



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Gamificación y motricidad fina en niños de 3 años del distrito de  
Comas, Lima 2022

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORA:**

Granados Gamarra, Yanina Nicole ([orcid.org/0000-0002-7300-1202](https://orcid.org/0000-0002-7300-1202))

**ASESORA:**

Dra. Michca Maguiña, Mary Hellen Mariela ([orcid.org/0000-0001-7282-5595](https://orcid.org/0000-0001-7282-5595))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

**LIMA - PERÚ**

**2022**

## Dedicatoria

*A Dios por guiarnos en el camino, a seguir luchando por nuestros sueños, a pesar de los obstáculos y dificultades. A mis padres y familiares que estuvieron conmigo en este proceso.*

## **Agradecimiento**

Ante todo, quiero dar gracias a Dios por permitirnos lograr nuestras metas y convertirnos en unas profesionales, y colocar en nuestro camino a cada ángel en el momento adecuado, así mismo agradecer infinitamente a nuestras familias por el gran soporte emocional y económico para lograr nuestro sueño. Agradecer a mis padres por enseñarme a luchar por lo que queremos y por todos los sacrificios y esfuerzos que hicieron por nosotras.

## Índice de contenidos

<b>Dedicatoria</b>	<b>ii</b>
<b>Agradecimiento</b>	<b>iii</b>
<b>Índice de contenidos</b>	<b>iv</b>
<b>Índice de tablas</b>	<b>v</b>
<b>Índice de gráficos y figuras</b>	<b>vi</b>
<b>Resumen</b>	<b>vii</b>
<b>Abstract</b>	<b>viii</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO</b>	<b>5</b>
<b>III. METODOLOGÍA</b>	<b>18</b>
3.1 Tipo y diseño de investigación	18
3.2 Variables y Operacionalización	18
3.3 Población, muestra y muestreo	19
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5 validez	20
3.6 confiabilidad	20
3.7 Procedimientos	21
3.8 Métodos de análisis de datos	21
3.9 Aspectos éticos	22
<b>IV. RESULTADOS</b>	<b>23</b>
<b>V. DISCUSIÓN</b>	<b>36</b>
<b>VI. CONCLUSIONES</b>	<b>39</b>
<b>VII. RECOMENDACIONES</b>	<b>40</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>41</b>
<b>ANEXOS</b>	

## Índice de tablas

Tabla 1. Distribución de frecuencia de Gamificación	21
Tabla 2. Distribución de frecuencia de Motricidad fina	22
Tabla 3. Distribución de frecuencia entre Gamificación y Motricidad fina	23
Tabla 4. Distribución de frecuencia gamificación e información táctil	25
Tabla 5. Distribución de frecuencia gamificación control ocular	26
Tabla 6. Distribución de frecuencia gamificación y movimientos sincronizados	28
Tabla 7. Correlación de Spearman entre Gamificación y Motricidad fina	30
Tabla 8. Correlación de Spearman entre Gamificación e Información Táctil	31
Tabla 9. Correlación de Spearman entre Gamificación y Control Ocular	32
Tabla 10. Correlación de Spearman entre Gamificación y Movimiento Sincronizado	33

## Índice de gráficos y figuras

Figura 1: Niveles de gamificación en niños de tres años del distrito de Comas Lima, 2022	<b>21</b>
Figura 2: Niveles de motricidad fina en niños de tres años del distrito de Comas Lima, 2022	<b>22</b>
Figura 3: Niveles de Gamificación vinculado a Motricidad fina en niños de tres años, Lima, Comas 2022	<b>24</b>
Figura 4: Niveles de gamificación vinculado a información táctil en niños de tres años, Lima, Comas 2022	<b>25</b>
Figura 5: Niveles de gamificación vinculado a control ocular en niños de tres años, Lima, Comas 2022	<b>27</b>
Figura 6: Niveles de gamificación vinculado a movimientos sincronizados en niños de tres años, Lima, Comas 2022	<b>29</b>

## Resumen

El propósito de este trabajo de investigación fue determinar qué relación existe entre gamificación y motricidad fina en niños de 3 años del distrito de Comas 2022. Por ello se empleó como metodología el enfoque cuantitativo con un diseño no experimental en infantes de 3 años, utilizando la observación como la técnica de recolección de datos y como instrumento un Test de evaluación, donde se concluyó la evidencia de una relación positiva entre el juego o gamificación y la motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022. Con una correlación positiva considerable, ya que los resultados de Rh Spearman arrojaron 0.617, así mismo un nivel de significación ( $p < 0.000$  y  $0.005$ ), estos hallazgos confirmaron que la relación entre ambas variables es significativa, por lo que se decidió rechazar la hipótesis  $H_0$  y aceptar la hipótesis alterna en este estudio, por ello se recomienda a los profesores de diferentes instituciones educativas públicas implementar constantemente la metodología del juego gamificado a través de diferentes estrategias, en diferentes contextos, para que los estudiantes logren cumplir competencias de forma adecuada que cubra sus necesidades educativas, logren metas y una educación de calidad que sea sustentable y sostenible en el tiempo.

Palabras clave: Gamificación, Motricidad Fina, Infante, Estrategia.

## **Abstract**

The purpose of this research work is to determine the relationship between gamification and fine motor skills in 3-year-old children from the district of Comas 2022. For this reason, the quantitative approach was used as a methodology with a non-experimental design in 3-year-old infants, using the observation as the data collection technique and an evaluation test as an instrument, where the evidence of a positive relationship between the game or gamification and fine motor skills in 3-year-old children is concluded, Comas 2022. With a considerable positive correlation, since that the results of Rh Spearman yielded 0.617, likewise a significance level ( $p < 0.000$  and  $0.005$ ), these findings confirm that the relationship between both variables is significant, so it was decided to reject the  $H_0$  hypothesis and accept the alternative hypothesis in this case. study, therefore it is recommended that teachers from different public educational institutions constantly implement the gamif game methodology icated through different strategies, in different contexts, so that students can adequately fulfill competencies that meet their educational needs, achieve goals and a quality education that is sustainable and sustainable over time.

Keywords: Gamification, Fine Motor, Infant, Strategy.

## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad el efecto negativo que se vive a nivel mundial a raíz de la pandemia ha dejado a todos muy afectados, entre ellos, el entorno educativo ya que se tiene evidencia de que más de un millón de infantes no ha desarrollado su motricidad fina y otras necesidades para el buen aprestamiento educativo, en relación a ello, El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2020) da a conocer que el distanciamiento y la educación remota se da para proteger la salud de cada niño ante la pandemia, por ello los infantes no están en constante interacción, exploración o movimiento, el cual pueda desarrollar su aspecto motor de forma significativa. Así mismo ante tanta controversia los docentes han tenido que implementar nuevas estrategias para tener avances y cubrir necesidades para un buen desarrollo educativo del niño, al respecto, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2020) menciona que los docentes deben de estar capacitados y preparados para abordar este reto de la educación virtual con óptimos resultados, para ello deben de plantear estrategias de enseñanza desde una visión innovadora y lúdica que logre cubrir necesidades básicas de cada estudiante. Asimismo, cada institución debe facilitar competencias, proyectos de apoyo a la plana docente, que también debe ser capacitado para poder desempeñarse con satisfacción, por lo tanto, se debe de reforzar el monitoreo de aprendizaje, teniendo en cuenta la empatía con los estudiantes eliminando los obstáculos cotidianos, y así poder facilitar a los niños una enseñanza adecuada, ya que muchas veces los motivan y se enfocan más en aprender a escribir sin ser estimulados previamente.

A nivel nacional en el campo educacional afecta terriblemente a los alumnos ya que no se brinda una correcta motivación durante las sesiones aplicadas, así también como la falta de preparación o indagación de algunos docentes al implementar nuevas estrategias para captar y estimular de forma apropiada a los niños y niñas, en cuanto a ello (Defensoría del Pueblo, 2020) se hace presente refiriendo lo siguiente, el Perú en su totalidad enfrenta una gran crisis tanto sanitaria como educativa, ya que la educación aún no estaba preparada para trascender de su forma tradicional, esto afecta la interacción directa, ante ello los más afectados son los niños de educación básica regular, porque necesitan de experiencias e interacciones para un buen desenvolvimiento de su motricidad fina. También el

Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa [SINEACE] (2017) por medio de IPEBA una entidad encargada de la calidad educativa, revela que en los años anteriores hay estadísticas de instituciones que no cuentan con un proyecto de estrategias innovadoras para desarrollar diversas habilidades o destrezas en los niños entre ellos la habilidad motora. Entre ellos entidades de Comas. Trayendo como consecuencia un impacto negativo en el proceso de aprendizaje, a su vez Vásquez (2018) afirmó que el formar el proceso óculo manual de los infantes entre 3 y 6 años, es primordial por ello el campo educativo debería de aplicar estrategias en relación a su desarrollo psicomotor e integral de niños y niñas, Asimismo es esencial estimular debidamente teniendo en cuenta la edad y nivel, esto también contribuye a hacer uso de diferentes materiales y la planeación de técnicas que ayuden a fortalecer la motricidad fina. Por lo tanto, se asume que la coordinación óculo manual ayuda al desenvolvimiento integral y social del infante para ello se debe de establecer conjuntos de acciones para la implementación de estrategias a favor de los niños que son parte de las instituciones educativas.

Si bien es cierto que en el currículo nacional se pone énfasis en el desenvolvimiento motor para desarrollar actividades complejas, en ocasiones los docentes no buscan estrategias adecuadas para realizar o plantear sus clases y así se logre captar la atención del menor, y es ahí donde no se realiza de forma adecuada dicha actividad, ello se logra visualizar en una institución educativa, donde niños de 3 años que aún se están adaptando a un vida educativa les dificulta realizar algunas sesiones, esto debido a la falta de implementación de criterios para desarrollar la motora fina, por lo tanto es recomendable que los niños implementen en su vida cotidiana actividades que puedan desarrollar o beneficien plenamente sus movimientos óculos manuales. Por ello planteamos el siguiente problema: ¿Qué relación existe entre gamificación y motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022?, y como problemas específicos considerados, ¿Qué relación existe entre gamificación e información táctil en niños de 3 años Comas 2022? Como segundo problema específico ¿Qué relación existe entre gamificación y control ocular en niños de 3 años, Comas 2022? Y por último ¿Qué relación existe entre gamificación y movimientos sincronizados en niños de 3 años, Comas 2022?

Según Hernández et al. (2014) la siguiente justificación tiene relevancia ya que aporta con la continuidad o mejoramiento en la educación, un contexto muy en controversia en la actualidad, por consiguiente la investigación tiene un aporte social dado que en la gamificación en educación inicial es necesario para que cada docente implemente nuevas estrategias para facilitar el desarrollo óculo manual de cada infante, así mismo el docente pueda guiar o recomendar actividades lúdicas basadas en la motricidad fina que conceda la capacidad de comprender su entorno y adaptarse a la sociedad. Sobre la variable gamificación y motricidad fina se tiene la justificación teórica debido a que contribuye con temas informativos tanto para docentes y demás investigadores con inclinaciones educativas, permitiendo la constante adquisición de conocimiento para poder brindar un pleno desarrollo integral a infantes, así mismo permitirá profundizar o ampliar información respecto a la variable de estudio para aplicarlo en su comunidad educativa. Igualmente se tuvo en cuenta el aspecto metodológico, ya que se plantea usar un instrumento validado y confiable para ser tomado como referencia para futuros investigadores que lo consideren pertinente para su propósito, permitiendo la mejora de habilidades motrices, que conceda la capacidad de comprender su entorno y adaptarse a la sociedad de las instituciones educativas de inicial. A su vez se tomó en cuenta la forma práctica ya que servirá como fuente de construcción de nuevos conocimientos sobre gamificación y motricidad fina en niños de 3 años, por ello se precisa la importancia en cada dimensión ya que permitirá mejorar el desempeño de cada estudiante.

El objetivo de la investigación es Determinar la relación entre gamificación y motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022 y como objetivos específicos considerados, Determinar la relación entre gamificación e información táctil en niños de 3 años, Comas 2022; como segundo sería; Determinar la relación entre gamificación y control ocular en niños de 3 años, Comas 2022 y por último; Determinar la relación entre gamificación y movimientos sincronizados en niños de 3 años, Comas 2022.

Se presenta la hipótesis general  $H_a$  ¿Existe relación entre gamificación y motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022?  $H_o$  ¿No existe relación entre gamificación y motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022?; también dando a conocer las hipótesis específicas,  $H_a$  ¿Existe relación entre gamificación e

información táctil en niños de 3 años, Comas 2022? Ho ¿No existe relación entre gamificación e información táctil en niños de 3 años, Comas 2022?; como segundo sería, Ha ¿Existe relación entre gamificación y control ocular en niños de 3 años, Comas 2022? Ho ¿No existe relación entre gamificación y control ocular en niños de 3 años, Comas 2022?; y por último; Ha ¿Existe relación entre gamificación y movimientos sincronizados en niños de 3 años, Comas 2022? Ho ¿No existe relación entre gamificación y movimientos sincronizados en niños de 3 años, Comas 2022?

## II. MARCO TEÓRICO

Martínez (2017) planteó su investigación cuyo título es tecnologías y nuevas tendencias en educación, en su objetivo descubrió cuánto afecta el juego el comportamiento de los estudiantes a través de los procesos de juego. Desarrolló un estudio de metodología mixta, aplicando a 100 estudiantes, para determinar cómo influye la gamificación en diversas sesiones, se concluyó que las nuevas tecnologías con una correcta aplicación en el ámbito educativo aportarían grandes oportunidades de fortalecer diferentes habilidades en los infantes aumentando la participación e interés por clases dinámicas.

Vargas et al. (2019) plantearon una investigación, donde tuvieron como objetivo utilizar diversas herramientas mejor conocida como las TICS, mediante ello buscan una visión extensa de la educación, favoreciendo al ámbito educativo en general, cuenta con un enfoque cuantitativo, y su población conto con 54 alumnos, sin embargo, no se hallaron respuestas concretas sobre la estrategia de gamificación realizada en infantes. En conclusión, los estudiantes dominan con mayor facilidad algún tema de conocimiento con una estrategia ramificada, obteniendo la aceptación de actividades lúdicas en sesiones aplicadas, teniendo como metodología innovadora la gamificación logrando mayor interés por juegos animados dejando atrás las clases convencionales y clásicas.

Campillo et al. (2020), Realizaron una investigación, donde su objetivo fue cambiar los entornos académicos y estilos de aplicaron la gamificación para los docentes y alumnos, el método aplicado fue cuantitativo el estudio fue cuasi experimental y se aplicó en 101 estudiantes, en conclusión los resultados arrojados en esta investigación indican que los estudiantes tiene mayor afinidad a actividades que presenten estrategias que implementes las TICS, ya que se incrementa la participación y entusiasmo al desarrollar actividades de aprendizaje, es por ello que un alto porcentaje plantea la gamificación como una estrategia lúdica aceptable para la enseñanza en diferentes contextos del ámbito educativo.

Hsiao et al. (2018) Realizaron un estudio que tuvo como objetivo el desarrollar un juego informático basado en juegos para influir en su aprendizaje ampliando sus habilidades motoras y comportamiento de los niños. Se utilizó un diseño casi experimental así mismo se aplicó a 142 niños del nivel 3 del nivel inicial, y se pudo observar mejoras al aplicar la estrategia lúdica. Como conclusión, en los

resultados de este estudio se pudo observar que la estrategia de aprendizaje basado en juegos lúdicos mejoro y fortaleció diferentes habilidades, como la cognitiva interna, las motrices visuales, musculares gruesas y gestuales, obteniendo un impacto positivo en torno a la construcción de conocimiento y carácter del individuo.

Román y Calle (2017) plantearon su investigación titulada estado de desarrollo psicomotor en niños, tuvieron como objetivo describir los porcentajes del desarrollo motor de los infantes que estudian en esa institución educativa. Realizaron un enfoque cuantitativo, con una muestra de 42 infantes. Concluyeron que en la parte óculo manual de los estudiantes se logró identificar que la gran cantidad de ellos presenta dificultades en la parte de las manos y no pueden realizar actividades más complejas, para ello se investiga ya que la mayoría de infantes se encuentran en un nivel de déficit de estimulación para el logro de ciertas actividades cotidianas.

Huamán (2021) presentó su estudio titulado Gamificación para el fortalecimiento en la expresión oral en infantes, de una institución educativa, su objetivo fue determinar la mejora de la expresión oral mediante la gamificación, se aplicó como instrumento una lista de cotejo de escala nominal, el cual tuvo una validez y confiabilidad acertada, se usó el método hipotético deductivo, fue aplicada de forma cuantitativo con un diseño pre experimental, su población estuvo conformada por 20 alumnos de 4 años de edad, se recolectaron los datos con una guía de observación, En síntesis la investigación obtuvo resultados positivos y significativos, El t de student corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%. De Rho de Spearman 0,638 ya que se observa una significancia de 0.05 en la confiabilidad teórica, esto después de aplicar la gamificación como estrategia metodológica sobre la expresión oral en niños y niñas de la institución educativa privada 066 ubicada en Miraflores.

Salinas y Reyes (2022) plantearon una investigación sobre la motricidad fina e influencia en la expresión plástica, cuyo objetivo fue determinar la influencia de la expresión plástica en la motricidad fina en estudiantes del nivel inicial, su enfoque fue cuantitativo, se usó el programa IBM SPSS el instrumento fue entrevista y encuesta a las docentes del nivel, se concluyó que la estrategia de expresión plástica aplicada en niños promueve un mayor interés en el aprendizaje, generando

empatía y la socialización con sus compañeros, permitiendo crear cosas nuevas en base a un aprendizaje previo, la imaginación, la creatividad y la inteligencia realizando la coordinación de los músculos de los dedos para iniciar el proceso de escritura.

Suarez (2021) Dedujo que se desarrolló una investigación sobre la motricidad fina y técnicas grafo plásticas, cuyo objetivo fue determinar la relación de las técnicas grafo plásticas y motricidad fina en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 80832 Mirador San Gregorio, su enfoque fue cuantitativo de nivel descriptivo, la población fue 58 estudiantados con una muestra de 17 estudiantados, En conclusión esta herramienta podemos confirmar la existencia de una relación significativa bilateral al nivel de 0.05, la cual se interpreta como una correlación positiva entre ambas variables, obteniendo un  $(R_h = 0,855)$ , un 95% de confianza aprobando la hipótesis de la investigación y afirmando la existencia de relación entre la estrategia grafo plásticas y la motricidad fina en infantes.

Galarreta (2019) Indicó que desarrolló una indagación sobre el nivel de motricidad fina, la finalidad fue determinar su nivel en niños de cinco años en una comunidad de Miraflores, la metodología que se empleó fue cuantitativo, con una población de 40 estudiantados con una muestra de 8 estudiantados. Finalmente, se concluyó que los infantes se ubican en un nivel medio con un porcentaje de 62,5% logrando la realización de actividades como coordinación facial, viso manual y de motricidad fina, donde se indica que, más de la mitad de estudiantes tuvieron éxito.

Quispe (2021) desarrolló una investigación sobre las estrategias lúdicas para el avance de la motricidad fina, el objetivo fue comprobar el dominio del método en una I.E. del nivel inicial, la metodología fue cuantitativa, con una muestra de 20 estudiantados de cinco años, en síntesis este estudio acepta su hipótesis alterna, rechazando la hipótesis nula con una significancia del 0.05 afirmando que las estrategias o metodologías lúdicas tienen una influencia significativa en la coordinación bimanual o motricidad fina en infantes.

Apaza (2020) realizó una investigación sobre el nivel de motricidad fina en estudiantados de cuatro años, cuyo objetivo fue determinar el nivel de motricidad fina en el que se encuentran, la metodología fue cuantitativa, con una población muestra de 15 estudiantados, en este estudio se concluyó que la mayoría de los

niños se encuentra en un 73% de nivel de logro, realizando coordinaciones musculares finos, coordinación viso manual y movimientos faciales, lo que significa el progresivo o significativo avance en el campo de la caligrafía, dibujo y asimismo el desarrollo en la expresión de sus sentimientos o emociones.

Ochavano y Pezo (2020) desarrollaron una investigación sobre la motricidad fina y la apertura de la caligrafía, cuyo objetivo fue determinar la relación en estudiantados de cinco años, la metodología fue cuantitativa, la población y muestra fue de 50 estudiantados, haciendo uso del coeficiente de alfa de Cronbach para la confiabilidad y el coeficiente de alfa de correlación, se concluyó que existe una correlación directa y primordial la coordinación óculo manual de los niños de 5 años y el inicio de la caligrafía, de un centro de estudios del nivel inicial, teniendo como nivel de significación 0,623 y el nivel de correlación de 0.05, mostrando una correlación moderada y positiva, por ello plantea que a mayor estímulos en motricidad fina mayores logros en la escritura.

Zevallos et al. (2020) desarrolló una indagación sobre la influencia de la expresión gráfica plástica en la motricidad fina, cuyo objetivo fue determinar el dominio de las variables en el estudiantado de cinco años, la metodología fue cuantitativa, con una muestra no probabilística, como resultados se obtuvo que en la I.E. N° 401 hay dominio positivo al desarrollar la expresión gráfico plástica con un nivel medio en niños y niñas, fortaleciendo la fonética, su coordinación manual y gestual y por ultimo su coordinación óculo manual, incrementando de forma significativa y eficaz la variable de motricidad fina.

Para la variable Gamificación, Burke (2015) indicó que ayuda a motivar y generar el interés de cada estudiante, hacia un tema en específico con la finalidad de potenciar diversas habilidades en el infante, así misma la gamificación se divide en diferentes campos de los cuales se ha considerado; habilidades motrices, innovación y estrategia, ello se refiere a que cuando se le presenta al niño diversos materiales o actividades divertidas van a generar su curiosidad, el explorar para captar nuevos conocimientos, experiencias significativas y lograremos desarrollar su imaginación de la forma esperada.

Torres y Romero (2018) indicaron que la gamificación se da con el motivo de desarrollar una motivación intrínseca en cada infante, en ello se debe considerar el contexto de cada participante o tener en cuenta la necesidad que requerimos

fortalecer o mejorar, por ello se ha visto necesario implantarlo como nueva estrategia en el campo educativo, esto conlleva una experiencia netamente significativa y con ella una gran acogida tanto por docentes como estudiantes.

Liberio (2019) dio a conocer que se está en un mundo innovador donde los educadores se adaptan a nuevas estrategias que puedan ser significativas y con finalidad de mejorar o fortalecer diversos procesos en la dinámica de enseñanza aprendizaje hacia el estudiante, rompiendo paradigmas y diseños educativos, buscando cubrir las necesidades los niños.

Ahora bien, para la dimensión habilidades motrices en los infantes, Burke (2015) ha considerado que puede cumplir con la posibilidad de producir interés y fomentar la iniciativa de desarrollar la imaginación y percepción de los niños a través de diferentes elementos que permiten la obtención de perfil que se quiere alcanzar. Ello implica que, para cumplir con los diferentes aprendizajes propuestos es indispensable ofrecer material adecuado a cada uno de los niños durante la ejecución de sus actividades donde se motive su proceso cognitivo.

Santos et al. (2019) han indicado que utilizar materiales didácticos brinda al escolar los aprendizajes apropiados para que pueda lograr el desarrollo esperado, asimismo favorece el aspecto psicomotor, sensorial y cognitivo. Para lo cual, es indispensable ofrecerle al estudiante de diferentes elementos conforme con su edad y tomando en consideración, el proceso de aprendizaje que tiene cada docente en el desarrollo del menor.

Por otro lado, Villalonga y Mora (2018) explicaron que durante el nivel básico regular se debe fomentar el aprender jugando ya que ello fomenta relaciones de confianza que permite la optimización de las debilidades en los educandos. Por ello, los profesores requieren mejorar sus herramientas de enseñanza para tener un mejor impacto en su comunidad institucional, teniendo en consideración, el empoderamiento del docente mediante el uso de herramientas que se plantean en su proceso de aprendizaje para el mejoramiento de las capacidades estudiantiles.

En el caso de la dimensión innovación, brinda la posibilidad de desarrollar la creatividad, así mismo permite la participación constante en diferentes actividades, que se deben de aplicar correctamente teniendo en cuenta la edad con la que se planea trabajar, todo ello para genera interés y que los infantes se sientan

motivados logrando la concentración en cada uno de ellos al momento de realizar sus sesiones planteadas (Burke, 2015).

La gamificación en la actualidad es un boom muy controversial en el ámbito educativo ya que permite la constante innovación de actividades, las cuales se aplican a estudiantes buscando fortalecer su desarrollo psicomotor o cognitivo, captando y reteniendo la información de forma divertida, creando así nuevos conocimientos (Carrión, 2017). Incluso, al involucrar diversas estrategias como la gamificación beneficia al infante con conocimiento significativo, ya que aprende mediante el método de exploración, sin dejar de lado sus necesidades (Gil y Prieto, 2019).

Para la dimensión estrategia para llevar a cabo la gamificación en estudiantes, se da con el fin de innovar y atraer el interés por generar conocimientos, realizando actividades para motivarlos a alcanzar sus objetivos, para ello Burke (2015) afirmó que una vez sea implementada la gamificación se requiere tomar en consideración los objetivos que se deben lograr, los cuales se vinculan con lograr un determinado aprendizaje, por tal motivo se debe planificar una estrategia o dinámica a fin de lograr los objetivos de los escolares, donde se capte y procesen todas las conceptualizaciones de una manera óptima.

La gamificación se utiliza como un plan de estrategia de aprendizaje, logrando gran proporción de motivación e interés en los estudiantados, quienes mejoraron satisfactoriamente en diversas actividades logrando un desarrollo esperado. De igual modo el método por parte de los docentes es tener en cuenta la gamificación incentivar a los niños en actividades que puedan realizar (Sánchez et al., 2019).

La estrategia es parte importante de la gamificación ya que se implementa la parte lúdica en el ámbito educativo para obtener resultados esperados de los estudiantes, asimismo trae progresos en la práctica docente generando compromiso con su trabajo. Por lo tanto, cuando se habla de gamificación se hace referencia a estrategia la cual promueve aprendizajes significativos que enriquecen las capacidades y habilidades en infantes (Ambuisaca, 2019).

Todo ello tiene precedencia en los siguientes indicadores por los cuales serán medidos, mediante la habilidad cognitiva, respecto a ello Manuel (2016) ha indicado que este proceso genera beneficios en el desarrollo cognitivo del escolar debido a que cuando se desarrollan las diferentes actividades ordenadas por el cerebro, el mismo podrá recibir estímulos mejores, además, se pueden añadir estrategias para un adecuado entendimiento o aprendizaje apropiado, de igual manera, presenta una coordinación motriz de agrupamiento donde se desarrolla y fortalecen las capacidades y sus referidas habilidades (Manuel, 2016).

También se consideró, el indicador de actividades, el cual se definió por Neira y Mielles (2022) el cual se define como el proceso de lectura y escritura que se encuentran a diferentes infantes, quienes tienden a presentar dificultades en diferentes actividades desarrolladas dentro del entorno institucional por la ausencia de herramientas que coadyuven al desarrollo de esta habilidad, por tal razón, es imperativo que el estudiante cuente con herramientas que les permita una enseñanza oportuna y que el menor comience la escritura por placer y no por deber.

La atención-concentración es la base de la creación de conocimientos que precisan una respuesta motriz para ciertas actividades, ello depende de las necesidades internas de cada infante, la concentración o la atención en el sistema educativo se considera el nivel básico del procesamiento de la información. Es por ello, que juega un papel muy importante al momento en el que el niño va a retener los conocimientos, ya que se considera a la concentración como la parte central que se produce a nivel cerebral para la base de experiencias significativas individuales (Machado et al., 2021).

De la misma manera, González (2016) ha aclarado que toda curiosidad que tenga el niño es un factor indispensable para el desarrollo de sus conocimientos dentro de la plana cognitiva a fin de alcanzar correctamente la intervención con el docente, lo que implica que el profesor es el responsable de aclarar los aspectos que explora el escolar a través de herramientas pedagógicas que aviven su propia curiosidad, ocasionando que el estudiante identifique sus propósitos a través de una sana intercomunicación y se transforme proporcionalmente donde se pueda mejorar al menor de habilidades para la formulación de interrogantes complejas que muestren el avance positivo que muestre la potencia de su conocimiento.

En base a lo anterior se tomó en cuenta la importancia de los procesos de aprendizaje, el cual señala que la participación de una persona en las actividades es una manera en la que puede adquirir nuevos conocimientos, para lo cual, dentro del entorno institucional se puede compartir una meta similar u objetivo, de igual manera, explica que para la participación se necesitan ideas y la retención de pensamientos, lo cual es fundamental y en base a ello se debe respetar cada proceso de aprendizaje, abarcando así lo simple y complejo en una misma gradualidad, lo que siempre dependerá del nivel académico (Bustos, 2020)

Es por ello que los docentes deben de plantear un criterio de participación o integración dependiendo o teniendo en cuenta la edad de su grupo, para aprovechar la participación del estudiante y potenciar diferentes habilidades. Es conveniente tener en cuenta los recursos que se brindan, en base a ello, Ríos (2019) ha manifestado que los recursos institucionales se convierten en un elemento indispensable durante el proceso de enseñanza de los estudiantes, no obstante, los docentes en muchas ocasiones no emplean el material adecuado, el cual busca un propósito y a su vez una optimización del proceso cognitivo de los estudiantes.

En ese contexto, Andrade (2018) explicó que el aprendizaje señalado se refiere a diferentes procesos metódicos que se deben visualizar y planificar con tiempo, para ello se indican propósitos a fin de ser alcanzados en diferentes entornos institucionales, para lo cual se debe tomar en consideración la necesidad que se quiere cubrir en los escolares para la mejora de sus capacidades cognitivas.

Por su parte, Montiel (2019) explicó que es la adaptación de vivencias sistematizadas de una manera lógica y que se plantea conforme con la finalidad establecida por el propio docente, bajo este aspecto, es imperativo que se realice una planeación por parte del docente donde se faciliten los procesos escolares de los estudiantes a fin de tener un mejor planteamiento de las estrategias que se toman en consideración para el desarrollo de los niños o niñas.

Es primordial tener en cuenta la interacción del estudiante con sus pares, ante ello se consideró a Ramírez y Pérez, (2018) quienes explicaron que la misma es una estrategia de construcción de conocimientos argumentativos, ello se ve relacionado al saber previo del hogar ya que crean espacios de diálogo en el cual el infante interactúa con niños de su edad temas a fines. Por ello, es importante que

los docentes en esta etapa de la educación básica fomenten entornos donde los niños participen en la búsqueda del bien común, ya sea mediante interrogante o actividades colectivas con sus pares, teniendo en cuenta planeaciones e interacciones específicas entre los estudiantes.

En el caso de la motricidad fina, la misma se entiende como movimientos coordinados que se generan debido a la parte óculo manual del menor, lo cual es fundamental para interactuar con su ambiente a través de diferentes actividades estratégicas que se plantean por un experto y que prioriza las herramientas en torno al dominio de la mano en concordancia con los dedos, siendo ahí donde se generan los procesos de información táctil, así como el control ocular y los movimientos sincronizados (Serrano y Cira 2019).

Al respecto Cabrera y Dupeyron (2019) dan a conocer que la coordinación de los ojos con las manos es fundamental para lograr adquirir habilidades, todo ello mediante la estimulación de la motricidad fina, por ende, se busca fortalecer estos dos sentidos primordiales el tacto y la vista, es recomendable aplicarlo desde temprana edad para que el aprendizaje sea significativo y el niño pueda tener experiencias agradables.

Por su parte, Serrano y De Luque (2019) dan a conocer la importancia del desarrollo de actividades en la primera infancia, ya que estos brindan avances y fortaleces en su aprendizaje, y si estos no se ejecutan bajo estrategias resultaría perjudicial para el menor, también se tiene que tener en cuenta la edad para plantear actividades apropiadas logrando un aprendizaje eficaz, todo ello rigiéndose a la interacción del niño con su entorno.

En cuanto a la dimensión información táctil, se entiende como la conceptualización que tiene el niño mediante su piel enviando dicha información al cerebro donde se toma en cuenta la textura, tamaño y circunferencia para que a través de la sinapsis pueda interpretar su entorno, el niño al ser un ser sensible tendrá iniciativa o curiosidad para describir lo que se encuentra a su alrededor, es por ello que Serrano y Cira (2019) argumentaron que el niño debe estar frecuentemente en interacción con objetos a su alrededor debido a que ello le permitirá a la identificación de texturas como un mecanismo informativo para sus diferentes sentidos, aquello suele ser un procedimiento que busca la generación de

interés para indagar y desarrollar sus conocimientos, siendo de esa manera donde se puede visualizar al menor fortalecimiento sus habilidades correctamente.

Por lo tanto, los infantes pueden desarrollar sus habilidades controlando su motricidad, captando información real y procesándola con la ayuda de pequeños impulsos táctiles en general. Cabe señalar que la información recibida a través de los sentidos es la información más importante. El cerebro procesa la información para que pueda ser asimilada con precisión y fortalezca sus destrezas (Revolledo, 2018).

Sobre la dimensión control ocular, se considera es la facultad para coordinar los movimientos oculares a fin de hacer contacto con las personas del entorno y acceder a los objetos que se encuentran cerca de ellas. Gracias a esto, podrán coordinar sus manos con sus ojos. En ese sentido, Serrano y Cira (2019) explicaron que los infantes ameritan tener un control sobre sus fijaciones oculares para la ejecución de las actividades que amerita ejecutar, por ello los menores requieren tener un control sobre la mirada para mantenerla fija y con ello obtener un aprendizaje adecuado en la realización de diferentes actividades.

Los escenarios de riesgo muchas veces son los cambios visuales en los niños, porque les impide coordinar adecuadamente las actividades que quieren realizar, por lo que es importante notarlos temprano para evitar mayores complicaciones. Una forma de identificarlo a tiempo es mediante la descripción de lo que el niño observa, ya que desde muy temprana edad algunos estudiantes tienen dificultades en la coordinación y observación (López et al., 2018).

Por lo tanto, Rosa et al. (2018) exponen existen diversas sesiones que permiten el desarrollo de la destreza visual: ubicarse en su espacio mediante consignas de cerca, lejos arriba, abajo, etc. Conservando la capacidad de dirigir la atención visual a un objeto. De esta forma, empiezan a usar los músculos de sus ojos desde niños y aprenden a controlarlos para ir a diferentes puntos específicos.

Para la dimensión Movimientos sincronizados, es que la habilidad del niño para usar efectivamente los movimientos sutiles de las manos y los dedos se desarrolla bajo la influencia de muchos factores, por regla general, puede desarrollarlos de acuerdo con sus necesidades y habilidades (Serrano y Cira, 2019). Por lo tanto, el niño o niña realiza diversas actividades donde va

aprendiendo poco a poco, ya que realizan actividades en su entorno, por lo general lo desarrollan de acuerdo con sus necesidades y capacidades.

Al respecto Esteves et al. (2018) explicaron que la capacidad de los niños para desarrollar de forma independiente la motricidad fina dependerá de la buena estimulación que les brinden los adultos, además se vuelven más perfeccionistas mientras aprenden. Como resultado, los bebés necesitan la motivación de los adultos a medida que aprenden a influir progresiva y confiadamente en sus movimientos.

Por otro lado, Mendoza (2017) afirmó que cuando los niños ingresan al jardín de infantes, les cuesta colorear, lo cual es cotidiano, porque por lo general no reciben una estimulación constante, por ejemplo, cuando toman el lápiz de actividad adecuado o saben cómo dibujar. Cuando entra en contacto con los objetos utilizados en las lecciones, se puede observar que no puede manejarlos adecuadamente.

Lo explicado con anterioridad requiere ser medido por los siguientes indicadores sensitivos, el cual conforme Araguas et al. (2017) la sensibilidad que todo niño percibe es brindada por los receptores táctiles, lo que implica que el infante de igual manera percibe la información mediante sus sentidos, debido a que el ponerlo en contacto con su exterior o diversos materiales con la recepción cutánea le permitirá obtener información oportuna del medio que lo rodea, brindándole con ello el vínculo de nuevos conocimientos enfocados en su sentido sensitivo.

Sumando a ello se debe de tener en cuenta si el educando tiene la capacidad de una reacción, por lo cual Villalobos et al. (2020) explicó que las capacidades motrices sensoriales de los infantes son ideales para el desarrollo de sus actividades cotidianas, esto les permite desarrollar mejor su psicomotricidad ya sea gruesa o fina, así mismo identificar cerca, lejos mediante acciones lúdicas incluirá que el menor pueda mover su cuerpo captando información o aprendizaje significativo mediante la realización, esto tiene que ser atractivo para ellos, para mantener un ambiente estable y de armonía.

En la misma línea se encuentran Esteban y Esteban (2018) quienes dan a conocer los juegos motrices, explicando que constituyen una estrategia significativa dentro del aula, ya que mediante estas actividades didácticas planteadas el niño fomenta su imaginación, creatividad y nuevos conocimientos, las sesiones lúdicas en los infantes contribuyen al desarrollo cognitivo, permitiendo identificar tamaños, texturas y fortalecer el aspecto psicomotor.

De igual forma el hecho de que el niño identifique su espacio permitirá el reconocimiento de diferentes materiales los cuales puede seleccionar según características como, tamaños, colores o forma. Todo ello producto del juego que es necesario para una enseñanza asertiva. De igual movimientos visuales, ante ello Cabrera y Dupeyron (2019) indicaron que los movimientos precisos a lo largo de nuestra vida son permitidos gracias a la motricidad fina, es por ello que al momento de estimular a un infante debe ser significativa, mediante diversas estrategias metodológicas que puedan brindar confianza y captar su interés, realizando actividades lúdicas como el trazo ya que a esa edad los infantes encuentran tranquilidad al desarrollar dichas actividades, estimulando así trazos precisos y asegurando un futuro éxito.

Asimismo, otro punto a considerar es la habilidad, la cual Soto (2018) destaca que los tics juegan un papel primordial ya que dentro de ellas las imágenes materiales principal para trabajar con niños para desarrollar la interpretación de lo que observa según sus experiencias, al momento de realizar la acción de interpretar el niño utiliza su habilidad visual acompañado de información sensorial que ayuda a la construcción intelectual para poder discriminar la información falsa de la correcta.

De igual forma, Vasta (2009) ha planteado que la interacción con su entorno del infante es productiva ya que mediante ella capta diversos aprendizajes o enseñanzas, esta también está vinculado al aspecto psicológico ya que de ello depende la calidad evolutiva que tendrá el infante durante su vida, es primordial brindar al niño o niña un entorno seguro lleno de estímulos para fortalecer el aspecto cognitivo.

Por su parte, Cabrera y Dupeyrón (2019) señalaron que se encuentra relacionado a realizar movimientos pequeños y palpables, interpretando

emociones ya que será algo nuevo para el estudiante, así mismo texturas que lo ayudaran a la regulación y verificación de la actividad mental, la coordinación óculo manual suele ser compleja cuando el guía o el docente no brinda el material correcto, ya que esto exige que las funciones neurológicas y musculares estén conectadas para producir movimientos coordinados y obtener la información precisa de su entorno.

Consiguiente a ello, se encuentra el dominio de sus movimientos donde, Esteves et al. (2018) ha puntualizado que a medida que el niño se va desarrollando corporalmente es capaz de realizar diversas actividades ya que su dominio psicomotor es más preciso, así mismo realizara actividades que le parezcan interesantes superando obstáculos ya sea por voluntad propia o en busca de un bien común mediante una consigna que propulsa que mientras el niño crezca tiene mejor dominio de sus movimientos el cual le permite imitar actividades de manera pausa y sin necesidad de realizarlo rápido.

También se toma en cuenta si el estudiante cuenta con coordinación, para lo cual Santos (2018) ha señalado que para mantener una concentración fija a algo de interés para nuestra visión es primordial que el sistema vestibular no cuente con dificultades o lesiones, caso contrario, si el menor presenta algún daño en el sistema vestibular, tendrá deficiencias o afectara su coordinación ocular en el momento en que desee realizar una actividad donde pueda mantener la mirada fija o cuando requiera fijar su concentración hacia un objeto o persona.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

La investigación planteada fue aplicada, ya que busco tener una visión general sobre cómo se encontraba el desarrollo motriz en los infantes, así mismo se observó estudiantes con dificultad en el proceso de escritura. Por su parte, Lerma (2016) explicó que es empleado para generar conocimientos, siendo que los resultados obtenidos serán empleados de forma inmediata para resolver algún problema o acontecimiento educativo. El estudio propuesto se centró en un enfoque cuantitativo, por lo que se recopilaron datos para confirmar la hipótesis utilizando medidas numéricas (test de evaluación), conto con cinco niveles de cuantificación, por lo tanto, debe seguirse de forma rigurosa y estricta porque los objetivos, preguntas e hipótesis están correctamente formulados para determinar las variables de dicho estudio (Ramos, 2018).

Sobre los estudios no experimentales, indicó Carrasco (2018) que son aquellos que no están sujetos a manipulación o cambio deliberado, además no tienen control de base experimental, por lo tanto, en la investigación planteada se buscó describir y explicar sin la modificación, alteración o la creación de una nueva metodología en el campo educativo, es por ello por lo que las variables no tuvieron objeto de manipulación. Asimismo, para el desarrollo óptimo se consideró el corte transversal, correlacional con fines de aclarar o describir el vínculo que se encuentra dentro de estas dos variables, mediante ítems de correlación, que constaron de indicadores con niveles numéricos que aportaron información sobre la intensidad y grado entre la relación de variables, por lo tanto se buscó corroborar la relación que existe entre diferentes argumentos vinculadas a nuestra variable independiente como dependiente, comprendiendo el nivel de correlación, sin pretender dar una explicación de causa y efecto.

#### **3.2 Variables y Operacionalización**

La variable Gamificación según Burke (2015) es un proceso que promueve el interés del educando generando interés en las tareas asignadas, de esta forma se puede sumar y potenciar las destrezas de cada estudiante. Las cuales son dimensionadas como: habilidades motrices, innovación y estrategia que fue medido con los indicadores de habilidad cognitiva, actividades, concentración,

conocimiento, procesos de aprendizaje, recursos, aprendizaje previsto, estrategias de aprendizaje y finalmente la interacción del niño todo ello se validó a través de un Test de evaluación de opción politómica de escala ordinal.

La variable motricidad fina según Serrano y Cira (2019) son movimientos coordinados y suaves, esto se lleva a cabo gracias a la parte óculo manual del infante. Las cuales son dimensionadas como: Información táctil, Control ocular y Movimientos sincronizados que fue medido con los indicadores: sensibilidad, reacción, destrezas, movimientos visuales, habilidades, interacción con su entorno, motricidad, dominio de sus movimientos y para culminar la coordinación del infante, todo ello se validó a través de un Test de evaluación politómica de escala ordinal.

### **3.3 Población, muestra y muestreo**

Según Tamayo y Tamayo (2004) la población hace referencia a la totalidad de grupo a estudiar, donde la unidad del conjunto cuenta con determinada característica la cual se estudió y da relevancia en el estudio. Asimismo, Arias (2021) indicó que se trata de un conjunto finito de casos que deseamos investigar con peculiaridades particulares. Por ello el estudio conto con 26 alumnos de 3 años del nivel inicial, en una institución educativa ubicado en Comas.

Según Hernández et al. (2014) la muestra es un grupo de individuos de interés de los cuales se recolectan datos para establecer con precisión los resultados esperados de una investigación. Asimismo, López (2013) indicó que la muestra es un subconjunto de la población que busca ser estudiada. En ese contexto se tuvo que la muestra fue censal puesto que se seleccionó al 100% de la población, ya que se consideró una cifra manejable de sujetos, por su parte, López (2013) explicó que la muestra censal es aquella donde las unidades se consideran como muestra, se precise como censal por ser una población simultánea. Se trabajó con un aproximado de 26 niños de 3 años del nivel inicial, estos estudiantes deben de estar matriculados y registrados dentro del SIAGIE, vivir en el distrito de Comas, que cuenten con un desarrollo psicomotor adecuado, de igual forma con infantes que colaboraron en el estudio; quedan fueran los alumnos que no cumplen estos criterios.

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

La presente investigación se realizó con la técnica de la observación, se tuvo como instrumento un Test de evaluación, el cual sirvió para la recolección de datos, siendo la misma definida por Hernández et al. (2014) como el medio que pone en uso el investigador para llevar, anotar los datos o información sobre una variable determinada, es por ello que se utilizó como instrumento un Test de evaluación, siendo que el mismo es una herramienta que mide la competencia técnica de las personas que se postulan para un puesto determinado, en este caso determinó las aptitudes que cada estudiante muestra frente a las sesiones planteadas en esta investigación que medirán el nivel de información táctil, el control ocular y movimientos sincronizados en infantes de 3 años. Ello está constituido por 18 ítems que fue procesado por la Escala de Likert.

### **3.5 Validez**

Según Hernández et al. (2014) el instrumento que se aplicó puede medir la variable de estudio en concordancia con expertos temáticos y metodólogos. Ante ello la validación del instrumento fue conforme al estudio, asimismo, se corroboró por la experiencia de 3 profesionales en el ámbito de la educación, metodólogos y temáticos para confirmar la coherencia de la variable.

### **3.6 Confiabilidad**

La confiabilidad conforme a Hernández et al. (2014) permite precisar un instrumento de medida, cuya utilidad se repite a un determinado grupo de estudiantes que tiene cierto valor intelectual entre individuos, con el fin de obtener resultados para el estudio. En torno a la confiabilidad se tomó de la aplicación del instrumento a 5 estudiantes de tres años, se utilizó el método de Alfa de Cronbach, se logró un índice de 0.781 para la variable de gamificación y 0.755 para motricidad fina que establece que el instrumento es altamente confiable y coherente. Al respecto Carrasco (2018) señaló que la función estadística Alfa de Cronbach se usa para medir la consistencia interna de una escala, asimismo evaluó la magnitud de correlación que tienen los ítems planteados de un instrumento.

### **3.7 Procedimientos**

Para esta investigación se elaboró un test de evaluación coherente en base a gamificación y motricidad fina que son variables de este estudio, en el cual se tuvo la participación de 26 infantes de tres años, se contó también con la autorización del docente de aula para realizar la observación y poder evaluar bajo los 18 ítems de nuestro instrumento, luego de ello se ejecutó el vaciado de datos al programa Excel, para proceder a la tabulación mediante la aplicación de estadística SPSS, posterior a ello ya con los resultados, se procedió a realizar la descripción de los datos estadísticos obtenidos, para luego poder realizar la discusión con otros estudios teóricos, acorde con ello finalmente se redactó las conclusiones y recomendaciones. Al respecto Arias (2021) afirmó que el reclutamiento de datos es el desarrollo mediante el cual el investigador se pone en contacto con los objetos o elementos del estudio, con la finalidad de encontrar respuestas a las variables de la investigación.

### **3.8 Métodos de análisis de datos**

Se utilizó la estadística descriptiva, la cual según Hernández et al. (2014) es una descripción de datos en cuanto a cada una de las variables que tiene una distribución adecuada de la información en sus diferentes categorías, que a su vez permiten mostrar resultados favorables, ya que se empleó para corroborar que información y los resultados fueron similares a otros autores, obteniendo un 0,617, esto señala que existe una correlación positiva considerable entre gamificación y motricidad fina, con un nivel de significancia (p valor) del 0.01.

También se realizó una estadística inferencial, siendo que la misma conforme con Hernández et al. (2014) consiste en dividir la muestra dividiendo la población en dos grupos su conteo oportuno y la recolección de datos. Para ello se utilizó gamificación en comparación con la segunda variable y sus dimensiones, resultados que fueron positivos y que dieron resultados favorables en esta investigación. Procesando diversos datos los cuales arrojaron que los estudiantes se encuentran en un nivel alto de 30,8% tanto en gamificación como motricidad fina. Estos resultados han sido similares a otras investigaciones.

### **3.9 Aspectos éticos**

Se tuvo en cuenta la autoridad de la principal institución educativa, así como el consentimiento de los padres, respetando la identidad de los estudiantes, y citando información seleccionada con autores relacionados con nuestro tema según normas APA. De igual forma, la investigación estuvo guiada por el código de ética propuesto por la Universidad César Vallejo, basado en los principios de benevolencia, justicia y autonomía.

## IV. RESULTADOS

### Análisis descriptivo e inferencial

#### Análisis Descriptivos Univariado

**Tabla 1**

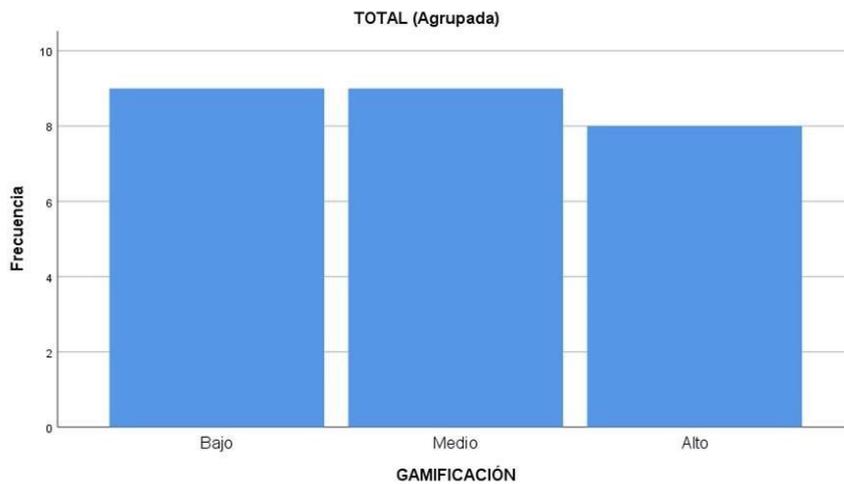
*Distribución de frecuencia de gamificación*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	9	34,6	34,6	34,6
	Medio	9	34,6	34,6	69,2
	Alto	8	30,8	30,8	100,0
Total	26	100,0	100,0		

*Nota:* La tabla muestra la distribución de frecuencia de la variable independiente.

**Figura 1:**

*Niveles de gamificación en niños de tres años del distrito de Comas Lima, 2022.*



*Nota:* La figura muestra la distribución de frecuencia de gamificación

De acuerdo con la tabla 1 y figura 1, se puede observar que, de 26 encuestados, el 34,6% (9) se encuentran en un nivel medio de gamificación, así mismo un 34,6% (9) perciben un nivel bajo dentro de gamificación, finalmente el 30,8% (8) infantes están en un nivel alto dentro de la variable gamificación.

**Tabla 2**

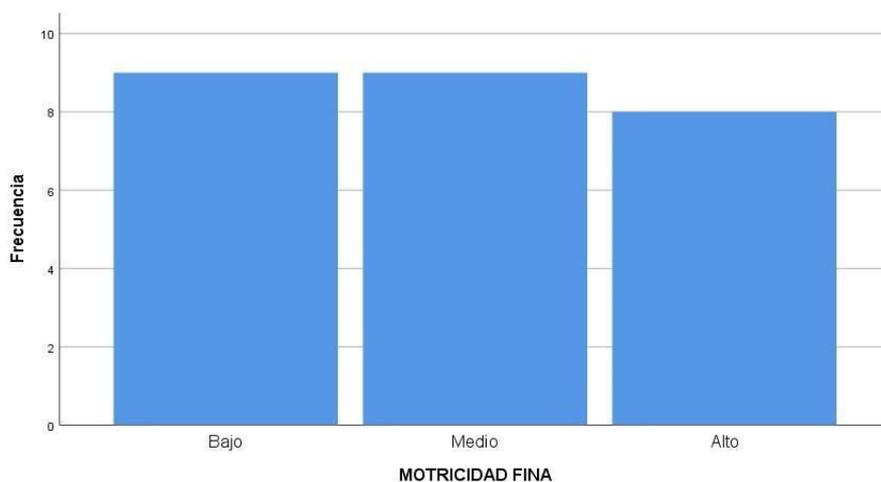
*Distribución de frecuencias de Motricidad fina*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	9	34,6	34,6	34,6
	Medio	9	34,6	34,6	69,2
	Alto	8	30,8	30,8	100,0
Total	26	100,0	100,0		

*Nota:* La tabla muestra la distribución de frecuencia de la variable dependiente

**Figura 2:**

*Niveles de Motricidad fina en niños de tres años del distrito de Comas Lima, 2022.*



*Nota:* La figura muestra la distribución de frecuencia de motricidad fina.

Concordando con la tabla 2 y figura 2, se observa que, de 26 niños observados, el 34,6% (9) se encuentran en un nivel medio del proceso de motricidad fina, así mismo un 34,6% (9) perciben un nivel bajo en el desarrollo de motricidad fina, por último, el 30,8 (8) infantes de 3 años están en un nivel alto de su percepción de motricidad.

### **Análisis Descriptivo Bivariado**

**Objetivo principal:** Determinar la relación que existe entre Gamificación y Motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022.

**Tabla 3:**

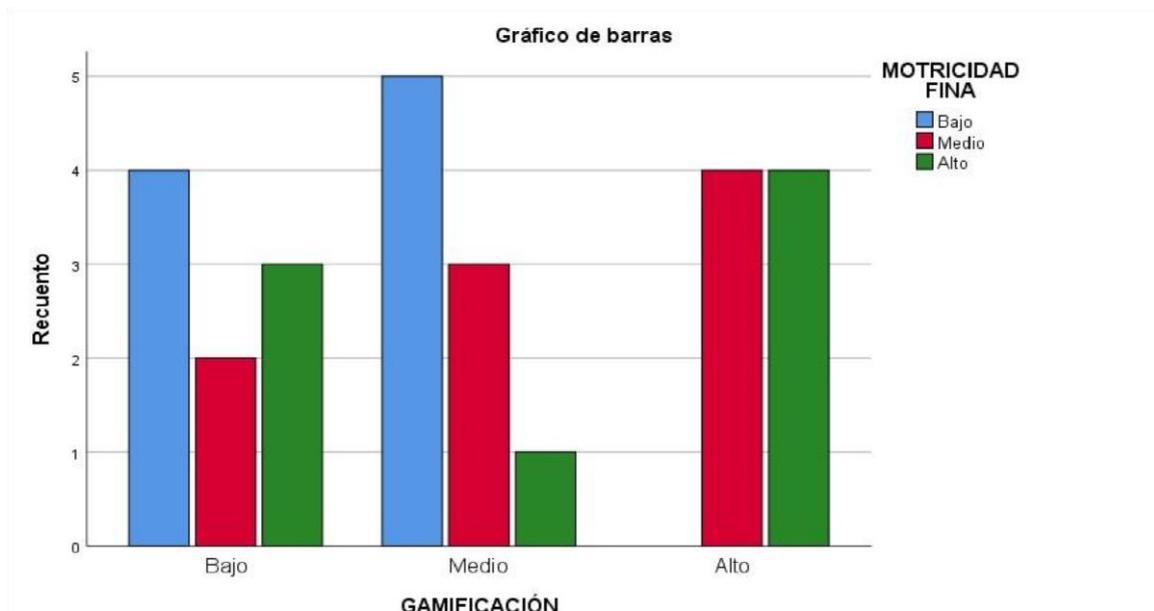
*Distribución de frecuencia entre Gamificación y Motricidad fina.*

			MOTRICIDAD FINA			Total
			Bajo	Medio	Alto	
GAMIFICACIÓN	Bajo	Recuento % del total	4 15,4%	2 7,7%	3 11,5%	9 34,6%
	Medio	Recuento % del total	5 19,2%	3 11,5%	1 3,8%	9 34,6%
	Alto	Recuento % del total	0 0,0%	4 15,4%	4 15,4%	8 30,8%
Total	Recuento	9	9	8	26	

*Nota:* La tabla muestra la relación entre la variable independiente y motricidad fina

**Figura 3:**

*Niveles de Gamificación vinculado a Motricidad fina en niños de tres años, Lima, Comas 2022.*



*Nota:* La figura muestra la distribución de frecuencia de gamificación y motricidad fina

De acuerdo con los resultados hallados en la tabla 3 y fig. 3, se evidencia que de los 26 menores observados y calificados mediante una encuesta el 34,6% (9) de ellos se consideran con un nivel medio en la variable gamificación, dentro de ello, 11,5% niños manifiestan un nivel medio en torno a motricidad fina, un 3,8% nivel alto y 19,2% de estudiantes en un nivel bajo. Así mismo el 34,6%(9) de los alumnos observados se encuentran en un nivel bajo gamificación, de ellos también un 15,4% se encuentra en un nivel bajo de motricidad fina, un 7,7% manifiestan un nivel medio, y un 11,5% se ubica en un alto nivel. Por otro lado, un 30,8% (8) consideran la gamificación como un nivel alto, de ellos un 15,4% manifiestan un nivel alto de motricidad fina y otros 15,4% un nivel medio.

**Objetivo específico1:** Determinar qué relación existe entre Gamificación e Información táctil en niños de 3 años, Comas 2022.

**Tabla 4:**

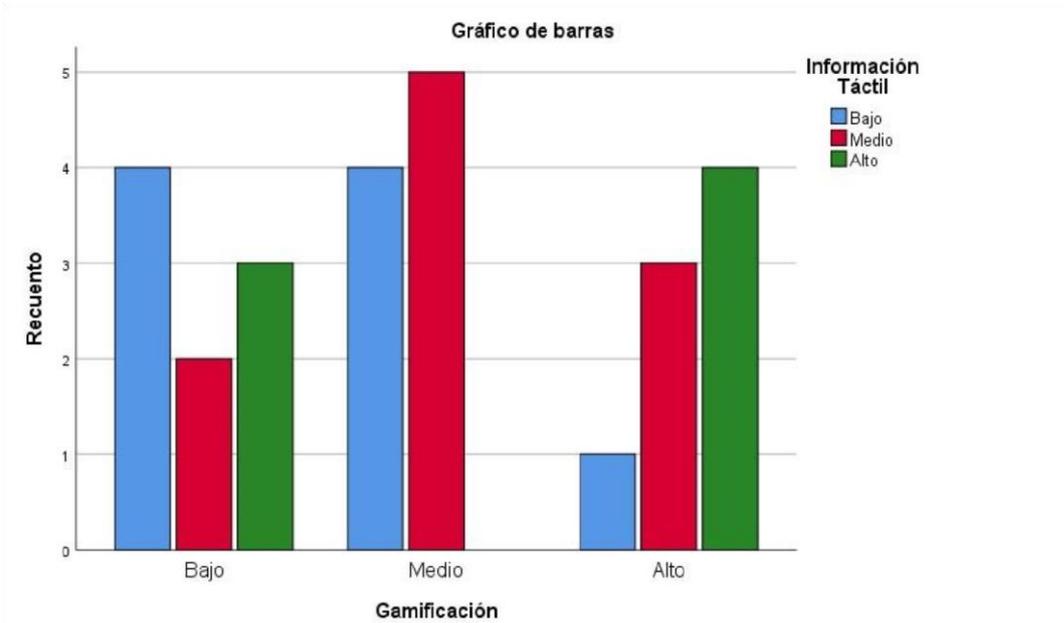
*Distribución de frecuencia gamificación e información táctil*

			INFORMACIÓN TÁCTIL			Total
			Bajo	Medio	Alto	
GAMIFICACIÓN	Bajo	Recuento	4	2	3	9
		% del total	15,4%	7,7%	11,5%	34,6%
	Medio	Recuento	4	5	0	9
		% del total	15,4%	19,2%	0,0%	34,6%
	Alto	Recuento	1	3	4	8
		% del total	3,8%	11,5%	15,4%	30,8%
Total		Recuento	9	10	7	26
		% del total	34,6%	38,5%	26,9%	100,0%

*Nota:* La tabla muestra la relación entre la variable independiente e información táctil

**Figura 4:**

*Niveles de gamificación vinculado a información táctil en niños de tres años, Lima, Comas 2022.*



*Nota:* La figura muestra el porcentaje de relación que existe entre gamificación e información táctil

De acuerdo con los resultados hallados en la tabla 4 y fig. 4 se evidencia que de los 26 participantes calificados mediante una encuesta un 34,6% (9) se ubican o consideran un nivel medio de gamificación, de ellos un 19,2% percibe un nivel medio de información táctil, 0% de infantes se ubica en el nivel alto, por lo contrario, en un nivel bajo encontramos 15,4% de infantes. También un 34,6% (9) de los encuestados se consideran en un nivel bajo de gamificación, de ellos un 15,4% manifiestan un nivel bajo de información táctil, un 7,7% un nivel medio y un 11,5% un nivel alto. Por otra parte, un 30,8% (8) menores consideran la gamificación en un nivel alto, dentro de ellos un 15,4% un nivel alto de información táctil, un 11,5% un nivel medio y solo el 3,8 un nivel bajo.

**Objetivo específico2:** Determinar qué relación existe entre Gamificación y Control ocular en niños de 3 años, Comas 2022.

**Tabla 5:**

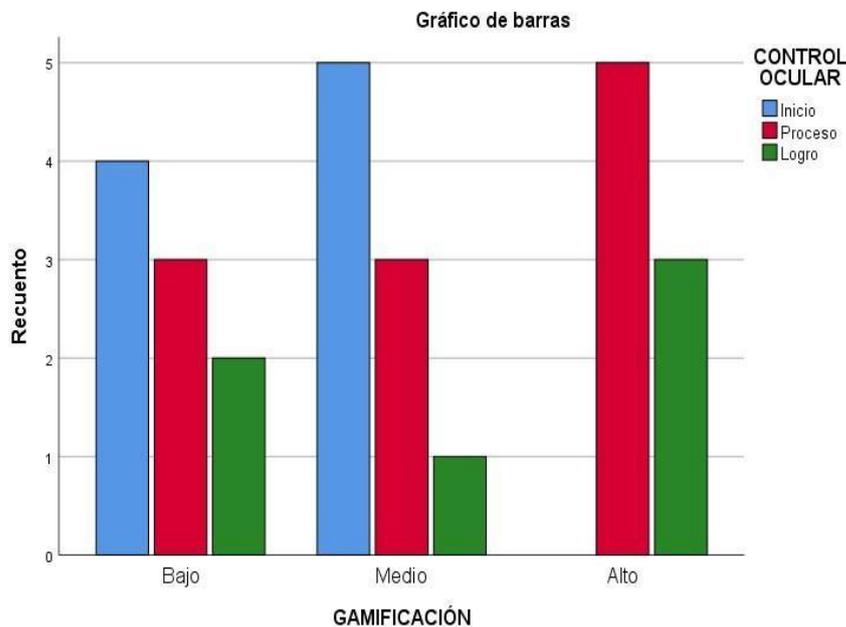
*Distribución de frecuencia gamificación control ocular*

			CONTROL OCULAR			Total
			Inicio	Proceso	Logro	
GAMIFICACIÓN	Bajo	Recuento % del total	4 15,4%	3 11,5%	2 7,7%	9 34,6%
	Medio	Recuento % del total	5 19,2%	3 11,5%	1 3,8%	9 34,6%
	Alto	Recuento % del total	0 0,0%	5 19,2%	3 11,5%	8 30,8%
Total		Recuento % del total	9 34,6%	11 42,3%	6 23,1%	26 100,0%

*Nota: La tabla muestra la relación entre la variable independiente y control ocular*

**Figura 5:**

*Niveles de gamificación vinculado a control ocular en niños de tres años, Lima, Comas 2022.*



*Nota:* La figura muestra el porcentaje de relación que existe entre gamificación y control ocular

De acuerdo con los resultados hallados en la tabla 5 y fig. 5 se observa que de los 26 infantes encuestados un 34.6% (9) consideran de forma media la gamificación, de ellos, un 11.5% manifiestan estar en proceso de su control ocular, solo un 3,8% ocupa un nivel de logro y el 19,2% de infantes se encuentra en nivel de inicio. Así mismo un 34.6% (9) de los estudiantes considera un nivel bajo en torno a gamificación, de ellos un 15,4% manifiestan un nivel de inicio de control ocular, un 11,5% se encuentra en proceso y tan solo el 7,7% ocupa un nivel de logro. Por otro lado, un 30.8% (8) consideran a la variable gamificación en un nivel alto, entre ellos un 11,5% se encuentran en un nivel alto de control ocular y la mayoría de niños con un 19,2 % se encuentra en el nivel de proceso.

**Objetivo específico3:** Determinar qué relación existe entre Gamificación y Movimientos sincronizados en niños de 3 años, Comas 2022.

**Tabla 6:**

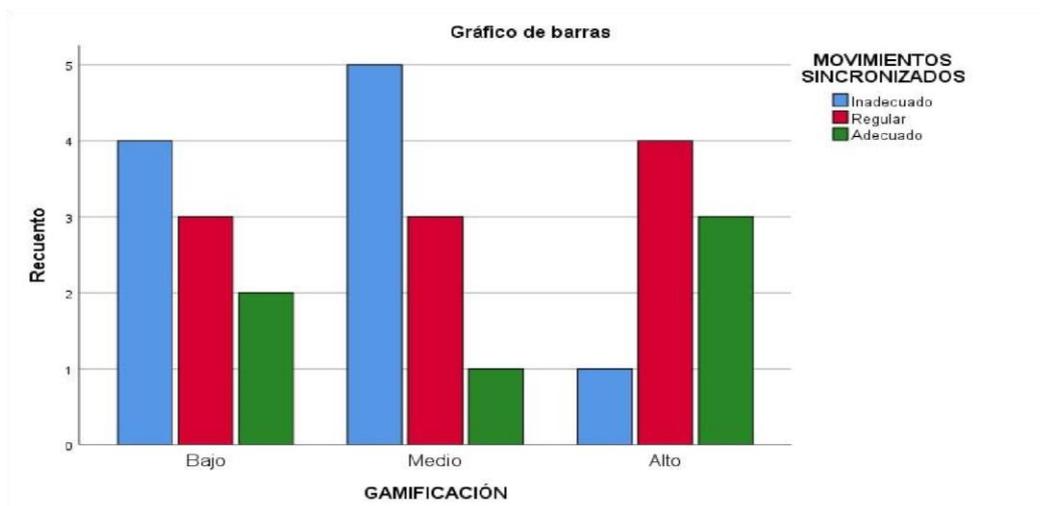
*Distribución de frecuencia gamificación y movimientos sincronizados*

			MOVIMIENTOS SINCRONIZADOS			Total
			Inadecuado	Regular	Adecuado	
GAMIFICACIÓN	Bajo	Recuento	4	3	2	9
		% del total	15,4%	11,5%	7,7%	34,6%
	Medio	Recuento	5	3	1	9
		% del total	19,2%	11,5%	3,8%	34,6%
	Alto	Recuento	1	4	3	8
		% del total	3,8%	15,4%	11,5%	30,8%
Total		Recuento	10	10	6	26
		% del total	38,5%	38,5%	23,1%	100,0%

*Nota: la tabla muestra la relación entre la variable independiente y movimientos sincronizados*

## Figura 6:

*Niveles de gamificación vinculado a movimientos sincronizados en niños de tres años, Lima, Comas 2022*



*Nota:* La figura muestra el porcentaje de relación que existe entre gamificación y movimientos sincronizados

De acuerdo con los resultados hallados en la tabla 6 y fig. 6, se evidencia que de los 26 participantes encuestados un, 34,6% (9) consideran un nivel medio de gamificación, entre ellos, un 11,5% manifiesta un nivel regular de movimientos sincronizados, un 3,8% se ubica en un nivel adecuado y la mayoría de los alumnos se encuentran en un inadecuado con un 19,2%. También un 34,6% (9) de los participantes se encuentra en un nivel bajo de gamificación, de ellos un 15,4% manifiestan estar en un nivel inadecuado de movimientos sincronizados, un 11,5% un nivel regular y un 7,7% un nivel adecuado. Por otro lado, un 30,8% (8) consideran la gamificación alta, de ellos un 11,5% se encuentran en un nivel adecuado de movimientos sincronizados, un 15,4% de ellos nivel regular y tan solo el 3,8% presenta un nivel inadecuado.

## Análisis inferencial

### Hipótesis general

**Ho:** No existe relación positiva entre Gamificación y Motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022.

**Ha:** Existe relación positiva entre Gamificación y Motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022.

Regla de decisión: nivel de confianza = 95%, nivel de significancia = 0.05, y prueba estadística = Rho Spearman.

**Tabla 7**

*Correlación de Spearman entre Gamificación y Motricidad fina*

			GAMIFICACIÓN	MOTRICIDAD FINA
Rho de Spearman	GAMIFICACIÓN	Coefficiente de correlación	1,000	,617**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	26	26
	MOTRICIDAD FINA	Coefficiente de correlación	,617**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	26	26

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Según la tabla 7, se puede observar el coeficiente de correlación Rho de Spearman obtuvo un 0,617, esto señala que existe una correlación positiva considerable entre Gamificación y Motricidad fina, con un nivel de significancia (p valor) del 0.01. Dado que el nivel de significancia encontrado es inferior a 0.05 por lo tanto, se descarta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna planteada en esta investigación. A partir de ello se tiene evidencia para afirmar relación positiva entre gamificación y motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022.

### Hipótesis específica 1

**Ho:** No existe relación positiva entre gamificación e información táctil en niños de 3 años; Comas 2022.

**Ha:** Existe relación positiva entre gamificación e información táctil en niños de 3 años; Comas 2022.

**Tabla 8**

*Correlación de Spearman entre Gamificación e Información Táctil.*

		GAMIFICACI	INFORMAC	ÓN	IÓN TÁCTIL
Rho de Spearman	GAMIFICACIÓN	Coeficiente de		1,000	,755**
		correlación			
		Sig. (bilateral)		.	,000
		N		26	26
	INFORMACIÓN TÁCTIL	Coeficiente de		,755**	1,000
		correlación			
Sig. (bilateral)			,000	.	
	<u>N</u>		<u>26</u>	<u>26</u>	

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Según la tabla 8, se observa el coeficiente de correlación Rho de Spearman obtuvo un 0,755 esto señala que existe una correlación positiva considerable entre gamificación e información táctil, con un nivel de significancia del 0,01. Dado que el nivel de significancia encontrado es inferior a 0,05, se descarta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna planteada en esta investigación. A partir de ello se tiene evidencia para afirmar relación positiva entre gamificación e información táctil en niños de 3 años, Comas 2022.

### **Hipótesis específica 2**

**Ho:** No Existe relación positiva entre Gamificación y Control ocular en niños de 3 años, Comas 2022.

**Ha:** Existe relación positiva entre Gamificación y Control ocular en niños de 3 años, Comas 2022.

### **Tabla 9**

*Correlación de Spearman entre Gamificación y Control Ocular.*

<b>Correlaciones</b>				
	GAMIFICAC IÓN	CONTROL OCULAR		
Rho de Spearman	GAMIFICACIÓN		Coeficiente de correlación	1,000
			Sig. (bilateral)	,603**
			N	26
	CONTROL OCULAR		Coeficiente de correlación	,603**
			Sig. (bilateral)	1,000
			N	26
				,001
				.
			<u>N</u>	<u>26</u>
				<u>26</u>

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Según la tabla 9, se observa el coeficiente de correlación Rho de Spearman obtuvo un 0.603, esto señala que existe una correlación positiva considerable entre Gamificación y Control ocular, con un nivel de significancia del 0,01. Dado que el nivel de significancia encontrado es inferior a 0,05, se descarta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna planteada en esta investigación. A partir de ello se tiene evidencia para afirmar relación positiva entre gamificación y control ocular en niños de 3 años, Comas.

### **Hipótesis específica 3**

**H0:** No existe relación positiva entre Gamificación y Movimientos sincronizados en niños de 3 años, Comas 2022.

**Ha:** Existe relación entre Gamificación y Movimientos sincronizados en niños de 3 años, Comas 2022.

**Tabla 10***Correlación de Spearman entre Gamificación y Movimientos Sincronizados.*

	GAMIFICACIÓN	MOVIMIENTOS SINCRONIZADOS		
Rho de Spearman	GAMIFICACIÓN	MOVIMIENTOS SINCRONIZADOS	Coefficiente de correlación	1,000
			Sig. (bilateral)	,733**
			N	,000
				26
	MOVIMIENTOS SINCRONIZADOS	GAMIFICACIÓN	Coefficiente de correlación	,733**
			Sig. (bilateral)	1,000
			N	,000
				26

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Según la tabla 10, se observa el coeficiente de correlación Rho de Spearman obtuvo un 0,733, esto señala que existe una correlación positiva considerable entre Gamificación y movimientos sincronizados, con un nivel de significancia del 0,01. Dado que el nivel de significancia encontrado es inferior a 0,05, se descarta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna planteada en esta investigación. A partir de ello se tiene evidencia para afirmar relación positiva entre gamificación y movimientos sincronizados en niños de 3 años, Comas 2022.

## V. DISCUSIÓN

Conforme al resultado encontrado, se respalda el objetivo general propuesto, que determina la relación entre Gamificación y Motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022, teniendo en cuenta que se encontró la existencia de una correlación positiva considerable entre ambas variables, con un coeficiente de correlación de 0,617\*\* con una significancia bilateral de 0,001 medido por medio de Rho Spearman. Lo citado con anterioridad se sustenta en la tabla uno puesto que el 34,6% (9) se encuentran en un nivel medio de gamificación, así mismo un 34,6% (9) perciben un nivel bajo dentro de gamificación, y el 30,8 (8) infantes de 3 están en un nivel alto dentro de la variable gamificación. En comparación a estos resultados concuerdan con la información citada por Huamán (2021) quien indica que, de 20 infantes, se obtuvo un coeficiente de Rho de Spearman 0,638 y una bilateral de (0,000 < 0,05) indica que las variables tienen una correlación relativamente alta y un alto nivel de significancia. Esta relación está asociada según lo expuesto en la teoría de gamificación que consiste en considerar el juego como plan de estrategia de aprendizaje lograron un alto nivel de motivación e interés de los estudiantes. Sánchez et al. (2019) de esta forma se confirma la relación entre ambas variables, puesto que la implementación de gamificación como estrategia de aprendizaje, logra cubrir diferentes necesidades del estudiante según el objetivo planteado, logrando una calidad y enseñanza significativa.

Sobre el objetivo específico numero 1 sobre determinar la relación entre Gamificación e Información táctil en niños de 3 años, Comas 2022. Se evidencio que la variable gamificación tiene una correlación positiva considerable y significativa con la dimensión de información táctil, dado que se obtuvo un ( $p < 0.000 < p < 0.05$ ), y con un Rh de Spearman de 0,755, por ello de los 26 infantes evaluados, un 38,5% (10) se encuentran en un nivel, así mismo un 34,6% (9) perciben un nivel bajo, por último, el 26,9% (7) infantes de 3 años de edad están en un nivel alto. Estos hallazgos concuerdan con lo expuesto por Suarez (2021) quien con una muestra de 17 estudiantes, señalo que existe una correlación positiva significativa alta entre actividades grafoplasticas y motricidad fina, ya que en sus resultados de su investigación arrojaron un  $p = 0,000$  menor ( $p < 0.05$ ) con un (Rh = 0,855), esta asociación se respalda en el argumento teórico de Serrano y Cira (2019) quienes

explican que el niño o niña necesita una interacción constante con los objetos que lo rodean porque le ayuda a reconocer ciertas texturas como portadoras de información para sus sentidos, proceso que despierta el interés por explorar y crear su propio conocimiento. Esta relación trata de dar una explicación más clara y pertinente respecto a las variables de estudio confirmando que implementar la gamificación que son diferentes actividades lúdicas influye en la motricidad fina y la información que captan los niños mediante el tacto.

Sobre el objetivo específico número dos en determinar la relación entre Gamificación y Control ocular en niños de 3 años, Comas 2022, se respalda positivamente dado que se encontró que la variable gamificación tiene una correlación positiva considerable con la dimensión control ocular, puesto que el resultado obtenido es un  $(p < 0.00 < 0.05)$  con un  $R_h$  Spearman 0,603, donde de los 26 infantes evaluados un 34,6% (9) se encuentran en un nivel medio, así mismo un 34,6% (9) perciben un nivel bajo, por último el 30,8 (8) infantes de 3 años de edad están en un nivel alto. Estos resultados encontrados contrastan con lo expuesto por Quispe (2021) quien en su investigación tuvo como muestra 20 estudiantes de 5 años donde se encuentra influencia o existencia significativa en la coordinación bimanual o motricidad fina, con un nivel de significancia bilateral menor a 0,005, logrando la realización de actividades viso manuales, que requieren del control ocular. Esto se fundamenta al concepto teórico de Serrano y Cira (2019). Quienes explican que los infantes necesitan controlar la fijación de sus ojos para poder realizar bien las acciones deseadas. Los niños deben poder mantener los ojos cerrados para recibir el aprendizaje esperado de diversas actividades. Esta explicación trata de dar una visión más clara sobre las variables planteadas, confirmando relación positiva ante la implementación metodológica de la gamificación en actividades de motricidad para fortalecer el control ocular del estudiante logrando el aprendizaje deseado.

Sobre el objetivo específico número tres en determinar la relación entre Gamificación y Movimientos sincronizados en niños de 3 años, Comas 2022 se respalda debido a que se encontró que la primera variable gamificación posee una correlación positiva considerable frente a la dimensión movimientos sincronizados puesto que sus resultados arrojaron  $(p < 0.00 < 0.05)$  con un  $R_h$  Spearman 0,733\*\*,

donde de los 26 menores evaluados el, 42,3% (11) se encuentran en un nivel medio, así mismo un 34,6% (9) perciben un nivel bajo, por último el 23,1% (6) infantes de 3 años de edad están en un nivel alto, estos resultados tienen similitud con los de Ochavano y Pezo (2020) quienes en su investigación tuvieron la participación de 50 estudiantados, dentro de los cuales se encontró un ( $R_h=0,623$ ) indicando una correlación positiva y directa para su respectiva variable, con una significancia o  $P < \text{menor a } 0,005$ , interpretándose como estadísticamente significativa, Esta asociación es comprendida por el modelo teórico de Serrano y Cira (2019) quienes informan que la habilidad o destreza del infante para usar efectivamente los movimientos finos de las manos y los dedos se desarrolla bajo la influencia de muchos factores, por regla general, puede desarrollarlos de acuerdo con sus necesidades y habilidades. Aceptando este resultado como estadísticamente significativo hay correlaciones positivas. Eso significa, que a mayores proyectos de plantear estrategias lúdicas como es la gamificación mejor resultados en el ámbito académico se producen, en este caso la influencia de gamificar ciertas actividades para que el niño logre movimientos sincronizados como es la pre escritura traerá consigo potenciar los aprendizajes del niño o niña.

## VI. CONCLUSIONES

1. Existe relación positiva entre Gamificación y Motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022. Con una correlación positiva considerable, ya que se obtuvo 0,617 de Rh Spearman y con un nivel de significancia ( $p < 0,000 < 0,005$ ) Estos hallazgos confirman que la relación entre ambas variables es significativa, por lo que se decidió rechazar la hipótesis H0 y aceptar la hipótesis propuesta.
2. Existe relación positiva entre Gamificación e Información táctil en niños de 3 años, Comas 2022. Con una correlación positiva considerable, con Rh Spearman 0,755\*\*, y una significancia ( $p < 0,000 < 0,05$ ) Estos hallazgos confirman que la variable independiente está relacionada de forma significativa con la dimensión información táctil, por ello se rechaza la hipótesis H0 y se acepta la hipótesis propuesta.
3. Existe relación positiva entre Gamificación y Control ocular en niños de 3 años, Comas 2022. Con una correlación positiva considerable, con un Rh 0,603 con nivel de significancia ( $p < 0,000 < 0,05$ ) estos hallazgos confirman que la variable uno tiene una relación con la dimensión control ocular, por lo que se tomó la decisión de admitir la hipótesis planteada en esta investigación y descartar la hipótesis nula.
4. Existe relación positiva entre Gamificación y Movimientos sincronizados en niños de 3 años, Comas 2022. Con una correlación positiva considerable, de Rh Spearman de 0,733 el cual indica un vínculo alto positivo, por lo que se observa una significancia ( $p < 0,000 < 0,05$ ), estos resultados confirman que la variable independiente gamificación tiene relación con la dimensión movimientos sincronizados, por ello se tomó la decisión de admitir la hipótesis planteada en esta investigación y descartar la hipótesis H0.

## VII. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere a los docentes de diversas instituciones públicas reforzar o implementar de forma permanente la metodología de gamificación con diversas estrategias, en diferentes temas educativos, con el fin de que los estudiantes cumplan las competencias y desempeños propuestos, cubriendo sus necesidades educativas, logrando objetivos y una educación de calidad sostenible y duradera en el tiempo.
2. Se sugiere a los docentes de instituciones públicas de la Ugel 04 brindar o crear los materiales adecuados para una correcta estimulación de los estudiantes así puedan captar conocimiento a través de sus sentidos, en este caso mediante la información táctil, ya que lo que perciban a través de este sentido permite identificar diversas texturas e incluso objeto, mejorando su vínculo con su entorno y obteniendo aprendizajes significativos.
3. Se recomienda a profesores de diversas instituciones educativas, implementar juegos lúdicos como; el trazo, el coser a mano o la técnica de pinzas. Donde el infante pueda tener control de ciertas partes de su cuerpo, con la finalidad de buscar la concentración para cada actividad, así mismo la coordinación óculo manual debe de ser fortalecida para ir vinculando e implementando el proceso de escritura en niños de la primera y segunda infancia.
4. Se aconseja a profesores de diversas instituciones educativas, fortalecer el desarrollo motor fino y grueso de los estudiantes del nivel inicial mediante diversas estrategias lúdicas o juegos que motiven al infante a concluir la actividad, con el propósito de que el niño se ubique en su espacio, que logre movimientos sincronizados imitando acciones de acuerdo con el contexto en el que se encuentre.

## REFERENCIAS

- Ambuisaca, P. (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*.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=s1990-86442019000500392](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1990-86442019000500392)
- Andrade. (2018). *Los estándares de aprendizaje y su aplicación de la evaluación en niños de Educación Inicial*.  
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/3257/MONO%20GRAF%20SILVA%20ANDRADE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Apaza. (2020). *Motricidad fina en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 356*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23357>
- Araguas et al. (2017). *Importancia de la sensibilidad plantar en la regulación del control postural y del movimiento*. <https://sci-hub.se/https://doi.org/10.1016/j.apunts.2016.09.001>
- Arias. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*.  
<http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Burke. (2015). *Como a gamificacao motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinarias*.  
[https://books.google.com.pe/books?id=IldbCwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=gamificar&hl=es&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=gamificar&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=IldbCwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=gamificar&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=gamificar&f=false)
- Bustos. (2020). *La importancia de la participación educativa en los procesos de mejora*. <https://revistace.ucm.cl/article/view/549/622>
- Cabrera y Dupeyrón. (2019). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar*. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962019000200222&script=sci\\_arttext&tIng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962019000200222&script=sci_arttext&tIng=en)
- Campillo et al. (2020). *Gamification in Higher Education: Impact on Student Motivation and the Acquisition of Social and Civic Key Competencies*.  
<https://sci-hub.se/10.3390/su12124822>

- Carrasco. (2018). *Metodología de La Investigación Científica*.  
[http://www.sancristoballibros.com/libro/metodologia-de-la-investigacion-cientifica\\_45761](http://www.sancristoballibros.com/libro/metodologia-de-la-investigacion-cientifica_45761)
- Carrión. (2017). *Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas*.  
[https://www.academia.edu/35066569/Gamificaci%C3%B3n\\_en\\_educaci%C3%B3n\\_primaria\\_Un\\_estudio\\_piloto\\_desde\\_la\\_perspectiva\\_de\\_sus\\_protagonistas?from=cover\\_page](https://www.academia.edu/35066569/Gamificaci%C3%B3n_en_educaci%C3%B3n_primaria_Un_estudio_piloto_desde_la_perspectiva_de_sus_protagonistas?from=cover_page)
- Defensoría del pueblo. (2020). *La educación frente a la emergencia sanitaria*.  
<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1252037/Serie%20Informes%20Especiales%20N%C2%BA%20027-2020-DP%20La%20educaci%C3%B3n%20frente%20a%20la%20emergencia%20sanitaria.pdf>
- Esteban y Esteban. (2018). *Desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años*. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1954>
- Esteves et al. (2018). *La estimulación temprana como factor fundamental en el desarrollo infantil*.  
<https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/229>
- Galarreta. (2019). *El nivel de motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad de Miraflores 1ra zona*.  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22863>
- Gamboa et al. (2018). *Relación entre el procesamiento sensorial y el desarrollo de la función ejecutiva de inhibición en niños de 5 a 7 años que presentan trastorno del procesamiento sensorial*.  
<https://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/1107>
- Gil y Prieto. (2019). *Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7038105>
- González. (2016). *La curiosidad en el desarrollo cognitivo: análisis teórico*.  
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/FHP/article/view/6416>

- Hernández, E. et al. (2014). *Metodología de la Investigación Científica. Innovación y Desarrollo*. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hsiao et al. (2018). *the influence of a gesture-based learning approach on preschoolers' learning performance, motor skills, and motion behaviors*. <https://sci-hub.se/http://dx.doi.org/10.1080/10494820.2017.1419498>
- Huamán. (2021). *Gamificación y expresión oral en los niños de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021*. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_7ff5b4e7ee2b3ee0a5975004758be49e](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_7ff5b4e7ee2b3ee0a5975004758be49e)
- Lerma. (2016). *Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto*. Ecoe ediciones. <https://www.ecoediciones.com/libros/metodologia-de-la-investigacion-6ta-edicion-digital/>
- Liberio. (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*. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392)
- López. (2013). *Metodología de investigación cuantitativa- cualitativa y redacción de tesis*. [https://www.lopezgalvezasesores.com/descargas/metodologia\\_investigaci%C3%B3n.pdf](https://www.lopezgalvezasesores.com/descargas/metodologia_investigaci%C3%B3n.pdf)
- López, et al. (2018). *Recomendaciones para el examen visual en los niños*. <http://www.scielo.org.co/pdf/iat/v32n1/0121-0793-iat-32-01-00040.pdf>
- Machado et al. (2021). *Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos*. [https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/59/59\\_Machado.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf)
- Manuel. (2016). *Habilidades cognitivas y aprendizaje significativo de la adición y sustracción de fracciones comunes*.

[http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-93042016000200004&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-93042016000200004&script=sci_arttext)

Martinez. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>

Mendoza. (2017). *Desarrollo De La Motricidad En Etapa Infantil*. <https://docplayer.es/59635469-01-desarrollo-de-la-motricidad-en-etapa-infantil.html>

Montiel. (2019). *El juego como estrategia para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en los niños y niñas*. <http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/11476>

Neira & Mieles. (2022). *Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura*. <https://doi.org/https://doi.org/10.37117/s.v21i1.604>

Ochavano y Pezo. (2020). *Motricidad fina e Iniciación de la Caligrafía en niños de 5 años de Educación Inicial*. <https://doi.org/https://doi.org/10.47192/racs.v1i1.21>

Quispe. (2021). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial*. <http://revistas.unsch.edu.pe/index.php/educacion/article/view/198>

Ramírez y Pérez. (2018). *Estrategias argumentativas en situaciones naturales de interacción en el aula de nivel preescolar*. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ap/v32n125/2215-3535-ap-32-125-113.pdf>

Revolledo. (2018). *Actividades gráfico – plásticas para desarrollar la motricidad fina de los niños de 5 años*. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2038>

Ríos. (2019). *El material educativo en el proceso de enseñanza de educación inicial*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1771>

Román y Calle. (2017). *Estado de desarrollo psicomotor en niños sanos que asisten a un centro infantil en Santo Domingo*.

[http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2393-66062017000300049](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2393-66062017000300049)

Rosa et al. (2018). *Los movimientos oculares como medida de control ejecutivo en niños con trastorno por déficit de atención con.*  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7299828>

Salinas y Reyes. (2022). *La expresión plástica y su influencia en la motricidad fina de los niños de educación inicial.*  
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6783>

Sánchez et al. (2019). *Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning.* <https://sci-hub.se/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103666>

Santos. (2018). *Revisión sobre la agudeza visual dinámica.*  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6487574>

Santos et al. (2019). *Uso de los materiales didácticos en el aprendizaje significativo de los estudiantes Educación Básica. Dominio de las Ciencias.*  
<https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/964>

Serrano y Cira. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación.*  
<https://es.scribd.com/book/406024187/Motricidad-fina-en-ninos-y-ninas-Desarrollo-problemas-estrategias-de-mejora-y-evaluacion>

Serrano y De Luque. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación.*  
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=NPikDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=motricidad+fina+&ots=2Oe9ZzhUS&sig=kD9gvoBWDMaJ48QtkmE-RpxSzo#v=onepage&q=motricidad%20fina&f=false>

SINEACE. (2017). *Programa nacional de evaluación, acreditación, certificación de la calidad educativa.* <https://www.gob.pe/sineace>

Soto. (2018). *Habilidades y estrategias didácticas necesarias para la alfabetización.*  
<https://sci-hub.se/http://dx.doi.org/10.15359/ree.22-3.2>

- Suarez. (2021). *Técnicas grafoplásticas y motricidad fina en niños de 5 años de la*.  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26227>
- Torres y Romero. (2018). *Aprender jugando: La gamificación en el aula*.  
[https://www.academia.edu/36564420/Aprender\\_jugando\\_La\\_gamificaci%20%C3%B3n\\_en\\_el\\_aula](https://www.academia.edu/36564420/Aprender_jugando_La_gamificaci%20%C3%B3n_en_el_aula)
- UNESCO. (2020). *El cierre de escuelas debido a la Covid-19 en todo el mundo afectará más a las niñas*. <https://es.unesco.org/news/cierre-escuelas-debido-covid-19-todo-mundo-afectara-mas-ninas>
- UNICEF. (2020). *Ideas para estimular a los niños a aprender jugando en el hogar*.  
<https://www.unicef.org/es/coronavirus/ideas-para-estimular-los-ninos-aprender-jugando-en-el-hogar>
- Vargas et al. (2019). *Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales*.  
<https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p12.pdf>
- Vasquez. (2018). *Estrategias didácticas para mejorar la motricidad fina en niños de tres años*.  
<http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/CIENTIFIK/article/view/1685/1365>
- Vasta. (2009). *Psicología infantil*.  
<https://repositorioinstitucional.ceu.es/handle/10637/2093>
- Villalobos et al. (2020). *Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años*. <https://acortar.link/fRt8iY>
- Villalonga y Mora. (2018). *Enseñando a jugar, experiencias de aprendizaje y desarrollo de competencias mediáticas del profesorado*.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17051/1/Gamificacion%20en%20iberoamerica.pdf>
- Zevallos et al. (2020). *Influencia de la expresión gráfico plástica en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa*. <https://doi.org/https://doi.org/10.47192/rcs.v1i3.44>

## ANEXOS

### Anexo 1: Operacionalización de las variables

#### VARIABLE 1: Gamificación

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Gamificación	Burke (2015), mencionó que la gamificación ayuda a despertar el interés de cada individuo y a la vez motivarlos en su entorno de aprendizaje, de tal forma que pueda potenciar diferentes habilidades, en este caso las motrices de cada estudiante, ello se puede dar de diversas formas, en la actualidad la innovación es un boom en la educación la cual es una estrategia significativa para captar la atención de cada estudiante, esto se dará mediante diversas estrategias que resulten significativas para el infante.	Por efectos de estudio la siguiente investigación se aplicará de forma remota, teniendo como instrumento un cuestionario, así mismo se tomarán los indicadores y dimensiones de la teoría principal, con argumentos relacionadas al tema.	Habilidades motrices	Habilidad cognitiva	1, 2	Escala de Likert (Siempre) (Casi siempre) ( A veces) (Casi nunca) (Nunca) Ordinal
				Actividades	3	
				Concentración	4, 5	
			Innovación	Conocimiento	6,7	
				Procesos de aprendizaje	8,9	
				Recursos	10,11	
			Estrategia	Aprendizaje previsto	12,13	
				Estrategia de aprendizaje	14,15	
				Interacción	16,17,	

**VARIABLE 2: Motricidad Fina**

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Motricidad Fina	Serrano y Cira (2019) La motricidad fina son movimientos suaves y coordinados de manera precisa de la parte óculo manual del infante, al mismo tiempo es importante para interactuar con su entorno logrando realizar actividades con diversas herramientas, teniendo la capacidad del dominio de las manos y dedos. Esto ejerce diversos niveles como el procesamiento de la información táctil, el control ocular y acciones propias del infante como los	Por efectos de estudio la siguiente investigación se aplicará de forma remota, teniendo como instrumento un cuestionario, así mismo se tomarán los indicadores y dimensiones de la teoría principal, con argumentos relacionadas al tema.	Información táctil	Sensibilidad	1, 2	Escala de Likert (Siempre) (Casi siempre) ( A veces) (Casi nunca) (Nunca) Ordinal
				Reacción	3, 4	
				Destrezas	5, 6	
			Control ocular	Movimientos visuales	7, 8	
				Habilidad	9, 10	
				Interacción con su entorno	11, 12	
			Movimientos sincronizados	Motricidad	13, 14	

	movimientos de la mano y de los dedos			Dominio de sus movimientos	15, 16
				Coordinación	17, 18

## Anexo 2: Matriz de Consistencia

Matriz de consistencia								
Título	Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Tipo de investigación
Gamificación y motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022	¿Qué relación gamificación existe entre y motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022?	Determinar la relación entre gamificación y motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022 y como objetivos específicos considerados, Determinar la relación entre gamificación e información táctil en niños de 3 años, Comas 2022; como segundo sería; Determinar la relación entre gamificación y control ocular en niños de 3 años, Comas 2022 y por último; Determinar la relación entre gamificación y movimientos sincronizados en niños de 3 años, Comas 2022.	¿Existe relación entre gamificación y motricidad fina en niños de 3 años, Comas 2022? también dando a conocer las hipótesis específicas, Ha ¿Existe relación entre gamificación e información táctil en niños de 3 años, Comas 2022? como segundo sería, Ha ¿Existe relación entre gamificación y control ocular en niños de 3 años, Comas 2022?; y por último; Ha ¿Existe relación entre gamificación y movimientos sincronizados en niños de 3 años, Comas 2022?	Gamificación	Habilidades motrices	Habilidad cognitiva	1. Relaciona formas	La investigación planteada es aplicada, porque busca tener una visión general sobre cómo se encuentra el desarrollo motriz en los infantes, así mismo se observa estudiantes con dificultad en el proceso de escritura. (Lerma, 2018), Es utilizado para generar conocimiento. Los resultados obtenidos serán empleados de forma inmediata para poder resolver algún problema o acontecimiento educativo. Es de diseño no experimental dado que no se realiza ninguna manipulación intencionada de las variables, es decir, no varía intencionalmente cada variable independiente, indica Carrasco (2018), Así mismo para el desarrollo óptimo se consideró el corte transversal, correlacional tiene fines de aclarar o describir el vínculo que se encuentra dentro de estas dos variables
							2. Colorea de acuerdo con la realidad	
						Actividades	3. Hace uso de los materiales	
							4. Hace uso de sus extremidades	
						Concentración	5. Camina en silencio	
							6. Imita movimientos simples	
					Innovación	Conocimiento	7. Realiza trazos	
							8. Arma rompecabezas	
						Procesos de aprendizaje	9. Logra abotonarse	
					Recursos	10. Logra desabotonarse		
						11. Realiza pinzas con sus dedos		
					Estrategia	Aprendizaje previsto	13. Relaciona formas	
							14. Relaciona imágenes	
						Estrategia de Aprendizaje	15. Realiza dibujos simples de acuerdo con el tema	
							16. Crea formas	
Interacción	17. Imita expresiones							
	18. Construye torres							
Información Táctil	Sensibilidad	1. Percibe la temperatura fría mediante el tacto						
		2. Percibe la temperatura caliente mediante el tacto						
	Reacción	3. Reconoce las texturas suaves						
		4. Clasifica texturas rugosas						
	Destrezas	5. Traza círculos grandes						
		6. Separa pelotas pequeñas de las grandes						
Control ocular	Movimientos visuales	7. Relaciona objetos por color						
		8. Guiña al escuchar un aplauso						
	Habilidad	9. Reconoce imágenes mostradas mediante una cartilla						
		10. Describe la actividad que está realizando						
Interacción con su entorno	11. Reconoce arriba, abajo							
	12. Ubica objetos cerca; lejos							
Movimientos sincronizados	Motricidad	13. Imita expresiones (molesto; feliz)						
		14. Imita labores domésticas (barrer, doblar ropa)						
		15. Moldea plastilina siguiendo los dibujos simples						

Dominio de sus movimientos	16. Delinea imágenes simples
Coordinación	17. Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco

### Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

Nº	Ítems	Escala de Likert
<b>Variable 1: GAMIFICACION</b>		<b>Nunca- Casi nunca -A veces- Casi siempre - Siempre</b>
<b>Indicador: Habilidad cognitiva</b>		
1	Relaciona formas	
2	colorea de acuerdo con la realidad	
<b>Indicador: Actividades</b>		
3	Hace uso de materiales	
4	Hace uso de sus extremidades	
<b>Indicador: Concentración</b>		
5	Camina en silencio	
6	Imita movimientos simples	
<b>Indicador: Conocimiento</b>		
7	Realiza trazos	
8	Arma rompecabezas	
<b>Indicador: Procesos de aprendizaje</b>		
9	Logra abotonarse	
10	Logra desabotonarse	
<b>Indicador: Recursos</b>		
11	Realiza pinzas con sus dedos	
12	Realiza rasgado	
<b>Indicador: Aprendizaje previsto</b>		
13	Relaciona formas	
14	Relaciona imágenes	
<b>Indicador: Estrategia de aprendizaje</b>		
15	Realiza dibujos simples de acuerdo al tema	
16	Crea formas	
<b>Indicador: Interacción</b>		
17	Imita expresiones	
18	Construye torres.	

Nº	Ítems	Escala de Likert
<b>Variable 2: MOTRICIDAD FINA</b>		<b>Nunca - Casi nunca - A veces - Casi siempre - Siempre</b>
<b>Indicador: Sensibilidad</b>		
1	Percibe la temperatura fría mediante el tacto	
2	Percibe la temperatura caliente mediante el tacto	
<b>Indicador: Reacción</b>		
3	Reconoce las texturas suaves	
4	Clasifica texturas rugosas	
<b>Indicador: Destreza</b>		
5	Traza círculos grandes	
6	Separa pelotas pequeñas de las grandes	
<b>Indicador: Movimientos visuales</b>		
7	Relaciona objetos por color	
8	Guiña al escuchar un aplauso	
<b>Indicador: Habilidad</b>		
9	Reconoce imágenes mostradas mediante una cartilla	
10	Describe la actividad que está realizando	
<b>Indicador: Interacción con su entorno</b>		
11	Reconoce arriba, abajo	
12	Ubica objetos cerca, lejos	
<b>Indicador: Dominio de sus movimientos</b>		
13	Imita expresiones (molesto y feliz)	
14	Imita labores domésticas (barrer, doblar ropa)	
<b>Indicador: Motricidad</b>		
15	Moldea plastilina siguiendo dibujos simples	
16	Delinea imágenes simples	
<b>Indicador: Coordinación</b>		
17	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	
18	Desenvolver caramelos con las yemas de los dedos	

## Anexo 4: Validación y confiabilidad del instrumento

Tabla 1

*Validez de instrumento por juicio de expertos*

	Expertos	Aplicable
Dra. Michca Maguiña, Mary Hellen Mariel		Aplicable
Dr. Márquez Caro, Fernando Luis		Aplicable
Dr. Márquez Caro, Juan Orlando		Aplicable

El instrumento evaluado por juicios de expertos tiene validez, debido a que es aplicable.

Tabla 2: Variable 1 Gamificación

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	26	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	26	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,871	18

Tabla 3 : Variable 2 Motricidad Fina

**Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	26	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	26	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,848	18

**Anexo 5: Validación de expertos del instrumento de investigación**

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR EL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

Presente

Asunto: VALIDACION DE INSTRUMENTOS A TRAVES DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es grato comunicarnos con usted para expresarle nuestro saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiantes de pregrado de la Universidad César Vallejo, Filial Lima Norte, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el Título de Licenciadas en Educación Inicial.

El título de la investigación es:

Gamificación y motricidad fina en niños de 3 años del distrito de Comas, Lima 2022.

Y, siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y de desarrollo del lenguaje en infantes menores de 1 año.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Anexo 1: Carta de presentación
- Anexo 2: Definiciones conceptuales de las variables
- Anexo 3: Matriz de operacionalización
- Anexo 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos
- Anexo 5: Instrumento

Expresándole nuestro sentimiento de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Yanina Nicole Granados  
Gamara  
DNE: 74636833

## DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE

### VARIABLE 1: Gamificación.

Nos dice que es un proceso que promueve el interés del educando generando interés en las tareas asignadas, de tal manera que pueda ampliar sus habilidades de cada alumno. Burke (2015).

**DIMENSIONES DE LA VARIABLE:** Habilidades motrices, innovación y estrategia

#### DIMENSIÓN 1: Habilidades motrices

Indica que el uso de materiales didácticos provee al estudiante de aprendizajes significativos logrando el desarrollo esperado, también favorece al aspecto psicomotor, sensorial y cognitivo. Por ello se ve necesario brindar al estudiante material de acuerdo a la edad y teniendo en cuenta el aprendizaje que cada docente desea desarrollaren el niño o niña. Santos et al (2019).

#### DIMENSIÓN 2: Innovación

Innovación, brinda la posibilidad de desarrollar la creatividad, así mismo permite la participación constante en diferentes actividades, que se deben de aplicar correctamente teniendo en cuenta la edad con la que se planea trabajar, todo ello para genera interés y que los infantes se sientan motivados logrando la concentración en cada uno de ellos al momento de realizar sus sesiones planteadas. Burke (p. 37).

#### DIMENSIÓN 3: Estrategia

Quien indica que la estrategia es parte importante de la gamificación ya que se implementa la parte lúdica en el ámbito educativo para obtener resultados esperados de los estudiantes, así mismo trae progresos en la práctica docente generando compromiso con su trabajo. Por lo tanto, cuando se habla de gamificación se hace referencia a estrategia la cual promueve aprendizajes significativos que enriquecen las capacidades y habilidades en

### VARIABLE 2: Motricidad fina

La motricidad fina son movimientos suaves y coordinados de manera precisa de la parte óculo manual del infante, al mismo tiempo es importante para interactuar con su entorno logrando realizar actividades con diversas herramientas, teniendo la capacidad del dominio de las manos y dedos. Esto ejerce diversos niveles como el procesamiento de la información táctil, el control ocular y acciones propias del infante como los movimientos de la mano y de los dedos. Serrano y Cjira (2019)

**DIMENSIONES DE LA VARIABLE:** Información táctil, control ocular y movimientos sincronizados

#### DIMENSIÓN 1: Información táctil

dimensión información táctil, es la información que el niño obtiene por medio de su piel enviando información específica al cerebro como la textura, tamaño y forma para que mediante la sinapsis pueda dar una interpretación, el niño al ser sensitivo tendrá la iniciativa o curiosidad por descubrir lo que realmente es o está a su alrededor. López et al. (2018).

#### DIMENSIÓN 2: Control ocular

Para la dimensión Control ocular es la capacidad de coordinar los movimientos de los ojos para estar en contacto con las personas que hay en su entorno y conseguir objetos que están cerca de ellos. Mediante ello lograrán coordinar los ojos con las manos. Serrano y Cjira (2019).

#### DIMENSIÓN 3: Movimientos sincronizados

Para la dimensión Movimientos sincronizados, es el progreso de la capacidad en el niño para el uso eficiente de los movimientos finos de la mano y dedos siendo influenciados en muchos factores, generalmente pueden desarrollarlos según sus necesidades y

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE**

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala de Medición
Gamificación	García (2015), mencionó que la gamificación ayuda a despertar el interés de cada individuo y a la vez motivarlos en su entorno de aprendizaje, de tal forma que pueda potenciar diferentes habilidades, en este caso las motrices de cada estudiante, ello se puede dar de diversas formas, en la actualidad la innovación es un boom en la educación la cual es una estrategia significativa para captar la atención de cada estudiante, esto se dará mediante diversas estrategias que resulten significativas para el infante.	Por efectos de estudio la siguiente investigación se aplicará de forma remota, teniendo como instrumento un cuestionario, así mismo se tomarán los indicadores y dimensiones de la teoría principal, con argumentos relacionados al tema.	Habilidades motrices	Habilidad cognitiva Actividades Concentración	1,2, 3, 4,5,	Lista de cotejo (si) , (no)  Ordinal
			Innovación	Conocimiento Procesos de aprendizaje Recursos	6,7, 8,9, 10,11,	
			Estrategia	Aprendizaje previsto Estrategia de aprendizaje Interacción	12,13, 14,15, 16,17,  18,19, 20,21, 22	

Fuente: Elaboración propia.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala de Medición
Motricidad Fina	Serrano y García (2019) La motricidad fina son movimientos suaves y coordinados de manera precisa de la parte óculo manual del infante, al mismo tiempo es importante para interactuar con su entorno logrando realizar actividades con diversas herramientas, teniendo la capacidad del dominio de las manos y dedos. Esto ejerce diversos niveles como el procesamiento de la información táctil, el control ocular y acciones propias del infante como los movimientos de la mano y de los dedos	Por efectos de estudio la siguiente investigación se aplicará de forma remota, teniendo como instrumento un cuestionario, así mismo se tomarán los indicadores y dimensiones de la teoría principal, con argumentos relacionados al tema.	Información táctil	Sensibilidad Reacción Destrezas	1,2, 3,4, 5,6,	Lista de cotejo (si) , (no)  Ordinal
			Control ocular	Movimientos visuales Habilidad Interacción con su entorno	7,8, 9,10, 11,12,	
			Movimientos sincronizados	Motricidad Dominio de sus movimientos Coordinación	13,14, 15,16,  17,18, 19,20, 21,22	

Nº	Items	Escala de Likert
<b>Variable 1: GAMIFICACION</b>		<b>Nunca- Casi nunca -A veces- Casi siempre - Siempre</b>
<b>Indicador: Habilidad cognitiva</b>		
1	Relaciona formas	
2	colorea de acuerdo con la realidad	
<b>Indicador: Actividades</b>		
3	Hace uso de materiales	
4	Hace uso de sus extremidades	
<b>Indicador: Concentración</b>		
5	Camina en silencio	
6	Imita movimientos simples	
<b>Indicador: Conocimiento</b>		
7	Realiza trazos	
8	Arma rompecabezas	
<b>Indicador: Procesos de aprendizaje</b>		
9	Logra abotonarse	
10	Logra desabotonarse	
<b>Indicador: Recursos</b>		
11	Realiza pinzas con sus dedos	
12	Realiza rasgado	
<b>Indicador: Aprendizaje previsto</b>		
13	Relaciona formas	
14	Relaciona imágenes	
<b>Indicador: Estrategia de aprendizaje</b>		
15	Realiza dibujos simples de acuerdo al tema	
16	Crea formas	
<b>Indicador: Interacción</b>		
17	Imita expresiones	
18	Construye torres	

N°	Ítems	Escala de Likert
<b>Variable 2: MOTRICIDAD FINA</b>		<b>Nunca - Casi nunca - A veces - Casi siempre - Siempre</b>
<b>Indicador: Sensibilidad</b>		
1	Percebe la temperatura fría mediante el tacto	
2	Percebe la temperatura caliente mediante el tacto	
<b>Indicador: Reacción</b>		
3	Reconoce las texturas suaves	
4	Clasifica texturas rugosas	
<b>Indicador: Destreza</b>		
5	Traza círculos grandes	
6	Separa pelotas pequeñas de las grandes	
<b>Indicador: Movimientos visuales</b>		
7	Relaciona objetos por color	
8	Guía al escuchar un aplauso	
<b>Indicador: Habilidad</b>		
9	Reconoce imágenes mostradas mediante una cartilla	
10	Describe la actividad que está realizando	
<b>Indicador: Interacción con su entorno</b>		
11	Reconoce arriba, abajo	
12	Ubica objetos cerca, lejos	
<b>Indicador: Dominio de sus movimientos</b>		
13	Imita expresiones (molesto y feliz)	
14	Imita labores domésticas (barrer, doblar ropa)	
<b>Indicador: Motricidad</b>		
15	Moldea plastilina siguiendo dibujos simples	
16	Definea imágenes simples	
<b>Indicador: Coordinación</b>		
17	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	
18	Desenvolver caramelos con las yemas de los dedos	

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE:  
GAMIFICACIÓN Y MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DEL DISTRITO DE COMAS, LIMA 2022**

N°	Dimensiones/ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>VARIABLE 1: Gamificación</b>								
1	Relaciona formas	X		X		X		
2	Colorea de acuerdo a la realidad	X		X		X		
3	Hace uso de materiales	X		X		X		
4	Hace uso de sus extremidades	X		X		X		
5	Camina en silencio	X		X		X		
6	Imita movimientos simples	X		X		X		
7	Realiza trazos	X		X		X		
8	Arma rompecabezas	X		X		X		
9	Logra abotonarse	X		X		X		
10	Logra desabotonarse	X		X		X		
11	Realiza pinzas con sus dedos	X		X		X		
12	Realiza rasgado	X		X		X		
13	Relaciona formas	X		X		X		
14	Relaciona imágenes	X		X		X		
15	Dibuja	X		X		X		
16	Crea formas	X		X		X		
17	Imita expresiones	X		X		X		
18	Construye torres	X		X		X		
<b>VARIABLE 2: MOTRICIDAD FINA</b>								
19	Percebe la temperatura fría mediante el tacto	X		X		X		
20	Percebe la temperatura caliente mediante el tacto	X		X		X		
21	Reconoce texturas suaves	X		X		X		
22	Clasifica texturas rugosas	X		X		X		
23	Traza círculos grandes	X		X		X		
24	Separa pelotas pequeñas de las grandes	X		X		X		
25	Relaciona objetos por color	X		X		X		
26	Guiña el ojos al escuchar un aplauso	X		X		X		
27	Reconoce imágenes mostradas mediante una cartilla	X		X		X		
28	Describe la actividad que está realizando	X		X		X		
29	Reconoce arriba. Abajo	X		X		X		
30	Reconoce objetos cerca, lejos	X		X		X		
31	Imita expresiones (molesto y feliz) vistos en sus compañeros.	X		X		X		
32	Imita labores domésticas (barrer, doblar ropa).	X		X		X		
33	Modela plastilina siguiendo dibujos simples	X		X		X		
34	Delinea imágenes simples	X		X		X		
35	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	X		X		X		
36	Desenvolver caramelos con las yemas de los dedos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es aplicable

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

Lima, 08 de Septiembre de 2022

Apellidos y nombres del juez evaluador: Mary Hellen Mariela Michca Maguiña

DNI: 41478652

Especialidad del evaluador: Doctora en administración de la educación

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto técnico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

<sup>4</sup>**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Mary Hellen Mariela Michca Maguiña  
DNI:41478652

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE:  
GAMIFICACIÓN Y MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DEL DISTRITO DE COMAS, LIMA 2022**

Nº	Dimensiones/ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>VARIABLE 1: Gamificación</b>								
1	Relaciona formas	X		X		X		
2	Colorea de acuerdo a la realidad	X		X		X		
3	Hace uso de materiales	X		X		X		
4	Hace uso de sus extremidades	X		X		X		
5	Camina en silencio	X		X		X		
6	Imita movimientos simples	X		X		X		
7	Realiza trazos	X		X		X		
8	Arma rompecabezas	X		X		X		
9	Logra abotonarse	X		X		X		
10	Logra desabotonarse	X		X		X		
11	Realiza pinzas con sus dedos	X		X		X		
12	Realiza rasgado	X		X		X		
13	Relaciona formas	X		X		X		
14	Relaciona imágenes	X		X		X		
15	Dibuja	X		X		X		
16	Crea formas	X		X		X		
17	Imita expresiones	X		X		X		
18	Construye torres	X		X		X		
<b>VARIABLE 2: MOTRICIDAD FINA</b>								
19	Percebe la temperatura fría mediante el tacto	X		X		X		
20	Percebe la temperatura caliente mediante el tacto	X		X		X		
21	Reconoce texturas suaves	X		X		X		
22	Clasifica texturas rugosas	X		X		X		
23	Traza círculos grandes	X		X		X		
24	Separa pelotas pequeñas de las grandes	X		X		X		
25	Relaciona objetos por color	X		X		X		
26	Guiña el ojo al escuchar un aplauso	X		X		X		
27	Reconoce imágenes mostradas mediante una cartilla	X		X		X		
28	Describe la actividad que está realizando	X		X		X		
29	Reconoce arriba. Abajo	X		X		X		
30	Reconoce objetos cerca, lejos	X		X		X		
31	Imita expresiones (molesto y feliz) vistos en sus compañeros.	X		X		X		
32	Imita labores domésticas (barrer, doblar ropa).	X		X		X		
33	Modela plastilina siguiendo dibujos simples	X		X		X		
34	Delinea imágenes simples	X		X		X		
35	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	X		X		X		
36	Desenvolver caramelos con las yemas de los dedos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es aplicable

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

Lima, 08 de Septiembre de 2022

Apellidos y nombres del juez evaluador: Fernando Luis Marquez Caro

DNI: 08729589

Especialidad del evaluador:

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

<sup>3</sup>**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



Fernando Luis Marquez Caro  
DNI: 08729589

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE:  
GAMIFICACIÓN Y MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DEL DISTRITO DE COMAS, LIMA 2022**

N°	Dimensiones/ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>VARIABLE 1: Gamificación</b>								
1	Relaciona formas	X		X		X		
2	Colorea de acuerdo a la realidad	X		X		X		
3	Hace uso de materiales	X		X		X		
4	Hace uso de sus extremidades	X		X		X		
5	Camina en silencio	X		X		X		
6	Imita movimientos simples	X		X		X		
7	Realiza trazos	X		X		X		
8	Arma rompecabezas	X		X		X		
9	Logra abotonarse	X		X		X		
10	Logra desabotonarse	X		X		X		
11	Realiza pinzas con sus dedos	X		X		X		
12	Realiza rasgado	X		X		X		
13	Relaciona formas	X		X		X		
14	Relaciona imágenes	X		X		X		
15	Dibuja	X		X		X		
16	Crea formas	X		X		X		
17	Imita expresiones	X		X		X		
18	Construye torres	X		X		X		
<b>VARIABLE 2: MOTRICIDAD FINA</b>								
19	Percibe la temperatura fría mediante el tacto	X		X		X		
20	Percibe la temperatura caliente mediante el tacto	X		X		X		
21	Reconoce texturas suaves	X		X		X		
22	Clasifica texturas rugosas	X		X		X		
23	Traza círculos grandes	X		X		X		
24	Separa pelotas pequeñas de las grandes	X		X		X		
25	Relaciona objetos por color	X		X		X		
26	Guiña el ojos al escuchar un aplauso	X		X		X		
27	Reconoce imágenes mostradas mediante una cartilla	X		X		X		
28	Describe la actividad que está realizando	X		X		X		
29	Reconoce arriba. Abajo	X		X		X		
30	Reconoce objetos cerca, lejos	X		X		X		
31	Imita expresiones (molesto y feliz) vistos en sus compañeros.	X		X		X		
32	Imita labores domésticas (barrer, doblar ropa).	X		X		X		
33	Modela plastilina siguiendo dibujos simples	X		X		X		
34	Delinea imágenes simples	X		X		X		
35	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	X		X		X		
36	Desenvolver caramelos con las yemas de los dedos	X		X		X		

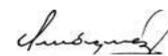
Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es aplicable

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [  ]    Aplicable después de corregir [  ]    No aplicable [  ]    Lima, 08 de Septiembre de 2022

Apellidos y nombres del juez evaluador: Márquez Caro Juan Orlando    DNI: 09075930

Especialidad del evaluador:

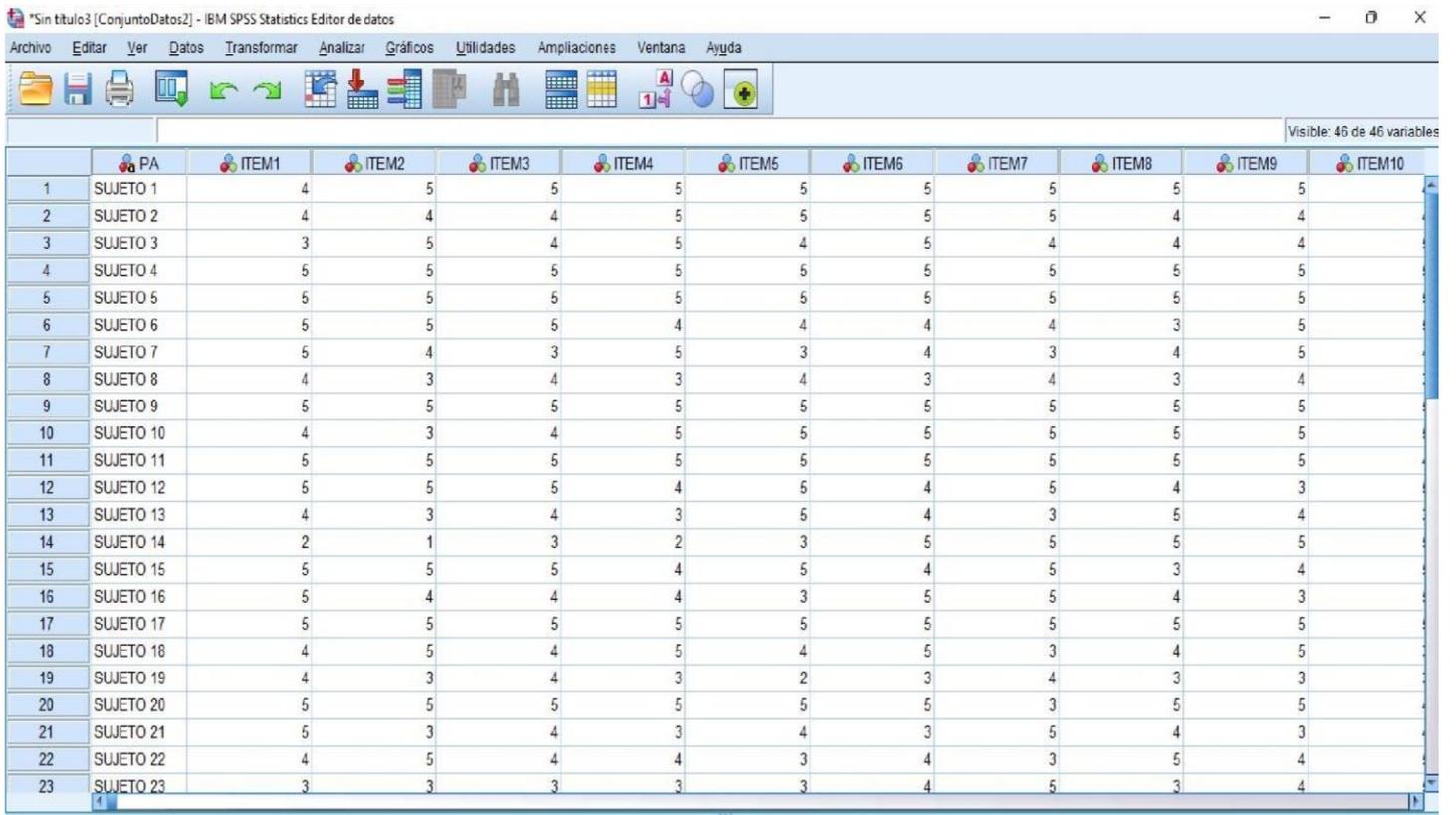
<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.  
**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Márquez Caro Juan Orlando

DNI: 09075930

## Anexo 6: Captura base de datos spss



Visible: 46 de 46 variables

	PA	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10
1	SUJETO 1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	SUJETO 2	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4
3	SUJETO 3	3	5	4	5	4	5	4	4	4	4
4	SUJETO 4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	SUJETO 5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	SUJETO 6	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5
7	SUJETO 7	5	4	3	5	3	4	3	4	5	5
8	SUJETO 8	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4
9	SUJETO 9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	SUJETO 10	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5
11	SUJETO 11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	SUJETO 12	5	5	5	4	5	4	5	4	3	5
13	SUJETO 13	4	3	4	3	5	4	3	5	4	4
14	SUJETO 14	2	1	3	2	3	5	5	5	5	5
15	SUJETO 15	5	5	5	4	5	4	5	3	4	4
16	SUJETO 16	5	4	4	4	3	5	5	4	3	3
17	SUJETO 17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	SUJETO 18	4	5	4	5	4	5	3	4	5	5
19	SUJETO 19	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3
20	SUJETO 20	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5
21	SUJETO 21	5	3	4	3	4	3	5	4	3	3
22	SUJETO 22	4	5	4	4	3	4	3	5	4	4
23	SUJETO 23	3	3	3	3	3	4	5	3	4	4

Figura 10: Captura pantalla SPSS Anexo 7: Base de datos de Excel

## Anexo 7: Base de datos de Excel

PA	GAMIFICACION																		D1	D2	D3	TOTAL
	HABILIDADES MOTRICES						INNOVACION						ESTRATEGIA									
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18				
SUJETO 1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	3	5	29	27	26	82
SUJETO 2	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	3	3	5	5	5	5	5	3	27	23	28	78
SUJETO 3	3	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	26	26	28	80
SUJETO 4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	30	30	28	88
SUJETO 5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	30	30	28	88
SUJETO 6	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	3	4	3	4	3	5	4	5	27	24	24	75
SUJETO 7	5	4	3	5	3	4	3	4	5	4	3	5	3	5	5	5	5	5	24	24	28	76
SUJETO 8	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	21	23	23	67
SUJETO 9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	30	30	27	87
SUJETO 10	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	26	30	30	86
SUJETO 11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	30	27	29	86
SUJETO 12	5	5	5	4	5	4	5	4	3	5	4	5	3	4	3	5	4	4	28	26	23	77
SUJETO 13	4	3	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	4	4	4	5	3	23	24	23	70
SUJETO 14	2	1	3	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	28	30	28	86
SUJETO 15	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	28	26	29	83
SUJETO 16	5	4	4	4	3	5	5	4	3	5	4	4	3	3	4	4	4	4	25	25	22	72
SUJETO 17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	30	30	28	88
SUJETO 18	4	5	4	5	4	5	3	4	5	3	5	4	3	5	4	2	3	3	27	24	20	71
SUJETO 19	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	5	3	4	4	19	21	23	63
SUJETO 20	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	4	30	23	23	76
SUJETO 21	5	3	4	3	4	3	5	4	3	4	5	3	5	4	3	4	5	3	22	24	24	70
SUJETO 22	4	5	4	4	3	4	3	5	4	5	3	5	4	3	5	5	5	5	24	25	27	76
SUJETO 23	3	3	3	3	3	4	5	3	4	5	3	5	4	3	1	3	3	3	19	25	17	51
SUJETO 24	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	21	18	18	57
SUJETO 25	4	3	4	3	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	22	27	30	79
SUJETO 26	5	5	4	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	4	4	4	4	5	28	27	26	81

PA	MOTRICIDAD FINA																		D1	D2	D3	TOTAL
	INFORMACION TACTIL						CONTROL OCULAR						MOVIMIENTOS SINCRONIZADOS									
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18				
SUJETO 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	30	30	29	89
SUJETO 2	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	28	30	28	84
SUJETO 3	4	4	5	3	4	5	3	4	4	4	5	4	3	5	4	5	5	5	25	25	26	76
SUJETO 4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	30	30	90
SUJETO 5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	27	30	28	85
SUJETO 6	4	5	4	3	4	5	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	25	25	30	80
SUJETO 7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	30	30	90
SUJETO 8	3	5	3	4	5	3	4	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	23	25	30	78
SUJETO 9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	30	30	29	89
SUJETO 10	5	4	5	4	5	5	4	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	4	28	26	28	82
SUJETO 11	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	29	30	30	89
SUJETO 12	4	5	4	3	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	25	25	30	80
SUJETO 13	4	5	5	5	5	5	3	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	29	25	30	84
SUJETO 14	4	3	5	4	4	5	5	5	4	5	3	5	4	5	5	4	5	4	25	27	27	79
SUJETO 15	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	3	4	5	5	4	4	5	29	25	27	81
SUJETO 16	4	3	4	3	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	21	27	29	77
SUJETO 17	5	5	3	5	3	4	3	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	25	25	29	79
SUJETO 18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	30	30	29	89
SUJETO 19	3	3	3	3	3	5	3	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	20	21	25	66
SUJETO 20	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	24	28	28	80
SUJETO 21	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	19	24	26	69
SUJETO 22	4	3	4	3	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	23	27	29	79
SUJETO 23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	24	25	73
SUJETO 24	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	28	30	30	88



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, MICHCA MAGUIÑA MARY HELLEN MARIELA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Gamificación y motricidad fina en niños de 3 años del distrito de Comas , Lima 2022", cuyo autor es GRANADOS GAMARRA YANINA NICOLE, 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 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, 29 de Noviembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
MICHCA MAGUIÑA MARY HELLEN MARIELA <b>DNI:</b> 41478652 <b>ORCID:</b> 0000-0001-7282-5595	Firmado electrónicamente por: MMICHCAM el 02-12- 2022 22:11:16

Código documento Trilce: TRI - 0462561