación tienen pocos usos para estimular múltiples mentes en los docentes, y la conectividad dificulta el acceso a herramientas digitales para refinar la gamificación. Por lo tanto, existe la necesidad de diseñar actividades lúdicas

que se apliquen en un nivel temprano y que no requieran conectividad, para transmitir una sensación de juego estimulando diferentes inteligencias a través de las TIC, lo que permitirá la innovación en el aula. Cabe destacar que esta propuesta ha sido validada por expertos y usuarios con una calificación de 'muy aceptable' en el 87% de los casos encuestados.

En la misma línea, desde la experiencia en Marruecos, Rachid y El Hassan (2020) publicaron un artículo titulado: “El aprendizaje basado en el juego y la gamificación en la construcción de habilidades en los primeros años de educación”. En este artículo comentan que la educación de la primera infancia se ha convertido en un tema de política pública predominante. En esta línea, se argumentó que los procedimientos de enseñanza tradicionales suelen tener una estructura de aprendizaje fija que inhabilita al niño para ser motivado, creativo e innovador. Al respecto, se han identificado cuatro factores clave de éxito para el aprendizaje para que de esta manera se fortalezca las habilidades de los niños, las cuales son: atención, participación activa, retroalimentación y consolidación. Por lo tanto, el enfoque propuesto en este artículo presentó un enfoque de aprendizaje basado en el juego digital que implementa juegos serios que aumentan el aspecto pedagógico del enfoque Montessori. En esta línea, estos autores tuvieron el propósito de mejorar las habilidades de los niños en la educación de sus primeros años a través de la enseñanza del juego y la gamificación. Así, su objetivo fue proporcionar a los niños una rica variedad de actividades de juego serios y experiencias desafiantes en un entorno interactivo; ello mediante el desarrollo de varios juegos serios basados en el principio pedagógico Montessori y los cuatro pilares del aprendizaje. Finalmente, para la evaluación, se propuso una muestra representativa de niños de regiones rurales, los cuales respondieron de manera favorable a la propuesta aplicada.

Desde la experiencia venezolana, siguiendo a Romero-López et al. (2020), comenzaron su estudio con el objetivo de establecer las actitudes de los profesores ante la gamificación como método para el desarrollo psicomotor y ante la búsqueda de alternativas que posibiliten su incorporación en los procesos de aprendizaje educativo de los niños. Cabe destacar que metodológicamente la investigación fue descriptiva, no experimental y transversal y la información fue obtenida en un solo tiempo. Con relación a los resultados que se obtuvieron

apuntan a que los profesores demuestran una actitud negativa ante la gamificación como desarrollo de la psicomotricidad por lo cual se deja como sugerencia realizar un taller motivacional para que los profesores se interesen en utilizar la gamificación como una nueva estrategia para desarrollar de una manera lúdica la psicomotricidad.

Por último, siguiendo a Pavlidis y Markantonautou (2018) desde la experiencia griega, se comentó que, en las últimas décadas, ha habido una inversión importante en la incorporación de juegos en la práctica educativa. Así mismo, esto ha tomado la forma de aprendizaje basado en juegos serios. Mediante una metodología de revisión de la literatura sobre juegos y educación se dió como resultado numerosos trabajos que abordan diferentes aspectos del enfoque. Se encuentra al respecto que, incluso una simple búsqueda en la Web sobre juegos y aprendizaje produce resultados diversos. En este trabajo, se trató no solo de tocar la superficie de este enfoque y proporcionar resultados típicos de evaluación del aprendizaje basado en juegos, sino también de explorar su funcionamiento interno, ofreciendo un modesto aspecto mixto filosófico y científico, además de proporcionar una base aún más concreta para una educación lúdica, en particular en espacios de educación inicial o básica.

Desde el panorama nacional, siguiendo a Sulca (2022), partió su estudio con su objetivo de describir la asociación entre los juegos lúdicos y pensamiento matemático en estudiantes de inicial del colegio Inicial N° 414-48 Cangallo - Ayacucho, 2021. Se usó una metodología de nivel no experimental, de tipo cuantitativo, y un diseño descriptivo correlacional. Así mismo, contó con la participación de estudiantes de 4 años seleccionada por un muestreo por conveniencia. Además, se aplicó la técnica de la observación y el instrumento que se usó fue la ficha de observación, el cual tuvo una validez por los jurados expertos y utilizaron el método estadístico. El resultado de este estudio fue que si existía una correlación de magnitud alta entre el juego lúdico y el pensamiento matemático en los alumnos evaluados. ($r=0.750$), lo cual manifestó que se halló una asociación significativamente alta.

De igual manera, Jara (2021) inició una investigación con el objetivo de presentar métodos de juegos que contribuyan en acrecentar su nivel de afectuosidad en los alumnos de tercer grado. Para lograr este objetivo, se usó una

metodología cuantitativa proyectiva con un diseño descriptivo no experimental. Al respecto, se trabajó con 20 niños del mismo colegio utilizando una herramienta de recopilación de información. Por lo tanto, el desenlace primario fue un diagnóstico de niveles emocionales en niños de 3 años, en variables generales como en dimensiones de comunicación interactiva, satisfacción socioemocional y desarrollo actitudinal. En este sentido, el mayor porcentaje tuvo un bajo nivel, además un menor porcentaje que fue moderado y alto en cuanto a la afectividad. Situación que motivó el desarrollo de un programa de estrategia lúdica dirigido a mejorar las emociones de los alumnos de tres años.

Siguiendo a Alegre y Bujaico (2021), se tuvo inicialmente que la gamificación es una poderosa estrategia educativa que se utiliza en diversos escenarios y niveles educativos, simplemente al permitir que los alumnos logren desarrollar habilidades como la imaginación, desenvolvimiento en grupos de trabajo, empoderamiento, independencia y la toma de decisiones. En esta línea, estos autores iniciaron su investigación con el propósito de analizar los enfoques recientes de gamificación en artículos académicos de bases de datos de alto impacto. Por tanto, se trata de un trabajo cualitativo de carácter fundamental y diseño no experimental, en el que se dispone de 18 artículos científicos que cumplen los criterios, recopilados a partir de búsquedas sistemáticas en las bases de datos los cuales, cumplieron criterios de inclusión. Al respecto, se infiere que los alumnos que usan la gamificación como estrategia de enseñanza desarrollan habilidades sociales, por lo que es fundamental reforzarlas desde pequeños.

En la misma línea, Barrantes y Meza (2021) iniciaron un estudio con el objetivo de explicar que tan efectivo sería un programa que se base en la gamificación para perfeccionar la motricidad en niños de 5 años del nivel inicial. Así, este estudio se desarrolló de manera experimental cuantitativo con un nivel explicativo transversal cuasi-experimental. Cabe destacar que participaron 40 estudiantes, los cuales se dividieron en dos grupos: uno control y el otro experimental, en los cuales se les realizó un pretest y post test. En este sentido se centró con interés en la aplicación de programas basados en juegos interactivos el cual permitió el desarrollo motriz de cada alumno. Las evaluaciones se realizaron con el programa estadístico SPSS utilizando la prueba de Whitney-U-Man. Los resultados mostraron que ambos grupos puntuaron más alto en el nivel

del 90% con GE tratando al 10%, tratando al 20% y logrado 15%, en comparación con GC, que tenía un porcentaje en el nivel inicial del 65%. Concluyó que si. Un número a favor de GE que determina la efectividad de la gamificación. En resumen, se mejoró la motricidad fina con la ayuda del programa Compu Kids, logrando un 10% del grupo experimental resultados satisfactorios y significativos en el proceso y un 90% en el proceso de enseñanza del niño.

Por último, Córdova (2020) inició su estudio con el objetivo de examinar la información extraída de diversos trabajos científicos sobre la gamificación como método de enseñanza en alumnos del nivel primario. Para lograr este objetivo, se utilizó una metodología cuantitativa, acordes con la investigación básica y diseños de revisión sistemática. La muestra del estudio consistió en 15 artículos de investigación de las bases de datos y fue seleccionada utilizando varios criterios de inclusión. Como resultado, se notó que más obras fueron publicadas en español e interpretadas en España y luego en países latinoamericanos. Este estudio cubre los aspectos fundamentales de la gamificación, incluida su definición, los elementos y algunas ideas de plataformas. Vale la pena señalar que el sistema educativo ha adoptado recientemente nuevas estrategias, ya que se sabe que el mundo cambia constantemente y trae avances tecnológicos. Se culminó infiriendo que la gamificación es un procedimiento de enseñanza positivo sugerido a los profesores como un medio innovador para nuevas prácticas de enseñanza. Finalmente, queda claro que la gamificación no se trata de crear juegos, sino de utilizar los elementos o componentes que contienen.

En cuanto a las bases teóricas, siguiendo a Christians (2018), el término gamificación se mencionó por primera vez en 1973 por Charles Coonrad en el título de su libro *The Game of Work*. En cierto modo, esto ayudó a entender por qué algunas empresas norteamericanas no cumplen con otros estándares, porque tiene una característica definida para todos, por eso a la gente le interesa el deporte. Se demostró una tendencia a esforzarse más en contraposición al trabajo. En este contexto, Coonrad recomienda trasladar estas propiedades a su entorno de trabajo.

La gamificación es el uso del diseño de juegos para transformar actividades que no son juegos en juegos. Es por eso que la gamificación ha ganado popularidad en los últimos años, convirtiendo tareas que antes eran mundanas en

experiencias divertidas y atractivas. También se utiliza para mejorar la eficiencia y la eficacia de las tareas y operaciones cotidianas. En esencia, la gamificación es una forma de mejorar digitalmente nuestras vidas a través de la tecnología (Andrade et al., 2019).

En la misma línea, Torres-Toukoumidis (2019) afirman que este concepto no pertenece al vocabulario español y afirma tuvo su origen en el idioma inglés gamification. Acuñado por el diseñador de juegos Nick Pelling, quien desarrolló una interfaz de gamificación para máquinas en 2002. Se destaca que este término rápidamente ganó mucha popularidad y poder, y después de su auge en el campo de la economía, se trasladó cada vez más al contexto educativo los cuales se dieron en los diferentes niveles. Se dice que contiene alrededor de 10.000 aplicaciones que combinan ciertos elementos interactivos (Franco, 2022).

Al respecto, Gaitán (2019) comentó que la gamificación es un procedimiento de aprendizaje que moviliza las mecánicas de juego al campo de la educación profesional para obtener mejores resultados y participación en nuevos lugares de trabajo donde el esfuerzo y la formación son más importantes que el flujo de elementos técnicos disponibles en internet. Desarrollar y modificar estrategias de evaluación relacionadas con el aprendizaje y la enseñanza con la intención de posibilitar un aprendizaje intrínsecamente motivado (Araujo et al., 2018).

Por tanto, muchos consideran que la gamificación es una forma creativa de mejorar la vida diaria a través de la tecnología. Es fácil ver cómo la gamificación podría complementar la educación al llenar los vacíos que los maestros pueden haber pasado por alto (Manzano-León et al., 2020). Los maestros pueden complementar sus lecciones con juegos especialmente diseñados que se enfocan en cualquier lección o tema específico que estén enseñando. Por ejemplo, los juegos dedicados a la geografía podrían centrarse en países o regiones específicos, mientras que los centrados en la historia cubrirían períodos de tiempo específicos o gobernantes de países o regiones específicos (Alcaraz, 2022). De esta manera, tanto los alumnos como las alumnas aprenden sobre diferentes lugares, culturas y líneas de tiempo dentro de las mismas sesiones de juego. Los maestros también pueden usar los juegos como ayuda para la tarea y hacer un

seguimiento del progreso de los estudiantes en relación con varias metas y calificaciones (Pramana et al., 2018).

Observándolo desde lo tradicional, obtener notas es una recompensa por el rendimiento académico, pero desde un punto de vista estratégico, la gamificación abre la puerta a nuevos resultados y también permite la retroalimentación. Al respecto, Timbe-Castro et al. (2020) afirman que la gamificación es una estrategia didáctica diseñada para alentar a los estudiantes a hacer lo correcto y comprometerse con ello para lograr resultados de aprendizaje beneficiosos. En este medio, los colegios que brindan servicios de educación deben sumar y practicar su uso en relación con las necesidades de los alumnos (Buenaño & Camacho, 2022).

Por otro lado, Parra-González y Segura (2019) consideran que existen seis aspectos para realizar la gamificación: 1) Una dimensión de absorción que mide la inmersión en un juego, 2) la evitación del entorno en el que se sitúa el juego y la noción del tiempo en el transcurso de la participación en la actividad. 3) Aspectos del pensamiento creativo que tienen en cuenta el nivel de diversión que encuentran los participantes en el desarrollo de sus experiencias. 4) Dimensión de activación que mide el nivel de actividad que desarrollan los participantes durante el juego. 5) Una dimensión de efecto negativo, que mide si los integrantes tienen sentimientos negativos, y 6) una dimensión de falta de dominio, que estudia el nivel de seguridad y confianza que muestran los participantes durante las actividades de juego. Además, creen que tanto el pensamiento creativo como las dimensiones de dominio deben integrarse, según las estadísticas obtenidas durante las pruebas.

Además, según Rojas-Viteri et al. (2021), la gamificación tiene dos características distintas en la educación. Retroalimentación o retroalimentación que le dice al estudiante qué tan cerca está de alcanzar sus metas mientras está inmerso en el juego, incluida la participación voluntaria. Esto se debe a que los estudiantes deben estar de acuerdo con las reglas, objetivos y retroalimentación de las actividades lúdicas a realizar (Peñas-Moreno et al., 2020). En este sentido, la gamificación muestra que la enseñanza de una segunda lengua necesita el respaldo teórico y práctico adecuado de las estrategias que conducen a desarrollar de cada habilidad, lo que también es un desafío para los docentes,

pues además de comprender estas estrategias, los alumnos deben comprenderlas.

Finalmente, siguiendo a Kim et al. (2018), la gamificación es útil para el aprendizaje y al mismo tiempo motiva a los alumnos para que de esta manera participen con seguridad en las diversas actividades que realizará dentro del aula. Por tanto, es un hecho en este campo de la investigación solucionar inconvenientes que se llegue a presentar dentro del salón de clases. Además, crea una experiencia inolvidable que inspira a los participantes, en este caso estudiantes, una sensación de libertad, autonomía y control (Jácome-Amores et al., 2020).

Siguiendo a Lozano (2018), las actividades lúdicas son medios importantes para expresar nuestros pensamientos y sentimientos más profundos. Promueve el desarrollo holístico del individuo de forma equilibrada física, emocional, social e intelectual, fomenta la observación, la reflexión y el pensamiento crítico, enriquece el vocabulario, fortalece la autoestima y fomenta la creatividad. En este sentido, se confirma que los niños pueden expresar todas sus necesidades básicas a través del juego. Urgencia de actuar, curiosidad, urgencia de crear, necesidad de asociación, comunidad, convivencia (Liberio, 2019).

Según Córdova (2022), la estrategia lúdica es un estado ante la cotidianidad, una actitud frente a la vida. Existe en los espacios cotidianos y es una forma de relacionarse con la vida, donde se produce la alegría y se crea la relajación a través de las actividades simbólicas e imaginarias que acompañan al juego. Al respecto, Jean Piaget, citado por Córdova (2022), refiere que el juego es muy importante ya que se desarrolla en el niño su intelecto y a través de ello representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa del desarrollo individual. Los valores de la obra de Piaget sirven como medio de evolución intelectual o del pensamiento, adaptación a las realidades naturales y sociales. En este sentido, el juego es una poderosa forma de actividad constructiva tanto para niños como para niñas, pero también es importante para que se relacione con su medio.

Así, en el concepto hasta aquí, se puede concluir que la actividad de jugar es un juego en el que se consigue un cambio de forma divertida y natural,

representado por un proceso que culmina en el proceso de consecución de un objetivo específico beneficioso (Oliveira y Gradim, 2021).

Siguiendo a Alegre y Bujaico (2021), describen algunas características de las estrategias lúdicas:

- Son fuente de alegría y júbilo: dado que la mayoría de las veces se asocia con la experiencia de placer con satisfacción emocional. Con solo mirar a las personas que intervienen en el juego, podemos inferir que esta actividad lúdica tiene sentido.
- Establecen un fin en sí mismo: es decir que esta actividad de juego produce un placer al jugar.
- Favorece el aprendizaje: porque estas actividades de juego están presentes desde temprana edad y por ello si al niño se le estimula con diversos juegos, el o ella aprenderá de manera significativa.
- Son una forma de expresión: estas actividades de juego ayudan a que los niños puedan expresarse a través de sus emociones, sentimientos, necesidades y experiencias que vive en el transcurrir de los días. Los cuales son elementos importantes en las actividades educativas y recreativas porque promueve la confianza, la autonomía y la formación del carácter en la primera infancia.

Por otro lado, Sullón (2019) propone una clasificación de las actividades lúdicas, la cual se detalla a continuación:

a) Juegos psicomotores: son juegos en donde el niño descubre su potencial físico, desarrolla la motricidad gruesa y encuentran el equilibrio en sus movimientos. El progreso y el desarrollo psicomotor del niño están definidos por factores internos como la maduración del sistema nervioso, la mejora y el desarrollo sensorial y la fuerza muscular. Estos procesos se complementan con factores externos como estímulos tempranos e intervenciones oportunas del juego adulto. Su rol como maestro requiere interactuar con un niño o grupo de niños en el ambiente del hogar o la comunidad en general, según su rol como educador. En este proceso de crecimiento y maduración integral del niño, las personas y los objetos que lo rodean es fundamental en el desarrollo de su evolución ya que es una acción consciente, espontánea, la cual determina el progreso psicomotor.

- b) Juegos sensoriales: las emociones se emplean predominantemente en estos juegos. Estos juegos son de especial interés cuando la sensibilidad sensorial y la percepción están fuertemente estimuladas. En esta línea, nuestros sentidos nos dan muchas oportunidades. Al respecto, el desarrollo del cerebro de un estudiante va a depender de la calidad de estimulación que percibirá de su entorno y de sus familiares que lo cuidan. Por lo tanto, la abundancia de estímulos en intensidad, frecuencia y duración adecuada contribuye al buen desarrollo del cerebro, consiguiendo un desarrollo armonioso tanto en sí mismo como en su entorno. Según el significado en el que se centre principalmente la actividad del juego, podemos distinguir entre juegos de identificación auditiva, gustativa, visual, táctil y olfativa.
- c) Juegos manipulativos: es el contacto directo que se da en acciones como empujar, sujetar, levantar, agarrar, enhebrar, golpear y girar. Los juegos de manipulación desarrollan la percepción táctil de los niños al realizar diversas actividades. Por ejemplo, se necesitan materiales como botones, sellos, herramientas de plástico, moldes y tuercas para entrenar estos movimientos.
- d) Juegos de imitación: los estudiantes intentan imitar, dramatizar, simular todas las acciones que ven. Para que los niños imiten, primero deben adquirir las siguientes habilidades: desarrollar su sentido del oído, discernimiento y memoria para que pueda responder a los gestos de los adultos.
- e) Juegos de simbolización: este juego empieza cerca de los 2 a los 6-7 años. En los primeros momentos, los niños imitan y expresan actividades cotidianas (comer, beber, dormir). En etapas posteriores, utiliza la imaginación, las posturas y los gestos de su juego para proyectar simbólicamente acciones sobre objetos y otras cosas. Obtenga una mejor comprensión de los roles sociales y aprenda a dominar sus emociones.
- f) Juegos de dramatización: denominados también juegos dramáticos y son actividades en las que los niños controlan libremente su espontaneidad en planes dramáticos. Si los niños ya viven en un mundo donde la fantasía y la realidad no es clara, aquí encontrarán una línea aún más borrosa. Estas formas de expresión convergen en una representación teatral dramática. Aparece en diferentes momentos de la actividad. El juego dramático hoy en día en la educación juega un rol muy importante ya que a través de este juego el niño

logra expresarse de diferentes maneras como a desarrollar su creatividad, adquirir habilidades lingüísticas, imaginar, relacionarse e interactuar con otras personas.

En la misma línea, Monteagudo (2019) comenta que existen cuatro dimensiones importantes para estudiar las actividades lúdicas:

- 1) Una primera dimensión de juego funcional, lo cual implica que, en sus juegos, el alumno utilice objetos mecánicamente. Así mismo, exploren movimientos corporales nuevos y logren el dominio motor.
- 2) Una dimensión de juego de construcción, que implica ubicarse en el espacio, coordinación motora fina y conocimientos matemáticos.
- 3) Una dimensión de juego simbólico, que implica el uso de la imaginación, el desarrollo del lenguaje y la autonomía.
- 4) Una dimensión de juego de reglas, que implica la comprensión de reglas de juego, cooperación y autorregulación.

Finalmente, en cuanto a la significancia de las estrategias fundadas en el juego, Monteagudo (2021) comenta que, mediante el juego, los estudiantes toman más conciencia de su entorno, de sus propios pensamientos y sentimientos, y de los pensamientos y sentimientos de los demás. Así mismo, el juego es muy importante en la educación infantil por sus cualidades motivadoras, creativas y divertidas (Barrera y Tigse, 2022). Esta actividad requiere tiempo y espacio, programación y preparación de materiales. En este sentido, las actividades de ocio de los niños de primaria entre los 3 y los 6 años se convierten en actividades rutinarias, y su desarrollo evolutivo comienza en el entorno del hogar, se persigue y se persigue más, y en gran medida lo determina el sistema de jardín de infancia (Fadhli et al., 2020).

En conclusión, a través de la actividad del juego se estimula críticamente el desarrollo de los niños, se fortalecen valores, se potencia la integración, se facilita el aprendizaje, se fomenta la adherencia a las instrucciones, se promueve el desarrollo mental, físico y motor, se estimula la creatividad y se brinda igualdad de oportunidades y condiciones para la participación como parte de un grupo no familiar, lo que condujo a la educación ciudadana (Al Fatta et al., 2019). Los niños pequeños pueden practicar la observación, la conexión de ideas y la verbalización a un nivel elemental a través de la expresión en el juego. De esta forma, facilita

obtener nuevos conocimientos que le conduzca a desenvolverse en el medio en el cual se encuentra (Cuenca & Ugalde, 2021).

III. METODOLOGÍA

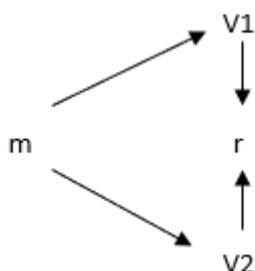
3.1. Tipo y diseño de la investigación

Se centró desde el enfoque cuantitativo básico. Es básica porque apunta a detectar de forma sistemática el conocimiento para una realidad determinada (Álvarez, 2020). De igual forma, el paradigma epistemológico se convierte en un paradigma hipotético-deductivo porque parte de la intención de definir la contrastación de hipótesis y con ello fijar conclusiones en función de los objetivos de esta investigación (Hernández y Mendoza, 2018).

Se empleó un diseño no experimental, lo que implica la ausencia de manipulación de las variables, es decir, se centran en observar y valorar la construcción de las variables sin intervención o alteración alguna de ellas (Behar, 2008). Así mismo, el nivel fue descriptivo-correlacional y a través de él se pretenderá establecer el valor de la asociación eventual y predominante de las variables. Finalmente, fue de corte transversal, dado que los datos se recogen en un espacio y lapso único.

FIGURA 2

Esquema de investigación



Señalamiento:

m: Muestra de estudiantes de una institución educativa inicial.

V1: Gamificación.

V2: Estrategias lúdicas

r: correlación

3.2. Variables y operacionalización

Como concepto el operacionalizar variables constituye un procedimiento que existe solamente en el enfoque cuantitativo, dado que las variables deben ser sometidas a observación y medición (Arias y Covinos, 2021). Por su parte, Hernández y Mendoza (2018) enfatizaron que la definición operacional es la serie de procesos, herramientas y métodos para calcular una variable en los casos de

estudio. Asimismo, indicó qué hay que hacer de una variable para poder recoger los datos y articula los procedimientos de un concepto que son necesarios para detectar ejemplos de este.

Variable Independiente: Gamificación

Definición conceptual: Es un procedimiento de estudio que traslada las mecánicas de juego al ámbito de la educación, para obtener mejores resultados y participación en nuevos lugares de trabajo donde el esfuerzo y la formación son más importantes que el flujo de elementos técnicos disponibles en la web (Gaitán, 2019).

Definición operacional: Parra-González y Segura (2019) consideran que existen seis aspectos para la evaluación de experiencias gamificadas. Al respecto, esta variable da a conocer seis dimensiones importantes (Anexo 2).

Indicadores:

- Nivel de placer del alumno al experimentar con la gamificación.
- Nivel de asimilación del experimento.
- Nivel de imaginación y creatividad.
- Nivel de acción desarrollada en el experimento.
- Expresión de sentimientos negativos.
- Autoestima.

Escala de medición: Ordinal

Variable dependiente: Estrategias lúdicas

Definición conceptual: Son un medio importante para expresar nuestros pensamientos y sentimientos más profundos. Promueve el desarrollo holístico del individuo de forma equilibrada física, emocional, social e intelectual, fomenta la observación, la reflexión y el pensamiento crítico, enriquece el vocabulario, fortalece la autoestima y fomenta la creatividad (Lozano, 2018).

Definición operacional: Monteagudo (2019) considera que la variable estrategias lúdicas se puede comprender con relación a cuatro dimensiones (Anexo 2).

Indicadores:

- **Dimensión 1: Juego funcional**

Se da en los niños a la edad de 0 a 2 años. Y en este juego utilizan los juguetes o los objetos de acuerdo con el uso que tienen cada uno de ellos. Son como unas herramientas que les ayudan a explorar diferentes y nuevos movimientos con su cuerpo para que de esta manera puedan obtener un buen dominio y control motor.

- **Dimensión 2: Juego de construcción**

Aquí en este juego el niño empieza a utilizar diversos materiales para construir. Desarrolla su ubicación en el espacio, va adquiriendo su coordinación motora fina y nuevos conocimientos matemáticos.

- **Dimensión 3: Juego simbólico**

Comprende desde los 2 hasta los 6 años de edad. Es en este juego donde el niño o niña empieza a crear e imitar actividades o situaciones de la vida real, aprende a desarrollar su imaginación, se expresa más fluidamente y va adquiriendo su independencia.

- **Dimensión 4: Juego de reglas**

Aparece alrededor de 2 a 3 años. Aquí el niño o niña establece las normas para el juego, en donde debe aprender a esperar turnos, a respetar las reglas, es decir que habrá determinadas actividades que se podrán hacer y hay otras que no se podrán realizar.

Escala de medición: Ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo

Se entiende como población al número global de elementos o unidades de análisis que conforman un proceso de investigación (Hernández et al, 2014). Es decir que es la representación general de los sujetos, asuntos y las situaciones que se encuentran dentro del estudio. En cuanto a la población de esta investigación será el conjunto de 120 niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022.

Tabla 1*Población de estudiantes*

Aulas	Mujeres	Hombres	Total
Rosada	06	14	20
Celeste	10	10	20
Roja	10	10	20
Verde	09	11	20
Azul	13	07	20
Amarilla	08	12	20
Total	56	64	120

Criterio de inclusión:

- Niños del II ciclo de la I.E. del nivel inicial.
- Niños de sexo masculino y femenino.
- Niños que participan voluntariamente de la investigación.

Criterio de exclusión:

- Niños del I ciclo de una Institución Educativa del nivel inicial.
- Niños que no asistan al colegio por estar enfermos.

La muestra es la representación de una parte del total de la población. Refiere Salido (2020), que viene a ser un grupo de participantes los cuales tienen características semejantes y al que se le denomina población. Para esta investigación, la extensión de la muestra fue conformada por 92 alumnos que aceptaron de manera voluntaria, al igual que sus padres, a participar de este estudio.

Tabla 2*Muestra de estudiantes*

Aulas	Mujeres	Hombres	Total
Rosada	06	14	20
Celeste	10	10	20
Roja	10	10	20
Verde	09	11	20
Azul	06	06	12
Total	41	51	92

En esta línea, Ramírez (2018) destaca que el muestreo censal obedece al procedimiento donde todos participantes de la población son elegidas también en la muestra y su particularidad se transcribe en la acción que el contexto poblacional a abordar se instituye como censal en el entendido jerárquico que es universo, población y muestra. Siendo así, para este estudio, el tamaño de la muestra depende de la naturaleza de esta. En este caso, debido al carácter limitado de la muestra, refleja el contexto, lo que significa que la representatividad de la muestra no es estadísticamente suficiente.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Vienen a ser los procesos sistemáticos destinados para recopilar los datos necesarios para dar respuesta a una investigación. Desde esta perspectiva, el método es para Ñaupas et al. (2018) un proceso en orden que facilita la generación de conocimiento real y corroborarlo, que inicia con la indagación de un problema, sigue con la revisión bibliográfica sobre el problema identificado, se plantea la hipótesis, se recolectan datos para verificarla o no y, finalmente, se construyen las conclusiones. Para esta investigación, se utilizan los métodos y herramientas más apropiados para buscar los resultados que la investigación espera de su intención. Por lo tanto, se consideran técnicas de investigación. Es una técnica cuyo objetivo es conseguir sistemáticamente un informe acerca del concepto de una pregunta de investigación previamente construida utilizando instrumentos.

Con respecto a los medios, se refiere al recurso o formato utilizado para obtener, registrar o almacenar información. Se ha de tener en cuenta que esta

herramienta de recopilación de datos para cada estudio permite que los investigadores puedan centrar su atención en aspectos específicos que deseen medir en condiciones previamente establecidas. En ese sentido, el método de encuesta de este estudio fue un cuestionario.

Según Arias (2021), el cuestionario es un instrumento de recolección de datos que consiste en un grupo de interrogantes presentadas y enumeradas en una tabla y un conjunto de posibles respuestas que el consultado debe contestar.

Para lograr recoger la información de ambas variables de estudio, se hará uso de los siguientes instrumentos de recolección:

FICHA TÉCNICA INSTRUMENTAL I: Cuestionario de Gamificación

Nombre del Instrumento:	Cuestionario de Gamificación
Autores:	Parra-Segura y Segura-Robles, 2019
Adaptación:	Vargas Salgado, Mitzy Evelyn (2022)
Escala:	Tipo Likert
Objetivo:	Recoger información sobre el grado de gamificación en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.
Población:	Total 120 alumnos
Muestra:	92 alumnos (cálculo de muestra)
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Aplicación:	Individual
Norma de Aplicación:	

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

Número de preguntas:	18
Descripción:	El instrumento que será utilizado en este estudio ha sido diseñado por Parra-Segura y Segura-Robles, la cual se aplicará de manera individual a los alumnos del II ciclo del nivel inicial. Se seleccionó este instrumento por ser el que se adecua más a los niños y el cual está conformado por seis dimensiones, las cuales son: diversión, absorción, pensamiento creativo, activación, ausencia de afecto negativo, dominio.
Estructura:	Estuvo conformado por 18 ítems, con 3 alternativas: Nunca (1), A veces (2), Siempre (3).

FICHA TÉCNICA INSTRUMENTAL II: Cuestionario de cotejo de uso de estrategias lúdicas

Nombre del Instrumento: Cuestionario
Autor: Monteagudo (2019)
Adaptación: Vargas Salgado, Mitzy Evelyn (2022)
Tipo de Instrumento: Cuestionario de cotejo
Objetivo: Recoger información sobre el grado de uso de estrategias lúdicas en niños de I.E. inicial de huacho en el año 2022.
Población: Total 120 alumnos
Muestra: 92 alumnos (cálculo de muestra)
Tiempo de aplicación: 25 minutos
Aplicación: Individual
Norma de Aplicación:

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

Número de preguntas: 12
Descripción: El instrumento que será utilizado en esta investigación ha sido diseñado por Monteagudo en el año 2021, la cual se aplicará de manera directa a los estudiantes del II ciclo del nivel inicial. Se seleccionó este instrumento por ser el que se adecua más a los niños y el cual está conformado por cuatro dimensiones, las cuales son: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas.
Estructura: El cuestionario estuvo conformado por 12 ítems, con 3 alternativas: Nunca (1), A veces (2), Siempre (3).

Validez de los instrumentos

Según Almanasreh et al., (2019), quienes evalúan la validez y representatividad de los ítems de la escala en línea con el área a examinar son los jueces expertos.

Al respecto, Ramirez (2018) menciona que son opiniones que brindan los profesionales expertos acerca de la estructuración que se ha realizado en la operacionalización de variables y también en el diseño del instrumento, relacionadas al proyecto que se está realizando. Respecto a este estudio, la validez del instrumento se realizará a través cinco (5) jueces expertos, en la especialidad de educación y metodología. Dichos expertos evaluarán el contenido, la claridad con que se redacte y la coherencia de cada uno de los ítems dentro del estudio y por último se aprobará su aplicación respectivamente.

Confiabilidad de los instrumentos

En cuanto a la confiabilidad, De Barros et al. (2020) precisan que confirma hasta qué punto los resultados alcanzados de los mismos encuestados tienen consistencia cuando se emplea el mismo instrumento para abordar casos distintos. Como tal, es una forma de encontrar la consistencia interna de un instrumento cuyos valores oscilan entre 0 y 1, cuanto más se acerca a 1, más confiablemente se interpreta el instrumento. El método utilizado fue el cálculo del coeficiente alfa de Cronbach. En cuanto a su interpretación, cuanto más se acerca el índice al valor extremo 1, más fiable es, y se considera una fiabilidad considerable de 0,80. Este es el caso de los instrumentos politómicos como el tipo Likert.

3.5. Procedimientos

El proceso sistemático de recopilación de información se procedió a realizar de la siguiente manera:

- Se gestionó en la institución la autorización para llevar a cabo el estudio, así como también para recolectar la información.
- Se envió el consentimiento informado al tutor de los menores.
- Se aplicó los instrumentos de recolección a los alumnos.
- A continuación, se realizó el procesamiento estadístico para obtener los resultados, los cuales se articularon en torno a la descripción y correlación de las variables de estudio.

- Finalmente, se elaboró un informe de resultados con discusión establecimiento de conclusiones a partir de las respuestas a los objetivos del estudio.

3.6. Métodos de análisis de datos

Estos datos se analizaron a través del método descriptivo. También se realizó un análisis inferencial con pruebas de hipótesis para determinar si las variables y las dimensiones tienen un comportamiento normal (Hernández y Mendoza, 2018).

Luego de ello, se decidió las técnicas estadísticas paramétrica. Los datos recogidos se procesaron con el programa informático SPSS versión 25, que se utilizó para procesar los datos a fin de obtener las tablas cruzadas y numéricas correspondientes a los indicadores, las dimensiones y las variables analizadas.

3.7. Aspectos éticos

En esta investigación se ha tenido presente y se ha respetado los códigos de ética de la Universidad César Vallejo, y de esta manera se ha mantenido la calidad de este estudio de investigación el cual favorecerá la integralidad de los niños que participen. También se brindó el trato igualitario a cada uno de los participantes de esta investigación sin excluir a ninguno de ellos. De la misma manera, para cuidar la confidencialidad, la información adquirida se utilizó únicamente para esta investigación y con fines netamente académicos. En este estudio se trabajó con honestidad sin modificar o alterar los resultados obtenidos de esta investigación. Y también se reconoció la autoría de los investigadores mostrando la información según las normas de la Asociación Americana de Psicología (APA).

IV. RESULTADOS

Para dar respuestas a los objetivos establecidos se utilizó 2 métodos. Primero, se presenta una serie de análisis de estadística descriptiva enfocada en la variable de gamificación, así como también de las estrategias lúdicas en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022.

Segundo, se describe una serie de análisis de estadística inferencial enfocada en medir el nivel de correlación que existe entre las diferentes dimensiones de las estrategias lúdicas, en correlación con la variable de gamificación en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022.

Resultados descriptivos

Tabla 3

Tabla cruzada entre gamificación y estrategias lúdicas

			Gamificación			
			Bajo	Medio	Alto	Total
Estrategias lúdicas	Bajo	Recuento	1	0	0	1
		% del total	1,1%	0,0%	0,0%	1,1%
	Medio	Recuento	0	72	3	75
		% del total	0,0%	78,3%	3,3%	81,6%
	Alto	Recuento	0	1	15	16
		% del total	0,0%	1,1%	16,3%	17,4%
Total	Recuento	1	73	18	92	
	% del total	1,1%	79,4%	19,6%	100,0%	

De acuerdo con la tabla 3, se puede estimar que el 78,3 % de estudiantes de la I.E. poseen un nivel medio tanto de gamificación como de estrategias lúdicas. A su vez, un 16,3 % posee un nivel alto tanto de gamificación como de estrategias lúdicas. En menor medida, se encuentra que un 3,3 % de estudiantes posee un nivel medio de estrategias lúdicas y además un nivel alto de gamificación. Asimismo, se encuentra un 1,1 % de estudiantes con nivel medio de gamificación y nivel alto estrategias lúdicas. Finalmente, se encuentra un 1,1 % de estudiantes con un nivel bajo tanto de gamificación como de estrategias lúdicas.

Tabla 4

Tabla cruzada específica 1, entre la dimensión juego funcional de las estrategias lúdicas y la gamificación

			Juego funcional			
			Bajo	Medio	Alto	Total
Gamificación	Bajo	Recuento	1	0	0	0
		% del total	1,1%	0,0%	0,0%	0,0%
	Medio	Recuento	0	60	5	16
		% del total	0,0%	65,2%	5,4%	31,4%
	Alto	Recuento	0	13	13	35
		% del total	0,0%	14,1%	14,1%	68,6%
Total	Recuento		0	19	32	92
	% del total		0,0%	37,3%	62,8%	100,0%

De acuerdo con la tabla 4, se puede estimar que el 65,2 % de estudiantes de la I.E. poseen un nivel medio tanto de la dimensión de juego funcional como de gamificación. A su vez, un 14,1 % posee un nivel alto tanto de la dimensión de juego funcional como de gamificación. De igual manera, se encuentra que un 14,1 % de estudiantes posee un nivel medio respecto al juego funcional y también un nivel alto de gamificación. Finalmente, se encuentra un 1 % de estudiantes con un nivel bajo tanto de la dimensión de juego funcional como de gamificación.

Tabla 5

Tabla cruzada específica 2, entre la dimensión de juego de construcción de las estrategias lúdicas y la gamificación

			Juego de construcción			
			Bajo	Medio	Alto	Total
Gamificación	Bajo	Recuento	1	3	0	4
		% del total	1,1%	3,3%	0,0%	4,4%
	Medio	Recuento	0	67	6	73
		% del total	0,0%	72,8%	6,5%	79,3%
	Alto	Recuento	0	3	12	15
		% del total	0,0%	3,3%	13,0%	16,3%
Total	Recuento	1	73	18	92	
	% del total	1,1%	79,3%	19,5%	100,0%	

De acuerdo con la tabla 5, se puede estimar que el 72,8 % de estudiantes de la I.E. poseen un nivel medio tanto de la dimensión de juego de construcción como de gamificación. A su vez, un 13,0 % posee un nivel alto tanto de la dimensión de juego de construcción como de gamificación. De igual manera, se encuentra que un 6,5 % de estudiantes posee un nivel alto respecto al juego de construcción y un nivel medio de gamificación. Asimismo, se encuentra un 3,3 % de estudiantes posee un nivel medio respecto al juego de construcción y un nivel alto de gamificación. Finalmente, se encuentra un 1,1 % de estudiantes con un nivel bajo tanto en la dimensión de juego de construcción, como de gamificación.

Tabla 6

Tabla cruzada específica 3, entre la dimensión de juego simbólico de las estrategias lúdicas y la gamificación

			Juego simbólico			
			Bajo	Medio	Alto	Total
Gamificación	Bajo	Recuento	1	5	0	6
		% del total	1,1%	5,4%	0,0%	6,5%
	Medio	Recuento	0	61	7	68
		% del total	0,0%	66,3%	7,6%	73,9%
	Alto	Recuento	0	7	11	18
		% del total	0,0%	7,6%	12,0%	19,6%
Total	Recuento	1	73	18	92	
	% del total	1,1%	79,3%	19,6%	100,0%	

De acuerdo con la tabla 6, se puede estimar que el 66,3 % de estudiantes de la I.E. poseen un nivel medio tanto de la dimensión de juego simbólico como de gamificación. A su vez, un 12,0 % posee un nivel alto tanto de la dimensión de juego simbólico como de gamificación. De igual manera, se encuentra que un 7,6 % de estudiantes posee un nivel alto respecto al juego simbólico y un nivel medio de gamificación. Asimismo, se encuentra un 7,6 % de estudiantes posee un nivel medio respecto al juego simbólico y un nivel alto de gamificación. Finalmente, se encuentra un 1,1 % de estudiantes con un nivel bajo tanto en la dimensión de juego simbólico, como de gamificación.

Tabla 7

Tabla cruzada específica 4, entre la dimensión de juego de reglas de las estrategias lúdicas y la gamificación

			Juego de reglas			
			Bajo	Medio	Alto	Total
Gamificación	Bajo	Recuento	1	1	0	2
		% del total	1,1%	1,1%	0,0%	2,2%
	Medio	Recuento	0	69	12	81
		% del total	0,0%	75,0%	13%	88,0%
	Alto	Recuento	0	3	6	9
		% del total	0,0%	3,3%	6,5%	9,8%
Total		Recuento	1	73	20	92
		% del total	1,1%	79,4%	19,5%	100,0%

De acuerdo con la tabla 7, se puede estimar que el 75,0 % de estudiantes de la I.E. poseen un nivel medio tanto de la dimensión de juego de reglas como de gamificación. A su vez, un 6,5 % posee un nivel alto tanto de la dimensión de juego de reglas como de gamificación. De igual manera, se encuentra que un 13,0 % de estudiantes posee un nivel alto de la dimensión de juego de reglas y un nivel medio de gamificación. Asimismo, se encuentra un 3,3 % de estudiantes posee un nivel medio de la dimensión de juego de reglas y un nivel alto de gamificación. Finalmente, se encuentra un 1,1 % de estudiantes con un nivel bajo tanto en la dimensión de juego de reglas, como de gamificación.

Análisis Inferencial

Tabla 8

Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov de la gamificación y las estrategias lúdicas

Variable	Estadístico	gl	Sig.
Variable 1: Gamificación	,159	92	,000
Variable 2: Estrategias lúdicas	,165	92	,000

Como se puede apreciar en la tabla anterior, se obtuvo un nivel del p-valor menor a 0.05 para las dos variables de estudio, tanto para la (V1: $p=0,000$) como para la (V2: $p=0,000$), lo cual se deduce que los datos no siguen una distribución normal en ambas variables analizadas. Por tanto, se harán pruebas de correlación no paramétricas haciendo uso del coeficiente Rho de Spearman.

Tabla 9

Correlación entre gamificación y estrategias lúdicas

Prueba estadística	Valor	Sig.	N
Rho de Spearman	,888	,000	92

En la tabla 9 se presentan los resultados del análisis de correlación de Rho de Spearman entre la variable de gamificación y la variable de estrategias lúdicas. El coeficiente de correlación registró un valor de 0,888 significativo ($p=0,000$), que indica que existe una correlación de tipo positiva y alta entre estas variables. Por ello, la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alternativa. Siendo posible afirmar que, si existe una relación entre la gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.

Tabla 10

Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov de la dimensión de juego funcional de las estrategias lúdicas y la gamificación

Variable	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión 1: Juego funcional	,159	92	,000
Variable 2: Gamificación	,156	92	,000

Como se puede apreciar en la tabla anterior, se obtuvo un nivel del p-valor menor a 0.05 para las dos variables de estudio, tanto para la (D1: $p=0,000$) como para la (V2: $p=0,000$), lo cual se deduce que los datos no siguen una distribución normal en ambas variables analizadas. Por tanto, se harán pruebas de correlación no paramétricas haciendo uso del coeficiente Rho de Spearman.

Tabla 11

Correlación entre la gamificación y el juego funcional

Prueba estadística	Valor	Sig.	N
Rho de Spearman	,538	,000	92

En la tabla 11 se presentan los resultados del análisis de correlación de Rho de Spearman entre la dimensión de juego funcional de la variable estrategias lúdicas y la variable de gamificación. El coeficiente de correlación registró un valor de 0,538 significativo ($p=0,000$), que indica que existe una correlación de tipo positiva y moderada entre estas variables. Por ello, la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alternativa. Siendo posible afirmar que, si existe relación entre la gamificación y el juego funcional en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.

Tabla 12

Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov de la dimensión de juego de construcción de las estrategias lúdicas y la gamificación

Variable	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión 2:			
Juego de construcción	,159	92	,000
Variable 2:			
Gamificación	,291	92	,000

Como se puede apreciar en la tabla anterior, se obtuvo un nivel del p-valor menor a 0.05 para las dos variables de estudio, tanto para la (D2: $p=0,000$) como para la (V2: $p=0,000$), lo cual se deduce que los datos no siguen una distribución normal en ambas variables analizadas. Por tanto, se harán pruebas de correlación no paramétricas haciendo uso del coeficiente Rho de Spearman.

Tabla 13

Correlación entre la gamificación y el juego de construcción

Prueba estadística	Valor	Sig.	N
Rho de Spearman	,636	,000	92

En la tabla 13 se presentan los resultados del análisis de correlación de Rho de Spearman entre la dimensión de juego de construcción de la variable estrategias lúdicas y la variable de gamificación. El coeficiente de correlación registró un valor de 0,636 significativo ($p=0,000$), que indica que existe una correlación de tipo positiva y moderada entre estas variables. Por ello, la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alternativa. Siendo posible afirmar que, si existe relación entre la gamificación y el juego de construcción en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.

Tabla 14

Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov de la dimensión de juego simbólico de las estrategias lúdicas y la gamificación

Variable	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión 3: Juego simbólico	,159	92	,000
Variable 2: Gamificación	,228	92	,000

Como se puede apreciar en la tabla anterior, se obtuvo un nivel del p-valor menor a 0.05 para las dos variables de estudio, tanto para la (D3: $p=0,000$) como para la (V2: $p=0,000$), lo cual se deduce que los datos no siguen una distribución normal en ambas variables analizadas. Por tanto, se harán pruebas de correlación no paramétricas haciendo uso del coeficiente Rho de Spearman.

Tabla 15

Correlación entre la gamificación y el juego simbólico

Prueba estadística	Valor	Sig.	N
Rho de Spearman	,692	,000	92

En la tabla 15 se presentan los resultados del análisis de correlación de Rho de Spearman entre la dimensión de juego simbólico de la variable estrategias lúdicas y la variable de gamificación. El coeficiente de correlación registró un valor de 0,692 significativo ($p=0,000$), que indica que existe una correlación de tipo positiva y moderada entre estas variables. Por ello, la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alternativa. Siendo posible afirmar que, si existe relación entre la gamificación y el juego simbólico de las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.

Tabla 16

Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov de la dimensión de juego de reglas de las estrategias lúdicas y la gamificación

Variable	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión 3: Juego de reglas	,159	92	,000
Variable 2: Gamificación	,227	92	,000

Como se puede apreciar en la tabla anterior, se obtuvo un nivel del p-valor menor a 0.05 para las dos variables de estudio, tanto para la (D3: $p=0,000$) como para la (V2: $p=0,000$), lo cual se deduce que los datos no siguen una distribución normal en ambas variables analizadas. Por tanto, se harán pruebas de correlación no paramétricas haciendo uso del coeficiente Rho de Spearman.

Tabla 17

Correlación entre la gamificación y el juego de reglas

Prueba estadística	Valor	Sig.	N
Rho de Spearman	,592	,000	92

En la tabla 17 se presentan los resultados del análisis de correlación de Rho de Spearman entre la dimensión de juego de reglas de la variable estrategias lúdicas y la variable de gamificación. El coeficiente de correlación registró un valor de 0,592 significativo ($p=0,000$), que indica que existe una correlación de tipo positiva y moderada entre estas variables. Por ello, la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alternativa. Siendo posible afirmar que, si existe relación entre la gamificación y el juego de reglas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.

V. DISCUSIÓN

En cuanto al objetivo general, se encontró que el coeficiente de correlación registró un valor de 0,888 significativo ($p=0,000$), que indica la existencia de correlación positiva y alta entre la gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022. Así mismo, en base al análisis descriptivo de la variable de gamificación, se encontró que hay un 19.6% de los estudiantes que conserva un nivel alto de gamificación.

Por otro lado, el 79.3% de estudiantes ha reportado un nivel medio de gamificación; correspondiente a 73 estudiantes que obtuvieron un puntaje medio en el cuestionario que se aplicó para medir la gamificación estudiantil. De igual manera, en base al análisis descriptivo de la variable de estrategias lúdicas, se encontró que existe un 17.4% de estudiantes posee un nivel alto de estrategias lúdicas; ello corresponde a 16 estudiantes que han logrado un nivel alto de estrategias lúdicas. Por otro lado, el 81.5% de estudiantes han reportado un nivel medio de estrategias lúdicas; correspondiente a 75 estudiantes que obtuvieron un puntaje medio en el cuestionario que se aplicó para medir las estrategias lúdicas estudiantil.

En contraste con los resultados obtenidos, Sulca (2022) encontró que si existía una correlación de magnitud alta entre el juego lúdico y el pensamiento matemático con una $r=0.750$, lo cual significa que el nivel de relación entre las dos variables es alta y dependiente. De igual manera, siguiendo a Rachid y El Hassan (2020) comentan que los procedimientos de enseñanza tradicionales suelen tener una estructura de aprendizaje fija que inhabilita al niño para ser motivado, creativo e innovador. Al respecto, se han identificado cuatro factores clave de éxito para el aprendizaje para que de esta manera se fortalezca las habilidades de los niños, las cuales son: atención, participación, retroalimentación y consolidación. Así mismo, Barrantes y Meza (2021) afirman que al promover actividades gamificadas, mejoró la motricidad fina con la ayuda del programa Compu Kids, logrando un 10% del grupo experimental resultados satisfactorios y significativos en el proceso y un 90% en el proceso de enseñanza del niño.

Respecto al objetivo específico 1, se encontró que el coeficiente de correlación registró un valor de 0,538 significativo ($p=0,000$), que indica la existencia de una correlación de tipo positiva y moderada entre la gamificación y

el juego funcional en los niños. En base al análisis descriptivo de la dimensión juego funcional de la variable de estrategias lúdicas, se encontró que existe un 28.3% de estudiantes posee un nivel alto; el 70.7% de estudiantes han reportado un nivel medio. Cabe destacar que se encontró solo un 1.1% de estudiante, con un nivel bajo.

En contraposición con estos resultados, Jara (2021) comentan que la gran mayoría de los participantes de su estudio tuvo un nivel bajo, seguido de un porcentaje con un nivel moderado y en menor porcentaje en nivel alto de afectividad. Situación que motivó el desarrollo de un programa de estrategia lúdica dirigido a mejorar las emociones de los alumnos de tres años. Así mismo, Pazmiño y Recalde (2021) afirman que las técnicas de gamificación tienen pocos usos para estimular múltiples mentes en los docentes, y la conectividad dificulta el acceso a herramientas digitales para refinar la gamificación. Por lo tanto, existe la necesidad de diseñar actividades lúdicas que se apliquen en un nivel temprano y que no requieran conectividad, para llevar a cabo el juego, estimulando los diferentes tipos de inteligencias a través de las TIC, lo que permitirá la innovación en el aula.

En torno al objetivo específico 2, se encontró que el coeficiente de correlación registró un valor de 0,636 significativo ($p=0,000$), que indica existencia de correlación de tipo positiva y moderada entre la gamificación y el juego de construcción en los niños. Descriptivamente, se encontró que existe un 16.3% de estudiantes posee un nivel alto en el uso de los juegos de construcción de la variable de estrategias lúdicas y el 79.3% de estudiantes han reportado un nivel medio y el 4.3% poseen un nivel bajo.

En oposición a los resultados obtenidos, Romero-López et al. (2020) en su estudio señala que los profesores demuestran una actitud negativa ante la gamificación como desarrollo de la psicomotricidad, por lo cual se deja como sugerencia realizar un taller motivacional para que los profesores se interesen en utilizar la gamificación como una nueva estrategia lúdica que ayude al desarrollo de la psicomotricidad. Así mismo, Córdova (2020) afirma que el sistema educativo ha adoptado recientemente nuevas estrategias, ya que se sabe que el mundo cambia constantemente y trae avances tecnológicos. Al respecto, se infiere que la gamificación es un procedimiento de enseñanza positivo sugerido a los profesores

como un medio innovador para nuevas prácticas de enseñanza. Finalmente, queda claro que la gamificación no se trata de crear juegos, sino de utilizar los elementos o componentes que contienen.

En correspondencia con el objetivo 3, se encontró que el coeficiente de correlación registró un valor de 0,692 significativo ($p=0,000$), lo que indica existencia de correlación de tipo positiva y moderada entre la gamificación y el juego simbólico. Descriptivamente, se encontró que existe un 19.6% de estudiantes posee un nivel alto y el 73.9% reportó un nivel medio y el 6.5% reportó un nivel bajo de la dimensión de juego simbólico de la variable de estrategias lúdicas.

Para Pavlidis y Markantonautou (2018) comentan que incluso una simple búsqueda en la Web sobre juegos y aprendizaje produce resultados diversos. Al respecto, se trata no solo de tocar la superficie de este enfoque y proporcionar resultados típicos de evaluación del aprendizaje basado en juegos, sino también de explorar su funcionamiento interno, ofreciendo un modesto aspecto mixto filosófico y científico, además de proporcionar una base aún más concreta para una educación lúdica, en particular en espacios de educación inicial o básica. De igual manera, Alegre y Bujaico (2021) infieren que los alumnos que usan la gamificación como estrategia de enseñanza desarrollan habilidades sociales, por lo que es fundamental reforzarlas desde pequeños.

En correspondencia con el objetivo 4, se encontró que el coeficiente de correlación registró un valor de 0,592 significativo ($p=0,000$), que indica existencia de correlación de tipo positiva y moderada entre la gamificación y el juego de reglas. Descriptivamente se encontró que existe un 9.8% de estudiantes posee un nivel alto de la dimensión de juego de reglas de la variable de estrategias lúdicas; ello corresponde a 9 estudiantes que han logrado un nivel alto, el 88% de alumnos han reportado nivel medio de la dimensión de juego de reglas y el 2.2% posee un nivel bajo.

Así mismo, es posible discutir los hallazgos generales de este estudio con lo que proponen Alam (2022), quien muestra que la ausencia de juegos infantiles y aprendizaje basado en el juego en Bangladesh se debe a la falta de iniciativas de políticas gubernamentales y situaciones socioeconómicas de los padres. De igual manera Rachid y El Hassan (2020) en su investigación indagaron sobre la

mejoría en las capacidades de los alumnos en la educación de sus primeros años a través de la enseñanza del juego y la gamificación aplicando el método Montessori, lo que indica que es de suma importancia el uso de estos juegos para que el estudiante pueda seguir instrucciones dentro del aula de clase.

De igual manera, se encuentra que, mediante un análisis teórico, desde el enfoque sociocultural de Vygotsky, se logró comprender las necesidades del aprendizaje en lo que respecta al juego para el bienestar de los alumnos en Bangladesh. Finalmente, los resultados mostraron que el gobierno ha de influir de manera significativa en la formulación de políticas y la participación de las partes interesadas podrían crear la oportunidad de establecer el aprendizaje a través del juego en EPI.

Según las estrategias metodológicas empleadas, es importante señalar que el instrumento de recolección ha servido de base para plantear un cuestionario que profundice en la medición de la gamificación y las estrategias lúdicas en estudiantes de nivel inicial. Sin embargo, cabe mencionar que existen diversos instrumentos para evaluar ambas variables de estudio, siendo en su mayoría homogéneas en su definición y dimensiones, pero heterogéneas en su estructura y aplicación.

Para Gaitán (2019) la gamificación es un procedimiento de aprendizaje que moviliza las mecánicas de juego al campo de la educación profesional para obtener mejores resultados y participación en nuevos lugares de trabajo donde el esfuerzo y la formación son más importantes que el flujo de elementos técnicos disponibles en internet. En otras palabras, siguiendo a Lozano (2018) las actividades lúdicas son medios importantes para dar a conocer los pensamientos y sentimientos a profundidad. Así mismo, se hace necesario promover el desarrollo holístico del individuo de forma equilibrada física, emocional, social e intelectual, fomenta la observación, la reflexión y el pensamiento crítico, enriquece el vocabulario, fortalece la autoestima y fomenta la creatividad.

Por otro lado, Parra y Segura (2019) señalan que es necesario desarrollar actividades gamificadas en torno a seis dimensiones: 1) Una dimensión de absorción que mide la inmersión en un juego, 2) la evitación del entorno en el que se sitúa el juego y la noción del tiempo en el transcurso de la participación en la actividad. 3) Aspectos del pensamiento creativo que tienen en cuenta el nivel de

diversión que encuentran los participantes en el desarrollo de sus experiencias. 4) Dimensión de activación que mide el nivel de actividad que desarrollan los participantes durante el juego. 5) Una dimensión de efecto negativo, que mide si los integrantes tienen sentimientos negativos, y 6) una dimensión de falta de dominio, que estudia el nivel de confianza y seguridad que muestran los participantes durante las actividades de juego.

Finalmente, en cuanto a la importancia de las estrategias basadas en el juego, Monteagudo (2021) comenta que, a través del juego, los niños y niñas toman más conciencia de su entorno, de sus propios pensamientos y sentimientos y de los demás. Así mismo, el juego es muy importante en la educación infantil por sus cualidades motivadoras, creativas y divertidas (Barrera y Tigse, 2022). En este sentido, las actividades de ocio de los niños de primaria entre los 3 y los 6 años se convierten en actividades rutinarias, y su desarrollo evolutivo comienza en el entorno del hogar, y en gran medida lo determina el sistema de jardín de infancia (Fadhli et al., 2020).

VI. CONCLUSIONES

- Primera:** En relación con el objetivo general, se concluyó que existe una asociación significativa según coeficiente de 0,888 significativo ($p=0,000$), lo que señala que la gamificación se correlaciona de manera positiva y alta con las estrategias lúdicas en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022. Por lo que se acepta la hipótesis alternativa.
- Segunda:** Respecto al objetivo específico 1, se concluyó que existe una asociación según coeficiente con valor de 0,538 significativo ($p=0,000$), que manifiesta que hay relación de tipo positiva y moderada entre la gamificación y el juego funcional en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022.
- Tercera:** De acuerdo con el objetivo específico 2, se concluyó que según el coeficiente hay un valor de 0,636 significativo ($p=0,000$), indicando que la gamificación se asocia de forma positiva y moderada con el juego de construcción en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022.
- Cuarta:** Así mismo, en el objetivo específico 3, se concluyó que hubo una relación según el coeficiente con un valor de 0,692 significativo ($p=0,000$), lo que manifiesta que existe una relación positiva y moderada entre la gamificación y el juego simbólico de las estrategias lúdicas en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022.
- Quinta:** Finalmente, según el objetivo específico 4, se concluyó que hubo un registro cuyo valor fue de 0,592 significativo ($p=0,000$), manifestando que se evidencia relación positiva y moderada entre la gamificación y el juego de reglas en niños de una I.E. inicial de Huacho en el año 2022.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera:** En relación con el objetivo general, se sugiere a la academia y a futuras investigaciones en torno a la gamificación y las estrategias lúdicas en estudiantes de nivel inicial, que, se pueda promover desde la I.E. algunas estrategias o técnicas lúdicas, ya que se ha encontrado que guarda una relación positiva y muy fuerte frente a la gamificación. Siendo recomendable que las futuras investigaciones, puedan contemplar algunas de estas variables de estudio, con la finalidad de profundizar en el conocimiento de esta materia.
- Segunda:** Se recomienda en torno objetivo específico 1 que, para este grupo de estudiantes se puedan reforzar las estrategias lúdicas, en particular aquellas que responden a las estrategias de juego funcional, ya que existe una correlación entre las variables. Para ello, se recomienda promover actividades y estrategias donde el alumno utilice objetos a manera de herramientas y de esta manera logre explorar nuevos movimientos con su cuerpo y logren el dominio motor. También sería importante fomentar al 1.1% de estudiante, correspondiente a un solo participante, con un nivel bajo de la dimensión de juego funcional, a hacer uso de estrategias de juego funcional en sus próximas capacitaciones.
- Tercera:** Se recomienda respecto al objetivo específico 2 que, para este grupo de estudiantes se puedan reforzar las estrategias lúdicas, en particular aquellas que responden a las estrategias de juego de construcción, ya que existe una correlación entre estas variables. En este sentido, se recomienda promover actividades y estrategias que desarrollen la ubicación espacial, coordinación motora fina y nociones matemáticas. También sería importante fomentar al 4.3% de estudiante, correspondiente a 4 participantes, a hacer uso de estrategias de juegos de construcción en sus próximas capacitaciones.
- Cuarta:** Se recomienda respecto al objetivo específico 3 que, para este grupo de estudiantes se puedan reforzar las estrategias lúdicas, en particular aquellas que responden a las estrategias de juego

simbólico, ya que existe una correlación entre estas y la gamificación. En este sentido, se recomienda promover actividades y estrategias que desarrollen el uso de la imaginación, el desarrollo del lenguaje y la autonomía. Así mismo, sería importante fomentar al 6.5% de estudiante, correspondiente a 6 participantes, con un nivel bajo de la dimensión de juego simbólico, a hacer uso de estrategias de juegos simbólicos en sus próximas capacitaciones.

Quinta: Se recomienda respecto al objetivo específico 4 que, para este grupo de estudiantes se puedan reforzar las estrategias lúdicas, en particular aquellas que responden a las estrategias de juego de reglas, ya que existe una correlación entre estas y la gamificación. En este sentido, se recomienda promover actividades y estrategias que desarrollen la comprensión de reglas de juego, cooperación y autorregulación. Así mismo, sería importante fomentar al 2.2% de estudiante, correspondiente a dos participantes, con un nivel bajo de la dimensión de juego de reglas, a hacer uso de estrategias de juegos de reglas en sus próximas capacitaciones.

REFERENCIAS

- Al Fatta, H., Maksom, Z., & Hafiz, M. (2019). Game-based Learning and Gamification: Searching for Definitions. *International Journal of Simulation: Systems, Science & Technology*, 19(1), 41 – 45. <http://dx.doi.org/10.5013/IJSSST.a.19.06.41>
- Alam, J. (2022). Influence of Play-based Learning in Early Childhood Education (ECE) in Bangladesh: Lessons from Japan. *Asia-Pacific journal of research in early childhood education*, 16(2), 203 - 229. <http://dx.doi.org/10.17206/apjrece.2022.16.2.203>
- Alarcón, N. y Beltrán, F. (2021). *La gamificación como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado* [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Digital de la Universidad Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/a5f67958-258f-4abd-ab0d-b71bf49caf8e/content>
- Alcaraz, D. (2022). La Gamificación como Estrategia para la alfabetización inicial. *Formación Estrategica*, 6(2), 1-8. <https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/65>
- Alegre, S. y Bujaco, J. (2021). *Gamificación y habilidades blandas en niños de preescolar: Una revisión sistemática* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/92062>
- Almanasreh, E., Moles, R. & Chen, T. (2019). Evaluation of methods used for estimating content validity. *Research in Social and Administrative Pharmacy*, 15(2), 214-221. <https://doi.org/10.1016/j.sapharm.2018.03.066>.
- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones*. Universidad de Lima.
- Andrade, A., Quadros, P. & Pinto, J. (2019). *Gamification as a strategy for promoting child involvement: A study on spatial orientation in the 1st CEB*. Do Porto, 6(11), 399- 411. <https://doi.org/10.22161/ijaers.611.62>
- Araujo, G., Pelissari, L., & Andrade, S. (2018). Evaluating the use of gamification in mathematics learning in primary school children. *IEEE*, 6(11), 399-411. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8658950>

- Arias, J. (2021). *Técnicas e instrumentos de investigación científica. Para ciencias administrativas, aplicadas, artísticas, humanas*. Enfoques Consulting.
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting.
- Barrantes, K. y Meza, M. (2021). *La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años, Los Olivos, 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Digital de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/96084>
- Barrera, M. y Tigse, J. (2022). *La gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años. 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Digital de la Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35025>
- Buenaño, A. y Camacho, M. (2022). *La gamificación en el aprendizaje de niños de 4-5 años 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Laica Vicente Roca Fuente de Guayaquil]. Repositorio Digital de la Universidad Laica Vicente Roca Fuente de Guayaquil. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5079>
- Christians, G. (2018). The Origins and Future of Gamification. *Senior Theses*. https://scholarcommons.sc.edu/senior_theses/254
- Cordova, J. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática. sistemática* [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Digital de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69883/Cordova_AJC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cuenca, Y. y Ugalde, V. (2021). *La gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia Tarqui del año lectivo 2020* [Tesis de Titulación, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil]. Repositorio de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. <http://200.24.193.135/handle/44000/4623>

- De Barros, A., Da Silva, L. & De Francisco, A. (2020). Construct Validity and Reliability of the Work Environment Assessment Instrument WE-10. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(20), 1-12. <https://doi.org/10.3390/ijerph17207364>
- Fadhi, M., Brick, B., Setyosari, P., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2020). A Meta-Analysis of Selected Studies on the Effectiveness of Gamification Method for Children. *International Journal of Instruction*, 13(1), 845 – 854. <http://eprints.umpo.ac.id/5837/>
- Franco, R. (2022). *La Gamificación en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 a 6 años* [Tesis de Titulación, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/61031>
- Gaitán, V. (2019). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Hansil, R. (2021). How Gamification Mechanics Can Improve Student Engagement. *Childhood Education*, 97(4), 62 - 67. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00094056.2021.1951568?journalCode=uced20>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. México: McGraw Hill Education.
- Hernández, C. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista ALERTA*, 2(1), 75-79. <https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>
- Jácome, L., Rivera, W., & Sánchez, R. (2020). Gamification as an Educational Strategy to Strengthen Cognitive Abilities of Mathematics in School Children. *International Conference on Innovation and Research*, 1277(1), 142 – 150. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-60467-7_12
- Jara, C. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403 Pimentel* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Digital de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63403/Jara_P_CJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Kim, S., Lockee, B., Song, K., & Burton, J. (2018). Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming. *Springer International Publishing*, 68(2), 265 – 267. 10.1080/00071005.2019.1682276
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392 - 397. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1990-86442019000500392
- Lozano, T. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial n°184 distrito de san clemente – Pisco* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio de la Universidad Nacional de Huancavelica.<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2329/T.ACAD-SEGEPE-FED-2018-LOZANO%20MANCILLA%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Manzano, A., Camacho, P., Guerrero, M., Guerrero, L., Alias, A., Trigueros, R. y Aguilar, J. (2020). Adaptation and Validation of the Scale of Types of Users in Gamification with the Spanish Adolescent Population. *Int. J. Environ*, 17(11), 1 -10. <https://doi.org/10.3390/ijerph17114157>
- Mejillón, L. (2022). *Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Digital de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7573/1/UPSE-TEI-2022-0073.pdf>
- Monteagudo, P. (2021). *Estrategia lúdica en niños de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. 2021*. [Tesis de Maestría Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Digital de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61748/Monteagudo_MP-SD.pdf
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.

- Oliveira, A., & Gradim, E. (2021). Play-Based Strategies for Speech Therapy and Vocal Health Face-to-Face and Distance Learning Actions for Children: An Integrative Literature Review. *Journal of Voice*, 36(5), 1-10. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0892199721003180>
- Parra, E., Segura, A., Vázquez, E. y López, E. (2020). Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje. *Texto libre: Linguagem e tecnologia*, 13(3), 278 - 293. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25846>
- Parra, M., y Segura, A. (2019). Traducción y validación de la escala de evaluación de experiencias gamificadas (GAMEX). *Revista De Pedagogía*, 71(4), 87 - 99. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2019.70783>
- Pavlidis, G. & Markantonatou, S. (2018). Playful Education and Innovative Gamified Learning Approaches. *Handbook of Research on Educational Design and Cloud Computing in Modern Classroom Settings*, 1(1), 1 - 21. <https://www.igi-global.com/chapter/playful-education-and-innovative-gamified-learning-approaches/195280>
- Pazmiño, E. y Recalde, E. (2021). *Gamificación como técnica de aprendizaje en la estimulación de las inteligencias múltiples en el nivel de Inicial II* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio Digital de la Universidad Tecnológica Indoamérica. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2859>
- Peñas, M., Guevara, C., Erazo, J. y García, D. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 570 - 588. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7611075>
- Pineda, R. (2022). *Gamificación en la Comprensión Lectora en Idioma Inglés en una institución educativa privada, Huacho, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84346/Pineda_TRE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pramana, G., Parmanto, B., Lomas, J., Lindhiem, O., Kendall, P., & Silk, J. (2018). Using Mobile Health Gamification to Facilitate Cognitive Behavioral Therapy Skills Practice in Child Anxiety Treatment: Open Clinical Trial. *JMIR Publications*, 6(2), 1 -15. <https://games.jmir.org/2018/2/e9/>

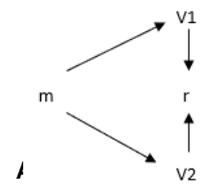
- Rachid, L., & El Hassan, A. (2020). Game-based learning and gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 5(2), 339 - 356. <http://www.doiserbia.nb.rs/Article.aspx?id=1820-02141900043L#.YzenUnbMLrc>
- Ramírez, T. (2018). *Cómo hacer un Proyecto de Investigación. Guía Práctica*. Caracas: Editorial Panapo.
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A. y Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*, 4(1), 98 - 114. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/2815>.
- Romero, G., García, D., Guevara, C., & Erazo, J. (2020). Gamification and Psychomotricity: Fun learning. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1). <https://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.793>
- Salido, P.(2020). Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y educación artística. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24(2), 120 - 143. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/63803>
- Sulca, M. (2022). *Juego lúdico y el pensamiento matemático en niños de 4 años de la institución educativa inicial 414-48, Distrito Cangallo, Ayacucho 2021* [Tesis de maestría, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Digital de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25340>
- Sullón, A. (2019). *Actividades lúdicas para desarrollar la Inteligencia Corporal - Kinestésica en niños del II ciclo de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 14342 – Geraldo – Frías – Ayabaca – 2018* [Tesis de maestría Universidad Nacional de Piura]. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Piura. <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1722/EDU-SUL-MOY-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Timbe, L., García, D., Castro, A. y Erazo, J. (2020). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del Inglés. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 3(1), 163 – 182. <http://repositorio.puce.edu.ec:80/xmlui/handle/22000/18919>

Torres-Toukoumidis, A., Ramirez-Montoya, M., & Romero-Rodriguez, L. (2019). Assessment and evaluation of games-based learning (GBL) in e-learning contexts. *Education in the Knowledge Society*, 19(4), 109 - 128. <https://doi.org/10.14201/eks2018194109>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia de la investigación

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>General</p> <p>¿Qué relación existe entre la gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022?</p>	<p>General:</p> <p>Establecer la relación que existe entre la gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.</p>	<p>General:</p> <p>H1: Existe una relación entre la gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.</p> <p>H0: No existe una relación entre la gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Básica – Correlacional</p> <p>Método:</p> <p>Cuantitativa</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>No experimental</p>
<p>Específicos</p> <p>¿Qué relación existe entre la gamificación y el juego funcional en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022?</p>	<p>Específicos:</p> <p>Determinar la relación que existe entre la gamificación y el juego funcional en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.</p>	<p>Específicos:</p> <p>Existe relación entre la gamificación y el juego funcional en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.</p>	<p>Transversal</p> <p>Población: 120 estudiantes de una institución educativa de Huacho 2022.</p> <p>Muestra: 92 estudiantes del II ciclo del nivel inicial.</p>
<p>¿Qué relación existe entre la gamificación y el juego de construcción en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022?</p>	<p>Precisar la relación que existe entre la gamificación y el juego de construcción en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022</p>	<p>No existe relación entre la gamificación y el juego funcional en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.</p>	<p>Muestreo:</p> <p>No Probabilístico</p> <p>Tamaño de muestra:</p> <p>92 estudiantes</p> <p>Técnica:</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Cuestionarios (2)</p>
<p>¿Qué relación existe entre la gamificación y el juego simbólico en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022?</p>	<p>Conocer la relación que existe entre la gamificación y el juego simbólico en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.</p>	<p>Existe relación entre la gamificación y el juego de construcción en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.</p>	
<p>¿Qué relación existe entre la gamificación y el juego de reglas en</p>	<p>Identificar la relación que existe entre la gamificación y la dimensión de juego de reglas</p>	<p>No existe relación entre la gamificación y el juego de construcción en niños de una</p>	



niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022?	de las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.	institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.	Variable 1: Cuestionario de Gamificación (Parra-Segura y Segura-Robles, 2019)
		Existe relación entre la gamificación y el juego simbólico de las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.	Variable 2: Cuestionario de cotejo de uso de estrategias lúdicas (Monteagudo, 2021)
		No existe relación entre la gamificación y el juego simbólico de las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.	Métodos de análisis de investigación: Descriptivo-Correlacional (Mediante el paquete estadístico – SPSS.
		Existe relación entre la gamificación y el juego de reglas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.	
		No existe relación entre la gamificación y el juego de reglas en niños de una institución educativa inicial de Huacho en el año 2022.	

ANEXO 2: Matriz de operacionalización

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 1: Gamificación	Gaitan (2019) comenta que la gamificación es un método de aprendizaje que traslada las mecánicas de juego al ámbito educativo profesional para obtener mejores resultados y participación en nuevos lugares de trabajo donde el esfuerzo y la formación son más importantes que el flujo de elementos técnicos disponibles en la web.	Parra-González y Segura (2019) consideran que existen seis aspectos para la evaluación de experiencias gamificadas.	Diversión	<ul style="list-style-type: none"> • Grado de disfrute del estudiante con la experiencia de gamificación. 	Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)
			Absorción.	<ul style="list-style-type: none"> • Grado de absorción de la experiencia y evasión del entorno que le rodea. 	
			Pensamiento creativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Grado de creatividad e imaginación. 	
			Activación.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grado de actividad desarrollada durante la experiencia. 	
			Ausencia de afecto negativo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manifestación de emociones negativas. 	
			Dominio.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Confianza que el estudiante tiene en sí mismo. 	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 2: Estrategias Lúdicas	Siguiendo a Lozano (2018), las actividades lúdicas son un medio importante para expresar nuestros pensamientos y sentimientos más profundos. Promueve el desarrollo holístico del individuo de forma equilibrada física, emocional, social e intelectual, fomenta la observación, la reflexión y el pensamiento crítico, enriquece el vocabulario, fortalece la autoestima y fomenta la creatividad.	Monteagudo (2019) consideran que la variable de estrategias lúdicas se puede comprender en relación a cuatro dimensiones.	Juego funcional.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ En sus juegos, utiliza objetos a manera de herramientas. ▪ Explora movimientos nuevos con su cuerpo. ▪ Repite movimientos para lograr dominio motor. 	Politémica: Nunca (1)
			Juego de construcción.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ubicación espacial. ▪ Coordinación motora fina. ▪ Nociones matemáticas. 	
			Juego simbólico.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Imaginación. ▪ Lenguaje expresivo. ▪ Autonomía. 	Siempre (3)
			Juego de reglas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reglas de juego. ▪ Cooperación. ▪ Autorregulación. 	

ANEXO 3: CUESTIONARIO DE GAMIFICACIÓN PARA AVERIGUAR EL NIVEL DE LA GAMIFICACIÓN EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL.

Estimada docente, 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.

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

Variable 1: Gamificación	1	2	3
Dimensión 1: Diversión.			
1. Te gusta jugar.			
2. Sonríes cuando juegas.			
3. Te gusta cantar cuando juegas.			
Dimensión 2: Absorción.			
4. Cuando juegas el tiempo pasa rápido.			
5. Cuando juegas extrañas a tus padres.			
6. Cuando juegas te imaginas que estas en otro lugar.			
Dimensión 3: Pensamiento creativo.			
7. Puedes crear una historia con tus juguetes.			
8. Si se te presenta un problema en el juego que estás realizando, crees que puedas solucionarlo.			
9. Cuando juegas imaginas que tienes superpoderes.			
Dimensión 4: Activación.			
10. Mientras juegas te sientes contento.			
11. Reaccionas mal, cuando uno de tus juguetes se rompe y también con las personas que están cerca a ti.			
12. Cuando juegas te sientes nervioso.			
Dimensión 5: Ausencia de afecto negativo.			
13. Te sientes bien cuando juegas.			
14. Cuando juegas te dan ganas de golpear a tus amigos.			
15. Te molesta que tus compañeros utilicen tus juguetes preferidos.			
Dimensión 6: Dominio.			
16. Te gusta escoger a que jugar con tus compañeros del aula.			
17. Pones reglas a tus juegos.			
18. Cuando juegas con tus compañeros te gusta guiar el juego.			

ANEXO 4: CUESTIONARIO DE COTEJO PARA AVERIGUAR EL USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL.

Estimada docente, 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.

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

Variable 1: Estrategias Lúdicas	1	2	3
Dimensión 1: Juego funcional.			
1. Te gusta jugar con diferentes materiales y descubrir el uso de ellos.			
2. Cuando se te cae un juguete y no lo puedes alcanzar, utilizas otro material para poder alcanzarlo.			
3. Te gusta jugar con pelotas.			
Dimensión 2: Juego de construcción.			
4. Te gusta construir casas, puentes, torres con playgos.			
5. Juegas a armar rompecabezas.			
6. Puedes separar los juguetes por colores, formas o tamaños.			
Dimensión 3: Juego simbólico.			
7. Juegas a hablar por teléfono.			
8. Juegas imaginando a tus personajes favoritos.			
9. Juegas a imitar los sonidos de los animales.			
Dimensión 4: Juego de reglas.			
10. Propones acuerdos para jugar con tus compañeros del aula.			
11. Cuando juegas respetas las reglas del juego.			
12. Respetas a todos los que participan en el juego.			

ANEXO 5: CÁLCULO DE MUESTRA



Asesoría Económica & Marketing
Copyright 2009

Calculadora de Muestras

Margen de error:

10% ▾

Nivel de confianza:

99% ▾

Tamaño de Poblacion:

120

Calcular

Margen: **5%**

Nivel de confianza: **95%**

Poblacion: **120**

Tamaño de muestra: **92**

Ecuacion Estadistica para Proporciones poblacionales

n= Tamaño de la muestra

Z= Nivel de confianza deseado

p= Proporción de la población con la característica deseada (éxito)

q= Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)

e= Nivel de error dispuesto a cometer

N= Tamaño de la población

$$n = \frac{z^2(p \cdot q)}{e^2 + \frac{z^2(p \cdot q)}{N}}$$

ANEXO 6: CERTIFICADOS DE VALIDEZ DE INSTRUMENTOS



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Diversión							
1	Te gusta jugar.	X		X		X		
2	Sonríes cuando juegas.	X		X		X		
3	Te gusta cantar cuando juegas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Absorción							
4	Cuando juegas el tiempo pasa rápido.	X		X		X		
5	Cuando juegas extrañas a tus padres.	X		X		X		
6	Cuando juegas te imaginas que estas en otro lugar.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Pensamiento creativo.							
7	Puedes crear una historia con tus juguetes.	X		X		X		
8	Si se te presenta un problema en el juego que estás realizando, crees que puedas solucionarlo.	X		X		X		
9	Cuando juegas imaginas que tienes superpoderes.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Activación.							
10	Mientras juegas te sientes contento.	X		X		X		
11	Reaccionas mal, cuando uno de tus juguetes se rompe y también con las personas que están cerca a ti.	X		X		X		
12	Cuando juegas te sientes nervioso.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Ausencia de afecto negativo.							
13	Te sientes bien cuando juegas.	X		X		X		
14	Cuando juegas te dan ganas de golpear a tus amigos.	X		X		X		
15	Te molesta que tus compañeros utilicen tus juguetes preferidos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 6: Dominio.							
16	Te gusta escoger a que jugar con tus compañeros del aula.	X		X		X		
17	Pones reglas a tus juegos.	X		X		X		
18	Cuando juegas con tus compañeros te gusta guiar el juego.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**



Apellidos y nombres del juez validador: Mariela De La Oliva López DNI: 15726326

Especialidad del validador:

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

13 de octubre del 2022

Firma del Experto Informante

Magister Mariela Leonor De La Oliva Lopez.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ESTRATEGIA LÚDICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinenci ^{a1}		Relevanci ^{a2}		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Juego funcional.								
1	Te gusta jugar con diferentes materiales y descubrir el uso de ellos.	X		X		X		
2	Cuando se te cae un juguete y no lo puedes alcanzar, utilizas otro material para poder alcanzarlo.	X		X		X		
3	Te gusta jugar con pelotas.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Juego de construcción.								
4	Te gusta construir casas, puentes, torres con playgos.	X		X		X		
5	Juegas a armar rompecabezas.	X		X		X		
6	Puedes separar los juguetes por colores, formas o tamaños.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Juego simbólico.								
7	Juegas a hablar por teléfono.	X		X		X		
8	Juegas imaginando a tus personajes favoritos.	X		X		X		
9	Juegas a imitar los sonidos de los animales.	X		X		X		
DIMENSIÓN 4: Juego de reglas.								
10	Propones acuerdos para jugar con tus compañeros del aula.	X		X		X		
11	Cuando juegas respetas las reglas del juego.	X		X		X		
12	Respetas a todos los que participan en el juego.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_

 Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

 Apellidos y nombres del juez validador: **Mariela De La Oliva López** DNI: **15726326**
Especialidad del validador:

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del Experto Informante
 Magister Mariela Leonor De La Oliva Lopez.

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES
 **Aplicativo**
 **Guía**


GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
DE LA OLIVA LOPEZ, MARIELA LEONOR DNI 15726326	LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL Fecha de diploma: 21/12/2000 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA SAN PEDRO PERU
DE LA OLIVA LOPEZ, MARIELA LEONOR DNI 15726326	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 13/03/1998 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN PERU
DE LA OLIVA LOPEZ, MARIELA LEONOR DNI 15726326	MAESTRA EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA Fecha de diploma: 22/04/22 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 07/09/2007 Fecha egreso: 06/03/2019	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN PERU

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Diversión							
1	Te gusta jugar.	x		x		x		
2	Sonríes cuando juegas.	x		x		x		
3	Te gusta cantar cuando juegas.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Absorción							
4	Cuando juegas el tiempo pasa rápido.	x		x		x		
5	Cuando juegas extrañas a tus padres.	x		x		x		
6	Cuando juegas te imaginas que estas en otro lugar.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Pensamiento creativo.							
7	Puedes crear una historia con tus juguetes.	x		x		x		
8	Si se te presenta un problema en el juego que estás realizando, crees que puedas solucionarlo.	x		x		x		
9	Cuando juegas imaginas que tienes superpoderes.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: Activación.							
10	Mientras juegas te sientes contento.	x		x		x		
11	Reaccionas mal, cuando uno de tus juguetes se rompe y también con las personas que están cerca a ti.	x		x		x		
12	Cuando juegas te sientes nervioso.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 5: Ausencia de afecto negativo.							
13	Te sientes bien cuando juegas.	x		x		x		
14	Cuando juegas te dan ganas de golpear a tus amigos.	x		x		x		
15	Te molesta que tus compañeros utilicen tus juguetes preferidos.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 6: Dominio.							
16	Te gusta escoger a que jugar con tus compañeros del aula.	x		x		x		
17	Pones reglas a tus juegos.	x		x		x		
18	Cuando juegas con tus compañeros te gusta guiar el juego.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):...

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ESTRATEGIA LÚDICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ^{a1}		Relevancia ^{a2}		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Juego funcional.								
1	Te gusta jugar con diferentes materiales y descubrir el uso de ellos.	x		x		x		
2	Cuando se te cae un juguete y no lo puedes alcanzar, utilizas otro material para poder alcanzarlo.	x		x		x		
3	Te gusta jugar con pelotas.	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: Juego de construcción.								
4	Te gusta construir casas, puentes, torres con playgos.	x		x		x		
5	Juegas a armar rompecabezas.	x		x		x		
6	Puedes separar los juguetes por colores, formas o tamaños.	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: Juego simbólico.								
7	Juegas a hablar por teléfono.	x		x		x		
8	Juegas imaginando a tus personajes favoritos.	x		x		x		
9	Juegas a imitar los sonidos de los animales.	x		x		x		
DIMENSIÓN 4: Juego de reglas.								
10	Propones acuerdos para jugar con tus compañeros del aula.	x		x		x		
11	Cuando juegas respetas las reglas del juego.	x		x		x		
12	Respetas a todos los que participan en el juego.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: **Moran Requena, Hugo Samuel**

DNI: **20097173**

Especialidad del validador: **Educación**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante

REGISTRO NACIONAL DE
GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

 **Aplicativo**

 **Guía**

X

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
MORAN REQUENA, HUGO SAMUEL DNI 20097173	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 04/06/2012 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO PERU
MORAN REQUENA, HUGO SAMUEL DNI 20097173	LICENCIADO EN EDUCACION ESPECIALIDAD MATEMATICA Y COMPUTACION Fecha de diploma: 02/10/2014 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO PERU
MORAN REQUENA, HUGO SAMUEL DNI 20097173	MAESTRO EN GESTIÓN PÚBLICA Fecha de diploma: 02/10/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 07/09/2014 Fecha egreso: 11/09/2016	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Diversión								
1	Te gusta jugar.	X		X		X		
2	Sonríes cuando juegas.	X		X		X		
3	Te gusta cantar cuando juegas.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Absorción								
4	Cuando juegas el tiempo pasa rápido.	X		X		X		
5	Cuando juegas extrañas a tus padres.	X		X		X		
6	Cuando juegas te imaginas que estas en otro lugar.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Pensamiento creativo.								
7	Puedes crear una historia con tus juguetes.	X		X		X		
8	Si se te presenta un problema en el juego que estás realizando, crees que puedas solucionarlo.	X		X		X		
9	Cuando juegas imaginas que tienes superpoderes.	X		X		X		
DIMENSIÓN 4: Activación.								
10	Mientras juegas te sientes contento.	X		X		X		
11	Reaccionas mal, cuando uno de tus juguetes se rompe y también con las personas que están cerca a ti.	X		X		X		
12	Cuando juegas te sientes nervioso.	X		X		X		
DIMENSIÓN 5: Ausencia de afecto negativo.								
13	Te sientes bien cuando juegas.	X		X		X		
14	Cuando juegas te dan ganas de golpear a tus amigos.	X		X		X		
15	Te molesta que tus compañeros utilicen tus juguetes preferidos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 6: Dominio.								
16	Te gusta escoger a que jugar con tus compañeros del aula.	X		X		X		
17	Pones reglas a tus juegos.	X		X		X		
18	Cuando juegas con tus compañeros te gusta guiar el juego.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Existe suficiencia para medir la dimensión.*

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: **Manrique Chirinos Priscylla Geraldine** DNI: *40089024*

Especialidad del validador: *Doctora en Ciencias de la Educación*

13 de octubre del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Dra. Priscylla Manrique Chirinos
 DOCENTE
 CPPe 0523550

Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ESTRATEGIA LÚDICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinenci a ¹		Relevanci a ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Juego funcional.							
1	Te gusta jugar con diferentes materiales y descubrir el uso de ellos.	X		X		X		
2	Cuando se te cae un juguete y no lo puedes alcanzar, utilizas otro material para poder alcanzarlo.	X		X		X		
3	Te gusta jugar con pelotas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Juego de construcción.							
4	Te gusta construir casas, puentes, torres con playgos.	X		X		X		
5	Juegas a armar rompecabezas.	X		X		X		
6	Puedes separar los juguetes por colores, formas o tamaños.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Juego simbólico.							
7	Juegas a hablar por teléfono.	X		X		X		
8	Juegas imaginando a tus personajes favoritos.	X		X		X		
9	Juegas a imitar los sonidos de los animales.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Juego de reglas.							
10	Propones acuerdos para jugar con tus compañeros del aula.	X		X		X		
11	Cuando juegas respetas las reglas del juego.	X		X		X		
12	Respetas a todos los que participan en el juego.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Existe suficiencia para medir la dimensión.*

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Manrique Chirinos Priscylla Geraldine DNI: 40089024

Especialidad del validador: *Doctora en Ciencias de la Educación*

13 de octubre del 2022

Priscylla Chirinos

 Dra. Priscylla Manrique Chirinos
 DOCENTE
 CPP# 0523550

Firma del Experto Informante

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
MANRIQUE CHIRINOS, PRISCYLLA GERALDINE DNI 40089024	LICENCIADA EN EDUCACION - NIVEL INICIAL ESPECIALIDAD: EDUCACION INICIAL Y ARTE Fecha de diploma: 08/05/2013 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN <i>PERU</i>
MANRIQUE CHIRINOS, PRISCYLLA GERALDINE DNI 40089024	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 03/12/12 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN <i>PERU</i>
MANRIQUE CHIRINOS, PRISCYLLA GERALDINE DNI 40089024	LICENCIADA EN EDUCACION - NIVEL INICIAL EDUCACION INICIAL Y ARTE Fecha de diploma: 08/05/13 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN <i>PERU</i>

MANRIQUE CHIRINOS, PRISCYLLA GERALDINE DNI 40089024	MAESTRA EN CIENCIAS DE LA GESTION EDUCATIVA CON MENCION EN ESTIMULACION TEMPRANA Fecha de diploma: 24/06/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN <i>PERU</i>
MANRIQUE CHIRINOS, PRISCYLLA GERALDINE DNI 40089024	DOCTORA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Fecha de diploma: 22/04/22 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 12/10/2016 Fecha egreso: 06/06/2019	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN <i>PERU</i>

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Diversión	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Te gusta jugar.	X		X		X		
2	Sonríes cuando juegas.	X		X		X		
3	Te gusta cantar cuando juegas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Absorción	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Cuando juegas el tiempo pasa rápido.	X		X		X		
5	Cuando juegas extrañas a tus padres.	X		X		X		
6	Cuando juegas te imaginas que estas en otro lugar.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Pensamiento creativo.	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Puedes crear una historia con tus juguetes.	X		X		X		
8	Si se te presenta un problema en el juego que estás realizando, crees que puedas solucionarlo.	X		X		X		
9	Cuando juegas imaginas que tienes superpoderes.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Activación.	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Mientras juegas te sientes contento.	X		X		X		
11	Reaccionas mal, cuando uno de tus juguetes se rompe y también con las personas que están cerca a ti.	X		X		X		
12	Cuando juegas te sientes nervioso.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Ausencia de afecto negativo.	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Te sientes bien cuando juegas.	X		X		X		
14	Cuando juegas te dan ganas de golpear a tus amigos.	X		X		X		
15	Te molesta que tus compañeros utilicen tus juguetes preferidos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 6: Dominio.	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Te gusta escoger a que jugar con tus compañeros del aula.	X		X		X		
17	Pones reglas a tus juegos.	X		X		X		
18	Cuando juegas con tus compañeros te gusta guiar el juego.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_

 Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

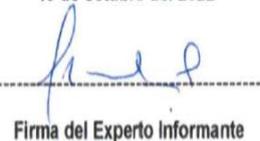
 Apellidos y nombres del juez validador: *Fanny González Trujillo* DNI: *10221125*

Especialidad del validador:

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión ;

13 de octubre del 2022



Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ESTRATEGIA LÚDICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinenci		Relevanci		Claridad ³		Sugerencias
		a ¹		a ²				
	DIMENSIÓN 1: Juego funcional.	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Te gusta jugar con diferentes materiales y descubrir el uso de ellos.	X		X		X		
2	Cuando se te cae un juguete y no lo puedes alcanzar, utilizas otro material para poder alcanzarlo.	X		X		X		
3	Te gusta jugar con pelotas.							
	DIMENSIÓN 2: Juego de construcción.	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Te gusta construir casas, puentes, torres con playgos.	X		X		X		
5	Juegas a armar rompecabezas.	X		X		X		
6	Puedes separar los juguetes por colores, formas o tamaños.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Juego simbólico.	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Juegas a hablar por teléfono.	X		X		X		
8	Juegas imaginando a tus personajes favoritos.	X		X		X		
9	Juegas a imitar los sonidos de los animales.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Juego de reglas.	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Propones acuerdos para jugar con tus compañeros del aula.	X		X		X		
11	Cuando juegas respetas las reglas del juego.	X		X		X		
12	Respetas a todos los que participan en el juego.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Fanny Gonzales DNI: 10271125

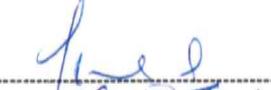
Especialidad del validador:

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Fanny Gonzales Trujillo
Firma del Experto Informante

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
GONZALES TRUJILLO, FANNY PAOLA DNI 10271125	LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL Fecha de diploma: 19/03/2003 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN PERU
GONZALES TRUJILLO, FANNY PAOLA DNI 10271125	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 05/04/2002 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN PERU
GONZALES TRUJILLO, FANNY PAOLA DNI 10271125	MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA Fecha de diploma: 11/05/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 22/07/2013 Fecha egreso: 01/07/2017	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Diversión							
1	Te gusta jugar.	X		X		X		
2	Sonríes cuando juegas.	X		X		X		
3	Te gusta cantar cuando juegas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Absorción							
4	Cuando juegas el tiempo pasa rápido.	X		X		X		
5	Cuando juegas extrañas a tus padres.	X		X		X		
6	Cuando juegas te imaginas que estas en otro lugar.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Pensamiento creativo.							
7	Puedes crear una historia con tus juguetes.	X		X		X		
8	Si se te presenta un problema en el juego que estás realizando, crees que puedas solucionarlo.	X		X		X		
9	Cuando juegas imaginas que tienes superpoderes.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Activación.							
10	Mientras juegas te sientes contento.	X		X		X		
11	Reaccionas mal, cuando uno de tus juguetes se rompe y también con las personas que están cerca de ti.	X		X		X		
12	Cuando juegas te sientes nervioso.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Ausencia de afecto negativo.							
13	Te sientes bien cuando juegas.	X		X		X		
14	Cuando juegas te dan ganas de golpear a tus amigos.	X		X		X		
15	Te molesta que tus compañeros utilicen tus juguetes preferidos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 6: Dominio.							
16	Te gusta escoger a que jugar con tus compañeros del aula.	X		X		X		
17	Pones reglas a tus juegos.	X		X		X		
18	Cuando juegas con tus compañeros te gusta guiar el juego.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SUFICIENCIA, en los ítems planteados para medir cada dimensión.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador:

Mg. Ginna Mercedes La Rosa Sandón

DNI: 40770967

Especialidad del validador: Educación Inicial y Arte, con especialidad en el Desarrollo Integral del Niño menor de tres años y Segunda Especialidad en la Enseñanza de Comunicación y Matemáticas en el II y III ciclo de la EBR.

13 de octubre del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mg. Ginna Mercedes La Rosa Sandón

Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ESTRATEGIA LÚDICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Juego funcional.								
1	Te gusta jugar con diferentes materiales y descubrir el uso de ellos.	X		X		X		
2	Cuando se te cae un juguete y no lo puedes alcanzar, utilizas otro material para poder alcanzarlo.	X		X		X		
3	Te gusta jugar con pelotas.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Juego de construcción.								
4	Te gusta construir casas, puentes, torres con playgos.	X		X		X		
5	Juegas a armar rompecabezas.	X		X		X		
6	Puedes separar los juguetes por colores, formas o tamaños.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Juego simbólico.								
7	Juegas a hablar por teléfono.	X		X		X		
8	Juegas imaginando a tus personajes favoritos.	X		X		X		
9	Juegas a imitar los sonidos de los animales.	X		X		X		
DIMENSIÓN 4: Juego de reglas.								
10	Propones acuerdos para jugar con tus compañeros del aula.	X		X		X		
11	Cuando juegas respetas las reglas del juego.	X		X		X		
12	Respetas a todos los que participan en el juego.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **SUFICIENCIA**, en los ítems planteados para medir cada dimensión.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Ginna Mercedes La Rosa Sandón.

DNI: 40770967

Especialidad del validador: Educación Inicial y Arte, con especialidad en el Desarrollo Integral del Niño menor de tres años y Segunda Especialidad en la Enseñanza de Comunicación y Matemáticas en el II y III ciclo de la EBR.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mg. Ginna Mercedes La Rosa Sandón

Firma del Experto Informante

REGISTRO NACIONAL DE
GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Aplicativo

Guía

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
LA ROSA SANDON, GINNA MERCEDES DNI 40770967	LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL ESPECIALIDAD: EDUCACION INICIAL Y ARTE Fecha de diploma: 15/12/2004 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN PERU
LA ROSA SANDON, GINNA MERCEDES DNI 40770967	LICENCIADA EN EDUCACION - NIVEL INICIAL EDUCACION INICIAL Y ARTE Fecha de diploma: 15/12/2004 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN PERU
LA ROSA SANDON, GINNA MERCEDES DNI 40770967	LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL ARTE Fecha de diploma: 15/12/2004 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN PERU
LA ROSA SANDON, GINNA MERCEDES DNI 40770967	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 02/06/2004 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN PERU
LA ROSA SANDON, GINNA MERCEDES DNI 40770967	SEGUNDA ESPECIALIDAD EN LA ENSEÑANZA DE COMUNICACION Y MATEMATICA EN II Y III CICLOS DE EDUCACION BASICA REGULAR Fecha de diploma: 19/07/2013 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL DE MONTERRICO PERU
LA ROSA SANDON, GINNA MERCEDES DNI 40770967	MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 20/12/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 11/06/2013 Fecha egreso: 30/08/2014	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU

ANEXO 7: BASE DE DATOS
VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN

ESTUDIANTES	PREG.1	PREG.2	PREG.3	PREG.4	PREG.5	PREG.6	PREG.7	PREG.8	PREG.9	PREG.10	PREG.11	PREG.12	PREG.13	PREG.14	PREG.15	PREG.16	PREG.17	PREG.18
ESTUD.1	3	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	1	3	1	2	2	1	2
ESTUD.2	3	2	1	3	2	2	2	2	2	3	1	1	3	1	2	2	1	2
ESTUD.3	3	2	1	3	1	1	2	2	2	3	1	1	3	1	2	2	1	2
ESTUD.4	3	3	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1	3	1	3	1	1	1
ESTUD.5	3	2	2	3	1	2	3	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2
ESTUD.6	3	2	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1	3	1	2	2	1	1
ESTUD.7	3	1	1	3	2	2	3	2	2	3	1	1	3	1	2	2	1	2
ESTUD.8	3	1	1	3	1	2	2	2	2	3	1	2	3	1	2	2	1	2
ESTUD.9	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3	2	1	3	1	2	2	1	2
ESTUD.10	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3	2	1	3	1	3	3	3	3
ESTUD.11	3	2	1	3	1	2	3	3	2	3	1	1	3	1	2	2	1	2
ESTUD.12	3	1	1	3	1	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	2	3
ESTUD.13	3	2	2	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	2	3	2	2	2
ESTUD.14	3	1	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1	3	1	2	1	1	2
ESTUD.15	3	2	2	3	1	2	3	3	2	3	3	1	3	2	3	2	2	3
ESTUD.16	3	2	1	3	2	2	2	1	2	3	3	1	3	1	2	2	2	2
ESTUD.17	3	1	1	3	2	2	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3
ESTUD.18	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	1	1	2	2	2
ESTUD.19	3	1	1	3	1	2	2	2	2	3	2	1	3	1	2	3	2	3
ESTUD.20	3	1	1	3	1	1	1	2	2	3	1	1	3	2	2	3	1	1
ESTUD.21	3	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2
ESTUD.22	3	1	1	3	2	1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2
ESTUD.23	3	2	1	3	2	2	3	3	2	3	2	1	3	1	2	3	3	3
ESTUD.24	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3
ESTUD.25	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	3	1	2	3	3	3
ESTUD.26	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	1	1	3	1	2	3	2	2

ESTUD.27	3	2	1	2	2	1	1	1	2	3	2	1	3	2	2	3	1	1
ESTUD.28	3	1	1	3	1	2	1	3	3	3	2	1	3	2	2	3	2	2
ESTUD.29	3	1	1	3	1	2	1	1	2	3	2	1	3	1	2	3	2	3
ESTUD.30	3	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	1	2	3	3	3
ESTUD.31	3	2	1	3	1	2	1	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	1
ESTUD.32	3	1	1	3	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	2	2
ESTUD.33	3	1	1	2	2	2	2	1	2	3	3	1	3	2	2	3	2	2
ESTUD.34	3	2	1	2	2	2	2	1	2	3	2	1	3	1	2	2	1	1
ESTUD.35	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	1	1	3	1	2	3	2	2
ESTUD.36	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	1	1	3	3	3
ESTUD.37	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	1	1	3	3	3
ESTUD.38	2	2	1	2	2	1	3	2	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1
ESTUD.39	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
ESTUD.40	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	1	3	2	3	3	2	2
ESTUD.41	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
ESTUD.42	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3
ESTUD.43	3	3	1	3	1	2	3	3	1	3	1	1	3	1	2	2	2	2
ESTUD.44	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	2
ESTUD.45	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2
ESTUD.46	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	3	3	2
ESTUD.47	3	3	1	3	3	3	3	2	1	3	2	1	3	1	2	2	2	2
ESTUD.48	3	3	1	3	3	1	3	2	1	3	3	3	2	1	3	2	2	3
ESTUD.49	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2
ESTUD.50	3	2	1	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	3	2	2
ESTUD.51	3	2	1	3	2	2	1	2	3	3	3	1	3	1	1	2	1	1
ESTUD.52	3	3	1	2	2	1	3	2	2	2	2	1	2	1	2	3	1	1
ESTUD.53	2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	1	1	3	1	3	3	2	2
ESTUD.54	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1
ESTUD.55	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1
ESTUD.56	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1

ESTUD.57	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	3	1	1	3	2	3
ESTUD.58	3	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2
ESTUD.59	3	2	1	2	2	1	1	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1
ESTUD.60	3	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1
ESTUD.61	3	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1
ESTUD.62	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1
ESTUD.63	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	3	1	1	2	1	1
ESTUD.64	2	2	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	2	1	1
ESTUD.65	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	1	2	2	2
ESTUD.66	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2
ESTUD.67	3	2	1	3	2	2	1	3	2	3	1	2	2	1	1	3	2	3
ESTUD.68	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
ESTUD.69	3	3	2	3	1	2	3	2	3	3	2	1	1	3	2	2	2	2
ESTUD.70	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	1	1	3	1	2	3	2	3
ESTUD.71	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3
ESTUD.72	3	3	2	3	1	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2
ESTUD.73	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
ESTUD.74	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2
ESTUD.75	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2
ESTUD.76	3	3	3	3	1	2	2	2	2	3	1	1	3	1	1	2	2	2
ESTUD.77	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	1	1	3	1	1	3	2	2
ESTUD.78	3	3	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1	3	2	2	2	1	2
ESTUD.79	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	2	1	3	2	2	3	3	3
ESTUD.80	3	2	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1	2	1	1	2	1	1
ESTUD.81	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	3	1	1	2	2	2
ESTUD.82	3	3	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	1	3
ESTUD.83	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	1	1	3	1	1	2	2	2
ESTUD.84	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
ESTUD.85	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	1	1	3	1	1	2	1	2
ESTUD.86	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	3	1	1	2	2	2

ESTUD.87	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	1	2	3	1	3	3	3	3
ESTUD.88	3	3	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1	3	2	2	2	1	3
ESTUD.89	3	3	2	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2
ESTUD.90	3	2	1	2	2	2	1	3	3	3	1	1	3	2	2	1	2	2
ESTUD.91	3	1	2	3	1	2	2	2	1	3	1	1	3	3	1	2	1	2
ESTUD.92	3	2	3	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2

VARIABLE 2: ESTRATEGIAS LÚDICAS

ESTUDIANTES	PREG.1	PREG.2	PREG.3	PREG.4	PREG.5	PREG.6	PREG.7	PREG.8	PREG.9	PREG.10	PREG.11	PREG.12
ESTUD.1	3	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	1
ESTUD.2	3	2	1	3	2	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.3	3	2	1	3	1	1	2	2	2	3	1	1
ESTUD.4	3	3	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.5	3	2	2	3	1	2	3	3	2	3	2	1
ESTUD.6	3	2	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.7	3	1	1	3	2	2	3	2	2	3	1	1
ESTUD.8	3	1	1	3	1	2	2	2	2	3	1	2
ESTUD.9	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3	2	1
ESTUD.10	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3	2	1
ESTUD.11	3	2	1	3	1	2	3	3	2	3	1	1
ESTUD.12	3	1	1	3	1	2	2	2	2	3	2	1
ESTUD.13	3	2	2	3	1	3	3	1	3	3	3	1
ESTUD.14	3	1	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.15	3	2	2	3	1	2	3	3	2	3	3	1
ESTUD.16	3	2	1	3	2	2	2	1	2	3	3	1
ESTUD.17	3	1	1	3	2	2	3	3	3	3	2	1
ESTUD.18	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1
ESTUD.19	3	1	1	3	1	2	2	2	2	3	2	1
ESTUD.20	3	1	1	3	1	1	1	2	2	3	1	1
ESTUD.21	3	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	1
ESTUD.22	3	1	1	3	2	1	2	2	2	3	3	2
ESTUD.23	3	2	1	3	2	2	3	3	2	3	2	1
ESTUD.24	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2

ESTUD.25	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1
ESTUD.26	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.27	3	2	1	2	2	1	1	1	2	3	2	1
ESTUD.28	3	1	1	3	1	2	1	3	3	3	2	1
ESTUD.29	3	1	1	3	1	2	1	1	2	3	2	1
ESTUD.30	3	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1
ESTUD.31	3	2	1	3	1	2	1	2	2	3	2	1
ESTUD.32	3	1	1	3	2	2	2	2	2	3	2	1
ESTUD.33	3	1	1	2	2	2	2	1	2	3	3	1
ESTUD.34	3	2	1	2	2	2	2	1	2	3	2	1
ESTUD.35	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.36	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2
ESTUD.37	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2
ESTUD.38	2	2	1	2	2	1	3	2	1	3	1	1
ESTUD.39	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3
ESTUD.40	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	1
ESTUD.41	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
ESTUD.42	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
ESTUD.43	3	3	1	3	1	2	3	3	1	3	1	1
ESTUD.44	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2
ESTUD.45	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2
ESTUD.46	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2
ESTUD.47	3	3	1	3	3	3	3	2	1	3	2	1
ESTUD.48	3	3	1	3	3	1	3	2	1	3	3	3
ESTUD.49	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2
ESTUD.50	3	2	1	2	2	2	2	2	1	3	2	2
ESTUD.51	3	2	1	3	2	2	1	2	3	3	3	1
ESTUD.52	3	3	1	2	2	1	3	2	2	2	2	1
ESTUD.53	2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	1	1
ESTUD.54	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2

ESTUD.55	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
ESTUD.56	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
ESTUD.57	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1
ESTUD.58	3	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2
ESTUD.59	3	2	1	2	2	1	1	2	1	3	2	2
ESTUD.60	3	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2
ESTUD.61	3	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2
ESTUD.62	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1
ESTUD.63	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.64	2	2	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2
ESTUD.65	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	1
ESTUD.66	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2
ESTUD.67	3	2	1	3	2	2	1	3	2	3	1	2
ESTUD.68	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
ESTUD.69	3	3	2	3	1	2	3	2	3	3	2	1
ESTUD.70	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	1	1
ESTUD.71	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2
ESTUD.72	3	3	2	3	1	2	2	2	3	3	2	2
ESTUD.73	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
ESTUD.74	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	2
ESTUD.75	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2
ESTUD.76	3	3	3	3	1	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.77	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	1	1
ESTUD.78	3	3	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.79	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	2	1
ESTUD.80	3	2	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.81	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2
ESTUD.82	3	3	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2
ESTUD.83	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.84	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2

ESTUD.85	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.86	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1
ESTUD.87	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	1	2
ESTUD.88	3	3	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1
ESTUD.89	3	3	2	2	1	1	3	2	2	2	2	1
ESTUD.90	3	2	1	2	2	2	1	3	3	3	1	1
ESTUD.91	3	1	2	3	1	2	2	2	1	3	1	1
ESTUD.92	3	2	3	2	1	1	1	2	2	3	2	2



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, BOY BARRETO ANA MARITZA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis Completa titulada: "La gamificación y las estrategias lúdicas en niños de una institución educativa inicial – Huacho, 2022.", cuyo autor es VARGAS SALGADO MITZY EVELYN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 21.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 28 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
BOY BARRETO ANA MARITZA DNI: 06766507 ORCID: 0000-0002-0405-5952	Firmado electrónicamente por: ABOYB el 08-01- 2023 18:57:25

Código documento Trilce: TRI - 0504134