



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

La gamificación y el desarrollo de las habilidades socioemocionales
en niños de 4 años de la I.E. Cuna Jardín 115-10” Mundo del saber”
del distrito de San Juan de Lurigancho, 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Caytano Mondragon, Ingrid Yulisa (orcid.org/0000-0002-2288-8042)

ASESOR:

Dr. Mescua Figueroa, Augusto Cesar (orcid.org/0000-0002-6812-2499)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi hija Vania, mis padres y mi esposo quienes han sido mi inspiración para volver a retomar mis estudios dándome la fortaleza para culminar con éxito todo lo que me proponga.

Agradecimiento

A mi asesor, por el apoyo en todo momento de resolver todas mis dudas y mi esposo que estuvo en el inicio y final de mi tesis apoyándome y dando el aliento en terminarlo.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y Operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestreo.....	13
3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	14
3.5. Procedimientos	15
3.6. Método de análisis de datos.....	16
3.7. Aspectos Éticos.....	16
IV. RESULTADOS	17
V. DISCUSIÓN.....	21
VI. CONCLUSIONES	25
VII. RECOMENDACIONES.....	26
REFERENCIAS.....	27
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Muestra de Estudio	14
Tabla 2 Alfa de Cronbach	15
Tabla 3 Prueba de Normalidad	17
Tabla 4 Correlación entre la Gamificación y Habilidades socioemocionales ...	17
Tabla 5 Correlación entre la Gamificación y la dimensión: autorregulación.....	18
Tabla 6 Correlación entre la Gamificación y la dimensión: autonomía	19
Tabla 7 Correlación entre la Gamificación y la dimensión: autoconocimiento.	20

Índice de figuras

Figura 1 Habilidades que fomentan el uso de la gamificación en la educación .	7
Figura 2 Beneficios de la aplicación de la gamificación.....	8
Figura 3 Objetivos de la gamificación.....	9
Figura 4 Videojuegos educativos.....	9

Resumen

La gamificación es una estrategia de aprendizaje basada en juegos que fortalece el proceso de enseñanza y aprendizaje. En la era digital actual, esta técnica fomenta la participación activa, el trabajo cooperativo y la reflexión. El propósito fue analizar la relación entre la gamificación como herramienta virtual para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades socioemocionales en niños de 4 años de la I.E. Cuna Jardín 115-10 "Mundo del Saber" en el distrito de San Juan de Lurigancho. El enfoque fue cuantitativo, diseño no experimental, nivel correlacional y transversal.

Se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, el cual determinó una muestra de 40 niños. Se aplicó una lista de cotejo, con una confiabilidad de 0,70 en la V de Aiken y de 0,96 en el alfa de Cronbach. Los resultados se obtuvieron mediante el programa estadístico SPSS, revelando una correlación de $Rho=0,556$. Esto indica una correlación positiva moderada, con un nivel de significación superior a 0,05.

Se concluyó que la aplicación de la gamificación en las sesiones de aprendizaje es una estrategia para mejorar habilidades socioemocionales, como la autonomía, el autoconocimiento y la autorregulación, aspectos fundamentales para el desarrollo integral de los niños.

Palabras Clave: Gamificación, habilidades socioemocionales, juegos interactivos, aprendizaje, herramientas virtuales.

Abstract

Gamification is a game-based learning technique that strengthens the teaching and learning process. Therefore, in this digital era it encourages active participation, cooperative and reflective work. The purpose of the following study was to analyze the level of relationship between gamification as a virtual tool to develop and strengthen socioemotional skills in 4-year-old children of the I.E. Cuna jardín 115-10 "Mundo del Saber del distrito de San Juan de Lurigancho; quantitative approach, non-experimental design, correlational level and cross-sectional. Non-probabilistic convenience sampling was used, which determined a sample of 40 children, a checklist was applied and validated by specialists in the field with an Aiken V of 0.70 and Crombach's alpha of 0.96. The results were found using the SPSS statistical program, obtaining a correlation of $Rho=0.556$; meaning that there is a moderate positive correlation with a significance level of > 0.05 . It is concluded that gamification should be applied in learning sessions as a strategy to improve socioemotional skills such as autonomy, self-knowledge and self-regulation, which are important for their integral development.

Keywords: Gamification, socio-emotional skills, interactive games, learning, virtual tools.

I. INTRODUCCIÓN

Las habilidades socioemocionales desde el nacimiento de un ser vivo son aprendidas según las etapas de su desarrollo, por lo cual obtenemos destrezas interpersonales, así como el desarrollo de sus capacidades, actitudes y valores interiores en su entorno o comunidad, por lo cual nos ayuda en el cambio de ideas o manifestaciones de sentimientos u opiniones de acuerdo al contexto que nos encontremos, por lo tanto, el niño construye su propia personalidad a partir de su autorregulación y autonomía emocional donde se ve reflejado mediante su entorno en base en lo que piensa y lo que desea demostrar (Ruiz, 2020).

Tal como se indica en el documento del Ministerio de Educación del Perú, (2021) en “Desarrollo de habilidades socioemocionales en el marco de la consejería y orientación educativa”, la educación socioemocional ayuda a los estudiantes a alcanzar sus metas, comunicación sana y tranquilamente en la escuela, en el hogar y en la sociedad; consideración de la diversidad sociocultural y la inclusión como objetivo para garantizar la igualdad, la equidad, la justicia y la paz social (López, 2021).

La gamificación en la educación tiene como finalidad transformar los comportamientos de los estudiantes para obtener un resultado en la enseñanza y aprendizaje formativo beneficioso para el estudiante y el profesor, además permitirá enfrentar los problemas que algunos estudiantes pueden tener en las diversas áreas de formación (Teixes, 2015).

Por lo tanto, se considera que los tics en la educación infantil en el proceso educativo tienen mayor renombre en este periodo o ciclo que afianzará las bases en su desarrollo como estudiante aprendiendo especialmente mediante el juego, la afectividad y el lenguaje, mediante ello construirá su desarrollo cognitivo y emocional por lo tanto esto significa presenciar el desarrollo integral del niño (Rabal y Martínez, 2020).

Se visualizan debido al nivel internacional de la pandemia de COVID-19, en cuanto a la salud mental, un estudio realizado por UNICEF, el Ministerio de Educación, la UNESCO, etc. en 2020 encontró que el 19% de los niños sienten dolor, el 15% se siente enojado y el 22% está deprimido, mientras que el 24% de las niñas admite estar deprimida, el 7% enojada o molesta y el 23% deprimida, por lo que los centros educativos necesitan brindar urgente fortalecimiento de habilidades socioemocionales y de vinculación (UNESCO, 2019).

En su reseña literaria, los principales actores del proceso de educativo y aprendizaje son las relaciones afectivas por lo que en el aspecto de la psicología educativa siente que el niño es feliz querido y apreciado, señala a que se refiere desarrollar la confianza y la capacidad para resolver pensamientos, sentimientos y conflictos que ocurren en la vida cotidiana (Ocampo y Gonzales, 2019).

En este contexto surgió la interrogante ¿De qué manera incide la gamificación en las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años de la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber”, en el distrito de San Juan de Lurigancho, ¿2022?

La presente investigación se centró en el uso de la gamificación para el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber”. Este procedimiento permite que los niños se relacionen de manera dinámica logrando así el interés por las actividades de enseñanza y aprendizaje. La gamificación aborda dos cuestiones educativas: la motivación y el compromiso con una tarea. Como tal, juega un papel de apoyo, especialmente en las áreas de la personalidad: cognitiva, motora y socioemocional (Lee Hammer, 2011).

Por lo tanto, a través del presente trabajo se dispuso actividades enfocados a las habilidades socioemocionales de los niños que estarán inmersos dentro de un ambiente gamificados, por consiguiente, estarán motivados por participar activamente, optimizando sus habilidades sociales y el trabajo en equipo a través de actividades lúdicas.

El actual estudio tiene una relevancia social ya que estamos en una era digital y la adecuada implementación de actividades relacionadas a las “tics”, ayudan a mejorar las habilidades socioemocionales y les permitirá integrarse mejor al mundo teniendo así una buena relación afectiva, en el trabajo de equipo por ello los docentes se beneficiarán con este trabajo de investigación proponiendo herramientas lúdicas de tal manera los padres notarán los resultados en la vida diaria de sus hijos.

Por tanto, el objetivo general consistió en analizar el nivel de relación entre la gamificación y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber” en SJL, 2022. Los objetivos específicos fueron, determinar el nivel de relación entre la gamificación

y las habilidades socioemocionales en la autonomía en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber” en SJL, 2022, describir el nivel entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autorregulación en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber” en SJL, 2022 y describir el nivel entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autoconocimiento en los niños de 4 años en la I.E. 115- 10 Cuna jardín “Mundo del Saber” en SJL, 2022.

En relación a la hipótesis general, esta consistió en, existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber” en SJL, 2022. Las hipótesis específicas fueron, existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en la autonomía de los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115 - 10 “Mundo del Saber” en SJL, 2022, existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autorregulación de los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber” en SJL, 2022 y existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autoconocimiento en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber” en SJL, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En la investigación se propuso a la gamificación como una estrategia del desarrollo de las habilidades socioemocionales de manera eficaz, para dar soporte, se realizó la búsqueda de información en investigaciones con temas semejantes a nivel internacional y nacional haciendo uso de diversas bases de datos de credibilidad, así mismo se colocaron estudios con antecedentes similares al tema relacionado con la gamificación como una estrategia del desarrollo de las habilidades socioemocionales.

Franco (2022) realizó un estudio con el objetivo de elaborar una guía metodológica para docentes para la implementación de actividades de gamificación para fortalecer las habilidades sociales de los alumnos de 4 a 6 años de edad, los métodos que utilizó fueron cualitativos y cuantitativos, a partir de bibliografía, de campo, de tipo descriptivo, explicativo y objetivo, se utiliza en el colegio particular "Camino al espacio", ubicado en Sauces IV, Guayaquil. Sé que he llegado a la conclusión de que hay poca interacción entre los estudiantes y sus compañeros porque la forma en que se imparten las conferencias y la tecnología utilizada no está diseñada para la colaboración.

Cabrera et al. (2020) tuvieron la oportunidad de realizar una investigación el objetivo es identificar la gamificación como una estrategia metodológica que promueve el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, el método utilizado es un enfoque cualitativo, entrevistas semiestructuradas con un plan de investigación, y se utiliza la actividad como herramienta evolutiva. Los resultados obtenidos durante las entrevistas permitieron comprender la importancia de la correcta selección y aplicación los diferentes elementos de juego en el sistema de gamificación siempre se basan en el perfil del jugador y la claridad del objetivo, es decir, Qué hacer ante esta situación desarrolla tres habilidades sociales: resolución de conflictos, empatía y comunicación persuasiva.

Montiel (2021) en su investigación trató de analizar la contribución del juego al desarrollo autónomo de los niños de la etapa preescolar del Departamento de Educación de Indira Gandhi., este estudio fue de tipo semi-cualitativo y cuantitativa, con un diseño descriptivo utilizando un instrumento que fue una entrevista semiestructurada que había preguntas abiertas y cerradas, también una lista de cotejo para tener información de los estudiantes. Logró

determinar que en general el nivel de autonomía actualmente se encuentra entre el 70% y 80%, por lo que se puede decir que se debe utilizar en la vida cotidiana diferentes aspectos del fortalecimiento de la autonomía, fortaleciendo sus habilidades para que puedan utilizar las herramientas digitales de juegos que promuevan la participación en el aula.

Sandoval (2022) tuvo como propósito de su estudio explicar cómo demostrar inteligencia emocional en niños de primaria frente al entorno virtual en el que aprenden, este estudio fue de método cualitativo y de tipo básico, con un diseño hermenéutico, técnica que utiliza un semi – Entrevista de preguntas estructuradas. Los resultados obtenidos fueron que, para fortalecer la IE, la maternidad se consideró el estilo de crianza ideal para niños de alta inteligencia emocional y felices.

Ciganda (2018) en su investigación clasificó la información de la gamificación en la educación y de una manera más integral, utilizando una revisión documentada de diversas fuentes y herramientas en la educación preescolar, este estudio utilizó un enfoque cualitativo, los métodos utilizados son Registro cerrado. Como resultado, los profesores suelen utilizar juegos en el aula, pero recientemente los profesores han comenzado a explorar la posibilidad de convertir el aula misma en un juego. Los estudiantes de hoy han crecido en una era de medios interactivos y videojuegos, por lo que jugar en el aula puede atraerlos y motivarlos.

De la misma manera, se consideró el marco teórico que envuelve la a presente investigación, trayéndose a colación los siguientes:

Con la finalidad de cautivar y persuadir a los clientes para que realicen y aumenten las compras, las empresas han utilizado la lógica de las recompensas y puntos por capacitar a sus empleados en programas de televisión, para mantener la audiencia y las ventas de la empresa. Un producto para aumentar tu red de ventas (Fedel et al., 2014).

Esta metodología se utiliza no solo en el mundo relacionado con la tecnología sino también en actividades para incentivar acciones específicas con el fin de premiarlas en diferentes situaciones y propósitos. Cada día, las actividades aburridas resultan fascinantes y fomentan la participación de los beneficiarios, tal como lo establece la teoría de la recreación (koster, 2004).

La gamificación en principio tiene un carácter antropológico y dogmático, por ejemplo, en la Grecia Clásica, donde Aristóteles mencionando la importancia del juego para el crecimiento y desarrollo de los niños, jóvenes y adultos destacando la relación del juego con la sociedad, así como desde la Edad Media que se simulaban batallas militares a través del ajedrez y en la actualidad es muy realista para la enseñanza de diferentes habilidades. Sin embargo, la enseñanza describe la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en un contexto no lúdico, pero esta definición es imprecisa y se aclarará más adelante (Deterding et al., 2011).

Para crear experiencias gamificadas significativas es necesario comprender los aportes teóricos de la teoría cognitivista, que destaca la importancia del juego educativo. Fundado por Piaget en el año 1964, el juego ha pasado por tres etapas en el desarrollo del pensamiento humano, donde podemos aprender de este un juego funcional (aprendizaje sensoriomotor), simbolismo (aprendizaje simulado) juegos con reglas (aprendizaje por socialización) refiriéndose al valor que tiene desarrollar en tu comunidad (Aranda y Caldera, 2018).

Asimismo, las teorías de la autodeterminación psicológica son capaces de explicar cómo el éxito de las aplicaciones de éxito de las aplicaciones de los juegos no se limita a la introducción de los principios y elementos del juego, pero fomenta el interés y la participación de los estudiantes o, mejor dicho, aumenta su motivación (Woolfork, 2010).

Hay dos tipos de motivaciones, la intrínseca y la extrínseca, la motivación intrínseca: Esto nos impulsa a acciones simples y fáciles de hacer para satisfacción personal, por lo tanto, si ejecutas la actividad por sí misma es una recompensa. Por lo cual es impulsado por los elementos de la gamificación. Además, la motivación extrínseca: Ocurre cuando existe una motivación para que una persona venga a tomar acciones que vienen del exterior, o bien positivo o negativo. En la gamificación esto se hace a través de recompensas externas, tales como medallas, insignias, premios, entre otros (Woolfork, 2010).

Esta teoría en relación señaló que, para obtener resultados positivos con esta técnica, para racionalizar los elementos del juego utilizados y para buscar la motivación internamente, siempre existe el equilibrio adecuado de motivación extrínseca, es decir, que para atrapar alumnos no se debe abusar ya que la

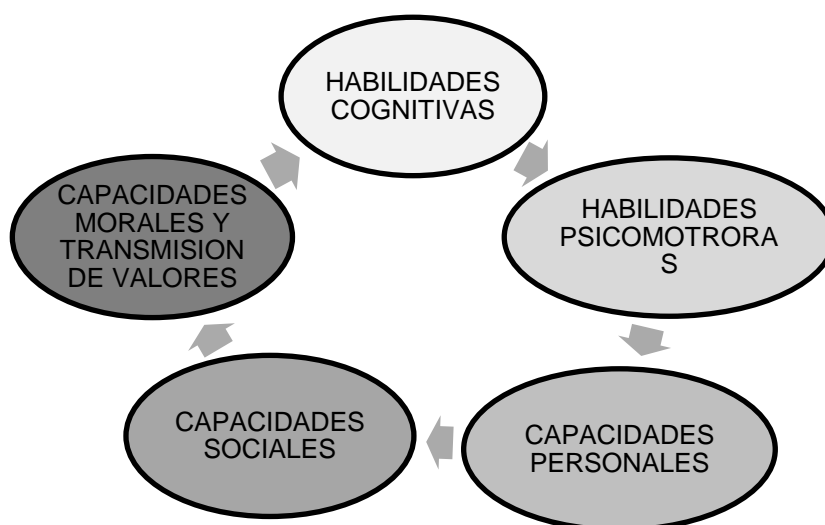
motivación intrínseca importa para el aprendizaje significativo, mientras que la motivación extrínseca sirve para reforzar dicho aprendizaje (Gallego y Llorens, 2015).

Por otro lado, la teoría del flujo está directamente relacionada con los juegos, quienes señalan que la jugabilidad tiene un efecto ramificado que aumenta la propensión psicológica a continuar en el estado de un fenómeno activo llamado estados de psicología de flujo, que incluye principalmente "mayor capacidad de atención, aumentar la productividad y el esfuerzo que una persona puede poner en la tarea, pausa temporal y la sensación de satisfacción que provoca mejorar nuestra capacidad de trabajo (Zichermann y Cunningham, 2011).

Entorno a las ventajas de la gamificación y los videojuegos, la gamificación de contenidos específicos a través de videojuegos es una herramienta con un gran potencial educativo, descubierta por investigadores especialistas en esta disciplina. Otra pista útil a la que apuntan los investigadores son los efectos positivos de los juegos en el aula en cosas como la interacción social. Resulta que los menores que no han estado expuestos a los videojuegos no saben socializar como alguien que los ha jugado. Además, este último desarrolla más habilidades cognitivas y psicomotrices, así como facilita la transferencia de valores (Gómez y Assis, 2012).

Figura 1

Habilidades que fomentan el uso de la gamificación en la educación



Nota. El gráfico representa las habilidades que fomentan el uso de la gamificación en la educación. Tomado de Rodríguez (2015).

Los propios docentes han encontrado en sus investigaciones que los videojuegos como herramienta educativa pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y psicomotrices, que a su vez ayudan al desarrollo. Activa otras habilidades, como el desarrollo de la memoria y la flexibilidad visual (Gómez y Assis, 2012).

Figura 2

Beneficios de la aplicación de la gamificación

MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta el interés de los estudiantes para que realicen ciertas tareas; de tal manera optimiza la calidad de aprendizaje
ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA	<ul style="list-style-type: none"> • El uso de la gamificación en tareas favorece al desarrollo de sus destrezas en el manejo de la computadora, plataformas y navegadores.
MENTALIDAD MULTITAREA	<ul style="list-style-type: none"> • Mejora la capacidad de capturar diferentes detalles en una o más pantallas leyendo pantallas y accediendo a información digital.
TRABAJO EN EQUIPO	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos de hoy hacen que sea más fácil comunicarse y compartir con otros.
INSTRUCCIÓN INDIVIDUALIZADA	<ul style="list-style-type: none"> • Cada estudiante puede jugar y aprender a su propio ritmo.

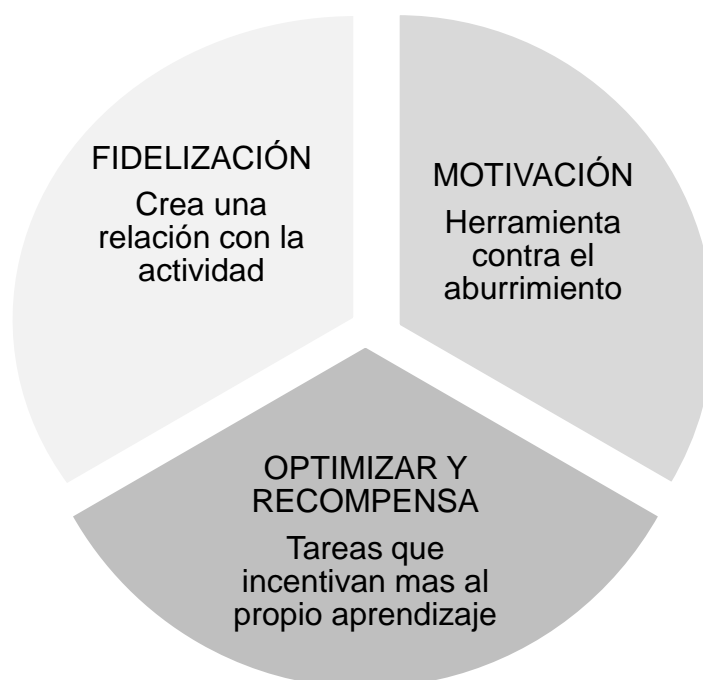
Nota. El gráfico representa los beneficios de la gamificación. Tomado de Rivera et al. (2019)

Es necesario tener en consideración que, recuerdas solo el 5% de lo que escuchas, el 10% de lo que lees, el 75% de lo que haces y el 90% de lo que enseñas a otros. Entre los 3 y los 6 años, las mejores actividades son las relacionadas con las funciones de pedir, mandar, colaborar y preguntar (Pegalajar, 2021).

Estas actividades deben realizarse a través del juego interactivo creativo. Para ser claros, los maestros de preescolar deben promover el juego como una herramienta transversal para enseñar diferentes experiencias de aprendizaje al mismo tiempo (Monfort y Juárez, 2010).

Figura 3

Objetivos de la gamificación



Nota. El gráfico representa los objetivos de la gamificación. Tomado de Reyes y Quiñones (2020)

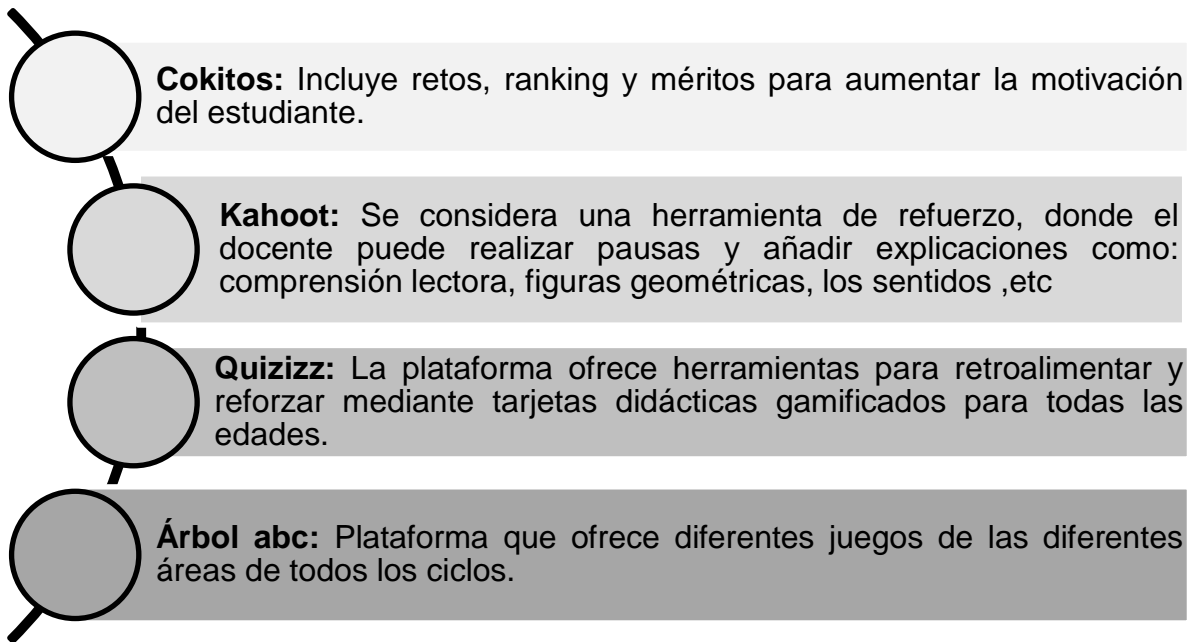
Video juegos educativo

Se basan en videojuegos tradicionales que añaden componentes educativos, permitiendo que los niños descubran nuevos conocimientos y desarrollen habilidades. La herramienta de los videojuegos ayuda a progresar la práctica docente y desarrollar habilidades. El uso de juegos para diseñar aulas requiere seleccionar juegos en función de los resultados del aprendizaje. En el aula, se debe contextualizar a los estudiantes, se deben aclarar las reglas y el tiempo de uso, se debe desarrollar un sistema de recompensas y se debe dar retroalimentación sobre los resultados (Grande, 2018).

En la educación temprana, se emplean diversas aplicaciones y software para aplicar la gamificación. Se destacan tres ejemplos específicos: Cerebriti, utilizado para sistemas de respuesta instantánea; Kahoot, reconocido por sus juegos educativos interactivos; y Duolingo, efectivo en el aprendizaje de idiomas mediante actividades gamificadas. Sin embargo, hay más herramientas disponibles además de estas, lo que refleja la diversidad de opciones para integrar la gamificación en la educación temprana.

Figura 4

Videojuegos educativos



Nota. El gráfico representa los videojuegos educativos. Tomado de Liberio (2019)

Mientras tanto, en cuanto a la gamificación y su relación con las habilidades socioemocionales, el aprendizaje mediante los juegos implica el desarrollo de habilidades socioemocionales; cabe a destacar que los elementos y principios del juego producen curiosidad, confianza en uno mismo, alegría y sorpresa o cosas negativas como la ira y la frustración. El concepto de éxito y fracaso depende de lo difícil que sea participar en una actividad de gran prestigio. Por lo tanto, si no le gustan sus emociones debe redirigirlas para que pueda superar su aprendizaje (Fonceca y Aguaded, 2007).

El método estimula efectivamente la curiosidad por aprender, estimula la motivación por aprender y promueve la creatividad y el crecimiento evolutivo. Habilidades sociales, normas de conducta y disfrute de la actividad. Además, permite extrapolar lecciones importantes a otras áreas de la vida cotidiana (García et al., 2018).

De manera similar la experiencia de la gamificación ayuda a desarrollar habilidades sociales y emocionales al facilitar los desafíos y el siguiente nivel de adquisición de conocimientos conduce a actividades continuas de crecimiento ya que conduce a oportunidades de mejora conciencia de sí mismo (Torres y Romero, 2018).

En lo referido a las labilidades socioemocionales, es necesario tener en cuenta que la capacidad de ver las emociones que distingue entre tus propios sentimientos y los de otras personas se usa esa información para que conozca

la dirección de sus acciones y pensamientos; está bien afirmar que la conciencia mental está vinculada con la comprensión, evaluación crítica, expresión de emociones, comprender las emociones, auto gestionarse, ser empáticos y construir relaciones con la sociedad (Fernández y Extremera, 2009).

Estos dos intelectos se fortalecen emocionalmente y socialmente como parte en el desarrollo vital de los estudiantes, interactuar con otros definiendo habilidades sociales y emocionales (Bar - On,2006).

Las habilidades sociales y emocionales se representan mediante una muestra estable de comportamientos y pensamientos las cuales son indispensables para lograr las metas o logros, mediante el trabajo en equipo y la regulación emocional (OCDE,2017).

Respecto del enfoque conceptual se tiene que las habilidades socioemocionales son herramienta útil para que las personas enfrenten con éxito todas las exigencias y desafíos de la vida (UNICEF, 2017).

Asimismo, la inteligencia emocional se define como un conjunto de habilidades y destrezas personales, emocionales, sociales que se adaptan a las demandas y presiones sociales e influyen en su capacidad de respuesta (Bar-On, 2006).

De modo que, la investigación sobre la educación socioemocional se ha duplicado de la siguiente manera Se ha demostrado que desarrollar habilidades que fortalezcan la personalidad y la autoestima de las personas de tal manera facilita un proceso de aprendizaje educativo que puede evitar comportamientos de riesgo que son beneficiosas para la calidad de vida (Rodríguez, 2015).

La gamificación, está referida a la aplicación de elementos del juego para atraer clientes, fomentar las con el fin de cautivar y persuadir a los clientes para que realicen y aumenten las compras (Tecnológico de Monterrey, 2016). El término fue utilizado por primera vez en el mundo de los negocios por el investigador británico Nick Pelling (Deterding et al., 2011).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación que se utilizó en el desarrollo de la investigación de básica o pura. Este tipo de investigaciones tiene como característica en que se origina un marco teórico y la permanencia es perenne, esto con el objetivo de buscar el incremento de los conocimientos de carácter científico.

El diseño del estudio fue transversal; además, dado que se utilizó un único período de tiempo para la recolección de datos, se intentó identificar las posibles relaciones entre la variable X, y la variable Y sin alterar previamente su ocurrencia (Monjarás, 2019).

3.2. Variables y Operacionalización

En la siguiente investigación la gamificación, se refiere a un proceso de aprendizaje basado en el uso de juegos, en este caso, videojuegos para desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje de manera efectiva, facilitando la cohesión, integración, motivando los contenidos, y potenciando creatividad individual (Marín, 2015).

La operacionalización de la variable X se determina en un mecanismo de recolección de datos, lo cual Teixes, (2014) nos indica, seis fases de la gamificación, los mismos que fueron utilizados como dimensiones de dicha variable, tomando las siguientes: Mecánica basada en juegos, esto quiere decir que la docente debe dar a conocer los pasos a seguir (reglas del juego) para realizar dicha actividad.

Promover aprendizajes, esta destreza se concentra en la educación con efectos al utilizar la gamificación. Pensamiento lúdico, hace referencia que en el juego se puede ganar o se puede perder, pero con esfuerzo y dedicación se puede llegar a un objetivo, motivar acciones, es condicionar conductas, actitudes y comportamientos por medio de la gamificación. Estética, tiene que ver con los gráficos, símbolos, iconos, etc., para poder atraer al estudiante. La dimensión de resolver problemas, es la participación de manera individual o de manera colectiva donde los niños van a tener que organizarse, intercambiando ideas para resolver situaciones.

Sin embargo, la operacionalización de la variable Y son las habilidades socioemocionales, entendidas como un conjunto de herramientas cognitivas, afectivas y sociales encargadas de ajustar a los individuos al contexto, a través

de la experiencia y el aprendizaje. Por tanto, se considera producto de un proceso evolutivo, extendiéndose a lo largo de su niñez (Rodrigues,2018).

Por consiguiente, Barn – On, (2018) menciona cinco tipos de habilidades socioemocionales los cuales fueron escogidos como dimensiones para dicha variable. Autoconocimiento (atención), comprende a la construcción de la personalidad, cualidades, defectos y potencialidades de la persona. Autorregulación (metacognición), se refiere a observar y evaluar, el transcurso de realizar una tarea y lo que conlleva a las emociones asociadas, asimismo.

Autonomía, (toma de decisiones), está relacionado a tomar decisiones que les permitan adquirir conocimientos conviviendo con sus compañeros. Empatía, es la capacidad de ponerse en los zapatos de los demás y comprender sus sentimientos desde este punto de vista. Colaboración (resolución de conflictos), como intermediario, trata de llegar a acuerdos considerados y equitativos para todas las partes implicadas en estado de conflicto.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1.- Población

Para efectos de la determinación de estudio se han considerado criterios de inclusión y exclusión. En cuanto a los criterios de inclusión estos han sido, aquellos niños y niñas del nivel inicial de la I.E. Cuna Jardín 115-10 “Mundo del Saber” del distrito de San Juan de Lurigancho y aquellos estudiantes que asistan de forma regular a sus clases en el turno tarde en los salones de 04 años.

Mientras tanto, respecto a los criterios de exclusión estos fueron, aquellos niños y niñas que no sean del nivel inicial de la I.E. Cuna Jardín 115-10 “Mundo del Saber” del distrito de San Juan de Lurigancho y aquellos estudiantes que no asistan de forma regular a sus clases en el turno tarde en los salones de 04 años.

3.3.2.- Muestra

La muestra incluirá 40 estudiantes de 4 años del nivel inicial y fueron seleccionados por su participación activa y voluntad de participar ya que mediante el permiso de consentimiento de los padres de familia y junto con la profesora de aula dieron carta abierta para poder aplicar el instrumento.

En ese sentido, la muestra pertenece a un subconjunto o una parte de la población, existen procedimientos para obtenerla como el uso de fórmulas, así como representar solo una porción de la población (Mucha et al, 2020).

Tabla 1

Muestra de Estudio

Institución Educativa	Edad	Sección	Población	%
I.E.I Cuna jardín 115 – 10	4 AÑOS	Aula Bondad	17	42,5%
“Mundo del saber”		Aula Alegría	23	57,5%

Nota. La tabla representa la muestra de la I.E.I Cuna jardín 115-10 “Mundo del saber”

3.3.3. Muestreo

Es de tipo no probabilístico ha sido conveniencia porque captura las ideas específicas y personales de la persona que realiza la investigación, en este tipo de muestreo se puede ver la autenticidad del indagador, porque decide por sí mismo la muestra (Hernández y Carpio, 2019).

Por conveniencia le permite seleccionar los casos disponibles que acepta que se incluyan. Se basa en la conveniencia accesibilidad y proximidad del investigador al objeto (Otzen, t. y manterola, 2017).

3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Se empleó la técnica de la observación, de este modo se apuntó lo acontecido mediante el instrumento. La observación es una fuente de indagación preliminar que le concede adquirir información dentro de un cierto marco de tiempo (Hernández et al, 2014).

El instrumento que se elaboró, para la variable dependiente Gamificación se organizó en 6 dimensiones con 10 ítems, con opción de respuesta nunca, algunas veces, muchas veces, siempre, y para la variable independiente Habilidades Socioemocionales, se organizó en 5 dimensiones con 7 ítems, con las mismas opciones de respuesta.

Escala, nombrada en honor a Rensis Likert, quien, en 1930 del siglo XX, mostro un informe que revelo su uso, la cual ha venido siendo utilizada en encuestas, cuestionarios, principalmente en el campo de ciencias sociales (Gamboa, 2022).

Ficha técnica 1:

Nombre: Lista de cotejo

Autor: Ferran Teixes Argilés (2014), Reuven M. Bar-on (1997)

Adaptado: Ingrid Caytano Mondragón

Año: 2022

Lugar: I.E Cuna Jardín 115 - 10 Mundo del Saber, S.J.L.

Objetivo: Identificar las dimensiones de las variables Gamificación y Habilidades Socioemocionales

Administración: Grupos de 5 niños

Duración: 25 minutos

Contenido: Se calificará por un proceso simple y directo que nos ayudará a estimar lo que logra el niño según sus habilidades socioemocionales relacionado con la gamificación, dicha puntuación a obtener en un ítem es 3 como máximo valor y por mínimo 0 puntos.

3.5. Procedimientos

En principio se hizo una exhaustiva indagación de antecedentes a efectos de sostener a las variables gamificación y habilidades socioemocionales. De manera seguida se realizó la matriz de operacionalización de dichas variables tomando en cuenta sus dimensiones, de igual modo se plasmó el tipo y diseño, tomando en cuenta la población de estudio; cuarto se ajustó el instrumento para recolectar los datos utilizando la lista de cotejo para ambas variables; quinto, se validó el instrumento a través de la validación de contenido a cargo de expertos de la carrera y conocedores del tema, quienes dieron su aprobación a cada uno de los criterios evaluados, dando un puntaje de 4 en la escala de valoración correspondiente al nivel alto.

Tabla 2

Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,960	17

NOTA. La tabla representa la confiabilidad del instrumento

Mediante la tabla para comprobar la confiabilidad del instrumento se obtuvo que el alfa de Cronbach es de 0,960 resultando tener una consistencia

excelente. Posteriormente se aplicó la herramienta de recolección de datos, lo que coadyuvó a obtener los resultados pertinentes.

3.6. Método de análisis de datos

Para el desarrollo del siguiente trabajo se tuvo en cuenta la construcción en primer lugar una base de datos en hoja de cálculo Excel, ahí se consideró de forma sistemática las puntuaciones recogidas en la aplicación de las listas de cotejo de ambas variables de estudio posteriormente utilizando el Software estadístico SPSS versión 25, para la elaboración de la prueba de hipótesis a través de tablas, gráficos y sus respectivas interpretaciones, por lo tanto se aplicó la prueba de normalidad Kolmogórov – Smirnov obteniendo un nivel de significancia menor que 0,05 por lo tanto no son normales, no tiene distribución normal donde se realizó la prueba estadística de Sperman para conseguir la normalidad de las variables y así escoger la evaluación no paramétrica.

3.7. Aspectos Éticos

En la indagación, se tomó en cuenta diversas actitudes éticas y morales, y se solicitó el permiso adecuado a la Directora y maestras de la institución donde el propósito de estudio es dar a conocer el nivel de relación entre las variables, es por ello que se llevará a cabo el uso de una lista de cotejo con 17 ítems, y los resultados se almacenarán respetando la confidencialidad y el anonimato de cada estudiante, por consiguiente no se tiene ningún riesgo debido a que también se trabajará de acuerdo a sus necesidades básicas y respetando su ritmo de aprendizaje.

Por lo otro lado la docente de aula se encontrará presente en la intervención que se realizará para beneficio de los estudiantes de dichas aulas Bondad y Alegría y por consiguiente es beneficioso también para la institución educativa, ya que dentro de ella se está aplicando la investigación de manera gratuita sin ningún costo alguno, y todo lo que conlleva a la investigación cada fuente que se tomó en cuenta esta citada de acuerdo a los estándares de las normas APA7, avalando a cada autor de tesis, artículos científicos, manuales y todo el contenido utilizado para su realización.

IV. RESULTADOS

En consideración al objetivo general se hallaron los siguientes resultados:

Tabla 3

Prueba de Normalidad

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	,363	40	,000
Habilidades socioemocionales	,271	40	,000

Nota. Prueba de Normalidad de las variables de Gamificación y Habilidades socioemocionales

Ha: Los datos no se ajustan a una distribución normal (usando estadísticas no paramétricas).

Ho: Los datos se ajustan a una distribución normal (usando estadísticas paramétricas) Si: $p < 0.05$ los datos no siguen una distribución normal y $p > 0.05$ los datos se ajustan a la distribución normal.

Interpretación

Bajo la muestra de 40 niños, se usaron las estadísticas no paramétricas. En ese sentido, R= Si existe correlación, considerándose que, si sig. Es menor a 0,05 hay correlación y si sig. Es mayor a 0,05 no hay correlación.

En consecuencia, la prueba de hipótesis de Rho de Spearman, la misma que se ha dado de la siguiente manera:

Hipótesis general

Tabla 4

Correlación entre la Gamificación y Habilidades socioemocionales

			Gamificación	Habilidades socioemocionales
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1,000	,556**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	Habilidades socioemocionales	Coefficiente de correlación	,556**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

Nota. La correlación es significativa al nivel 0,0h1(bilateral)

Ho: No se encontró ninguna relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en niños de 4 años en la Institución Educativa Cuna Jardín 115-10 "Mundo del Saber" en el distrito materia de estudio, durante el año 2022.

H1: Se encontró una relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en niños de 4 años en la Institución Educativa Cuna Jardín 115-10 "Mundo del Saber" en el distrito investigado, durante el año 2022.

Interpretación

La tabla 4 indicó que existe una correlación bilateral significativa entre la gamificación y las habilidades socioemocionales, con un nivel de significancia de 0,000. Al analizar más a fondo, se observa que el coeficiente de correlación para la gamificación es de 0,556, mientras que para las habilidades socioemocionales es de 1,00 0. Esto sugiere que el valor p es menor a 0,05, lo que nos lleva a concluir que existe una correlación positiva moderada entre ambos. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa.

Hipótesis específica 1:

Tabla 5

Correlación entre la Gamificación y la dimensión: autorregulación.

			Autorregulació n (Agrupada)	Gamificació (Agrupada)
Rho de Spearman	Autorregulación (Agrupada)	Coeficiente de correlación	1,000	,592**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	Gamificación (Agrupada)	Coeficiente de correlación	,592**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

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

Ho: No existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en la autorregulación de los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115- 10 "Mundo del Saber "en el distrito de SJL, 2022.

H1: Existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en la autorregulación de los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115- 10 “Mundo del Saber “en el distrito de SJL, 2022.

Interpretación

En la tabla 5 se observa que la prueba no paramétrica R= establece que existe una correlación entre la dimensión de autorregulación y la gamificación con un 0.592, por lo tanto, se obtiene una correlación moderada; con un nivel de significancia menor que 0,05 obteniendo una relación significativa entre las variables planteadas.

Hipótesis específica 2:

Tabla 6

Correlación entre la Gamificación y la dimensión: autonomía

			Autonomía (Agrupada)	Gamificació n (Agrupada)
Rho de Spearman	Autonomía (Agrupada)	Coefficiente de correlación	1,000	,463**
		Sig. (bilateral)	.	,003
		N	40	40
	Gamificación (Agrupada)	Coefficiente de correlación	,463**	1,000
		Sig. (bilateral)	,003	.
		N	40	40

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

Ho: No se halló dentro de entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en la autonomía de los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115- 10 “Mundo del Saber “en el distrito de SJL, 2022.

H1: Se halló relación de dentro de la gamificación y las habilidades socioemocionales en la autonomía de los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115- 10 “Mundo del Saber “en el distrito de SJL, 2022.

Interpretación

En la tabla 6 se observa que la prueba no paramétrica R= establece que existe una correlación entre la dimensión de autonomía y la gamificación con un 0.463, por lo tanto, se obtiene una correlación moderada; con un nivel de

significancia menor a 0,05 obteniendo una relación significativa entre las variables planteadas.

Hipótesis específica 3:

Tabla 7

Correlación entre la Gamificación y la dimensión: autoconocimiento.

		Autoconocimiento (Agrupada)	Gamificación (Agrupada)
Rho de Spearman	Autoconocimiento (Agrupada)	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 ,283 . 40
	Gamificación (Agrupada)	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,283 ,002 . 40

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

Ho: No se halló relación dentro de la gamificación y las habilidades socioemocionales en la autonomía de los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115- 10 “Mundo del Saber “en el distrito de SJL, 2022.

H1: Se halló relación dentro de la gamificación y las habilidades socioemocionales en la autonomía de los estudiantes de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115- 10 “Mundo del Saber “en el distrito de SJL,2022.

Interpretación

En la tabla 7 se observa que la prueba no paramétrica Rho de Spearman establece que existe una correlación entre la dimensión de autoconocimiento y la gamificación con un 0.283, por lo tanto, podemos afirmar que existe una relación positiva moderada; con un nivel de significancia menor de 0.05 obteniendo que hay relación significativa entre las variables planteadas.

V. DISCUSIÓN

Respecto a la variable gamificación y habilidades socioemocionales, se constató que existe una relación moderada de $Rho=0,556$ por lo tanto hay una correlación positiva moderada entre las variables; con un nivel de significancia menor que 0,05 por consiguiente existe relación significativa.

La relación moderada que se halló en la presente investigación puede deberse a que no se ha utilizado una mayor diversidad de juegos de internet, solo se ha tenido en cuenta un juego, el kahoot ya que es más manejable tanto para los estudiantes como para los docentes y los resultados de la plataforma se obtienen de manera inmediata dando a conocer incluso una tabla de ranking.

Así mismo el estudio realizado por Torres-Toukoumidis y Romero (2018) identificaron que, a pesar de la poca trayectoria temporal, que la gamificación supone en el ámbito educativo, inicialmente ya se observa una incrementación de trabajos que demuestran la eficacia de la gamificación en el éxito del proceso de enseñanza aprendizaje que han impulsado a llevarse a cabo de numerosas experiencias, incluso se han desarrollado trabajos de investigación donde nos plantean una serie de ventajas sobre la gamificación para el aprendizaje.

Esto también coincide con Alcaraz (2018), el juego relacional es una estrategia interesante porque hace que los estudiantes sean más activos, y estén enfocados en el aprendizaje, por lo que los juegos virtuales hacen que el aprendizaje sea más divertido para los niños.

Respecto a la tabla 6, se halló un nivel representativo entre la dimensión de la autonomía y la gamificación en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín "Mundo del Saber ". Se registró en la ficha de observación ejecutada a los niños con una significancia de 0,000, aprobando la hipótesis alterna, en la cual se pudo demostrar que la gamificación tiene un coeficiente de 1,000 teniendo una correlación moderada.

Así mismo según Jatmikowati y Laksmi (2019), el uso del juego como estrategia es útil para el desarrollo social y emocional de los niños, ya que en ella su participación es de manera independiente, aprende a hacer uso de normas y reglas, están al pendiente de lo que necesitan los demás, en ello van a desarrollar su autocontrol y su proceso de adaptarse al lugar donde están. Es decir, los autores determinan que los niños aprenderán de manera eficaz

mediante esta metodología motivándolos en su aprendizaje, creatividad y regulación de su comportamiento en las diferentes actividades.

Respecto a la tabla 5, se halló un nivel representativo entre la dimensión de la autorregulación y la gamificación en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín "Mundo del Saber ". Se registró en la ficha de observación ejecutada a los niños con una significancia de 0,000, aprobando la hipótesis alterna, en la cual se pudo demostrar que la gamificación tiene un coeficiente de 1,000 teniendo una correlación moderada.

En cuanto a la teoría se encuentra relevancia con lo indicado por Fonceca y Aguaded (2007), la participación de los niños en los juegos virtuales dentro del aula, motivan a la adaptación y la interacción con sus compañeros durante el desarrollo de su aprendizaje, fomentando la autorregulación sobre la toma de decisiones que contribuyen en su aprendizaje, facilitando la retroalimentación automática que se aprendió en clase, favoreciendo el trabajo en equipo y permitiendo el desarrollo de sus habilidades donde menos del 33% de estudiantes obtienen un aprendizaje alto.

Respecto a la tabla 6, se halló un nivel representativo entre la dimensión de la autonomía y la gamificación en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín "Mundo del Saber ". Se registró en la ficha de observación ejecutada a los niños con una significancia de 0,000, aprobando la hipótesis alterna, en la cual se pudo demostrar que la gamificación tiene un coeficiente de 1,000 teniendo una correlación moderada.

Díaz y Fernández (2021) señalaron que los niños desarrollan comportamientos favorables cuando interactúan con la plataforma lúdicas donde motivan su atención y concentración en la enseñanza-aprendizaje brindadas por el docente, a su vez estimulan sus procesos cognitivos y regulan su comportamiento durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje donde el 40% manifiestan un alto nivel del uso de los entornos virtuales para su autonomía en el desarrollo de las diferentes actividades realizadas en el aula.

Al analizar la tabla 7 existe un nivel representativo entre la dimensión del autoconocimiento y la gamificación en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín "Mundo del Saber ". Se registró en la ficha de observación ejecutada a los niños con una significancia de 0,002, aprobando la hipótesis alterna, en la cual se pudo

demostrar que la gamificación tiene un coeficiente de 1,000 teniendo una correlación moderada.

Esto es corroborado por Casas y Olivar (2015), donde nos indica que las habilidades socioemocionales de los niños son de mucha importancia para el éxito académico, sin embargo, esta investigación ha sido cerciorada que los niños sin habilidades sociales revelan dificultades como problemas de conducta y bajo rendimiento académico.

Podemos decir que la ludificación es una estrategia interesante porque hace que los niños estén más motivados y enfocados en aprender. donde revelan el potencial de todas sus competencias desarrollando todas sus habilidades socioemocionales.

Si bien es cierto el que un niño, manipule un aparato tecnológico está mal visto, pero no podemos dejar pasar que estamos en una era digital donde a muchos niños les dan el celular para el ocio y seamos conscientes a todos nos gusta jugar, nos fascina jugar.

Lo señalado guarda relación con la base teórica de Torres et al. (2018) incluso se dice que el 90% de niños juega videojuegos, a lo largo de su infancia, en algunos casos más que estudiando y que sin embargo se deje pasar, y no se aproveche de buena manera, ya que hay otros factores relacionados con la autorregulación, el esfuerzo incluso sacrificio el hallazgo constante de la superación y la mejora mezclado con todo lo que conlleva la plataforma de juegos como la emoción, el disfrute, la inquietud, el anhelo de ganar y la precipitación de superación de retos, son una composición perfecta para que la gamificación obtenga su máximo conocimiento en las experiencias de aprendizaje.

En esa línea de ideas, tal como lo indicó López (2021) respecto del documento del Ministerio de Educación del Perú respecto a que la educación socioemocional ayuda a los estudiantes a alcanzar sus metas, comunicación sana y tranquilamente en la escuela, en el hogar y en la sociedad; consideración de la diversidad sociocultural y la inclusión como objetivo para garantizar la igualdad, la equidad, la justicia y la paz social. Por lo que la gamificación en la educación tiene como finalidad transformar los comportamientos de los estudiantes para obtener un resultado en la enseñanza y aprendizaje formativo beneficioso para el estudiante y el profesor, además permitirá enfrentar los

problemas que algunos estudiantes pueden tener en las diversas áreas de formación.

De igual modo, en base a lo señalado por Rabal y Martínez (2020) respecto a que los tics en la educación infantil en el proceso educativo tienen mayor renombre en este periodo o ciclo que afianzará las bases en su desarrollo como estudiante aprendiendo especialmente mediante el juego, la afectividad y el lenguaje, mediante ello construirá su desarrollo cognitivo y emocional por lo tanto esto significa presenciar el desarrollo integral del niño. Fundamentos que conllevan a la utilización de estas estrategias para mejorar el aprendizaje de los niños.

En esos fundamentos, la presente investigación se centró en el uso de la gamificación para el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 "Mundo del Saber. Entendiéndose que por la gamificación se permite que los niños se relacionen de manera dinámica logrando así el interés por las actividades de enseñanza y aprendizaje. En ese sentido, conforme lo señalado por Lee (2011). la gamificación es una oportunidad para abordar dos cuestiones en la educación: la motivación y el compromiso con una tarea. Como tal, juega un papel de apoyo, especialmente en las áreas de la personalidad: cognitiva, motora y socioemocional.

Bajo estos conocimientos, se dispuso actividades enfocados a las habilidades socioemocionales de los niños que estarán inmersos dentro de un ambiente gamificados, por consiguiente, estuvieron motivados por participar activamente, optimizando sus habilidades sociales y el trabajo en equipo a través de actividades lúdicas. Bajo ese enfoque, la relevancia social se sustentó en el sentido en que estamos en una era digital y la adecuada implementación de actividades relacionadas a las "tics", ayudan a mejorar las habilidades socioemocionales y les permitirá integrarse mejor al mundo teniendo así una buena relación afectiva, en el trabajo de equipo por ello los docentes se beneficiarán con este trabajo de investigación proponiendo herramientas lúdicas de tal manera los padres notarán los resultados en la vida diaria de sus hijos.

VI. CONCLUSIONES

1. Se concluyó que existe relación significativamente entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber” en SJL, 2022, con el resultado de $Rho=1,000$. En ese sentido se constituye como una herramienta que fortalece el aprendizaje de los niños, motivando a desarrollar las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años, en otras palabras, los niños lograron desenvolverse de manera satisfactoria.
2. Se concluyó que existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en la autonomía de los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115 - 10 “Mundo del Saber” en SJL, 2022. Por tanto, esta técnica de aprendizaje permite que en el proceso de aprendizaje a través de los juegos permite que los niños vayan adquiriendo autonomía, fortaleciendo su desarrollo.
3. Se concluyó que Existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autorregulación de los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber” en SJL, 2022. Por tanto, bajo la implementación de la gamificación el estudiante adquiere la capacidad de gestionar de forma óptima las emociones que fluyen.
4. Se concluyó que existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autoconocimiento en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber” en SJL, 2022. En ese sentido mediante la gamificación, el estudiante adquiere la capacidad de introspección, por tanto, profundiza sus emociones, cualidades, defectos, fortalezas y otros aspectos relevantes característicos de los mismos.

VII. **RECOMENDACIONES**

Se recomienda a los representantes del ministerio de educación que, de manera consensuada con los docentes especialistas en el área, establezcan políticas institucionales bajo el enfoque de gamificación del proceso aprendizaje y el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los niños, de forma que la gamificación constituya una herramienta que fortalece el aprendizaje de los niños, motivando a desarrollar las habilidades socioemocionales en los niños.

Se recomienda a los grupos parlamentarios del Congreso de la República del Perú que, en el marco de su facultad de iniciativa legislativa propongan un proyecto de ley que establezca la necesidad de establecer como política de estado la necesidad de la gamificación en el proceso de aprendizaje a efectos de fortalecer la autonomía de los estudiantes de nivel inicial, lo que finalmente se traduce en el desarrollo de los mismos.

Se recomienda los directivos de las instituciones públicas y privadas que de manera consensuada se establezca como política institucional la implementación de la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autorregulación de los niños en el nivel inicial.

Se recomienda a los directivos de la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber” en SJL, que para efectos de fortalecer la estrategia de la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autoconocimiento en los niños de 4 años se capaciten a los docentes de cada salón a efectos de que el estudiante adquiere la capacidad de introspección, por tanto, profundiza sus emociones, cualidades, defectos, fortalezas y otros aspectos relevantes característicos de los mismos.

REFERENCIAS

- Aranda, M. y Caldera, J. (2018) *Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales*. Revista Educarnos. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-maria-guadalupe.pdf
- Barn-On, R. y Parker J. (2018) *Habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380240>
- Bar-On, R. (2006). *The BAR-ON model of emotional-social intelligence (ESI)*. Revista Psicothema. 18. <http://www.psycothema.com/psycothema.asp?id=3271>
- Cabrera, M., Falcón, P., Guevara, M. y Saavedra, K. (2020). *La gamificación como estrategia metodológica y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de un instituto privado de Lima en el contexto de covid-19 durante el Periodo 2020-I*. Trabajo de investigación para optar el grado académico de maestro en docencia universitaria y gestión educativa. Universidad Tecnológica del Perú. Lima: Perú. https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/4002/Manuelita%20Yaniracabrera_Paola%20Falcon_Manuel%20Guevara_Katherine%20Saavedra_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ciganda, I. (2018). *Aspectos básicos de la gamificación en Educación Infantil. Trabajo de fin de grado*. Universidad de Valladolid. Soria: España. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/31579>
- Deterding, S., Dixon, D., Hara, K., Nacke, L., y Sicart, M. (2011). *Gamification: Using game design elements in non-gaming context. CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems*. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
- Fedel, L., Ulbricht, V., Batista, C., y Vanzin, T. (2014). *Gamificação na educação*. São Paulo. Revista Pimenta Cultural. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf
- Fernández, P. y Extremera, N. (2009). *La Inteligencia Emocional y el estudio de la felicidad*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado,

66(23).

http://emotional.intelligence.uma.es/documentos/PDF35estudio_felicidad.pdf

Fonceca, M., y Aguaded, I. (2007). *Enseñanza en la Universidad. Experiencias y propuestas para la docencia universitaria*. La Coruña: Netbiblo. https://www.researchgate.net/publication/256935869_Ensenar_en_la_Universidad_Experiencias_y_propuestas_de_la_docencia_universitaria

Franco, R. (2022) *La gamificación en el desarrollo de Habilidades sociales en niños de 5 a 6 años*. Guía para docentes. Trabajo de investigación. Universidad de Guayaquil. Guayaquil: Ecuador. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/61031/1/%27BP%C3%81RV-PEP-2022P063.pdf>

Gallego, F., y Llorens, F. (2015). *Gamificad, insensatos*. Actas de la XXI Jornadas de Enseñanza. Revista Andorra la Vella. <http://hdl.handle.net/10045/49303>

Gamboa, (2022) *Escalas de medición estadística*. Revista didáctica y educación. 13 (1) <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/1327/1376>

García, R., Bonilla, M., y Diego, J. (2018). *Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje*. Universidad Politécnica Salesiana. [Gamificacion_en_iberoamerica.pdf](#)

Gómez, J. y Assis, M. (2012). *Estudio videojuegos, educación y desarrollo infantil*. Adese: Revista de la Universidad Nacional de Educación a distancia. Madrid: España. http://www.cca.org.mx/portal_2/files/Sociedad_del_Conocimiento_y_Educacion.pdf

Grande, M. (2019) *Educational Benefits of Videogames: Review of Spanish Journals*. Revista EKS. 19 (3) <https://doi.org/10.14201/eks20181933751>

Hernández, C. y Carpio, N. (2019) *Introducción a los tipos de muestreo*. Alerta: Revista científica del Instituto Nacional de Salud. 2 (1) <https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación*. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education

- Koster, R. (2004). *A theory of fun for game design*. Paraglyph Press. 2
<https://worldcat.org/es/title/57406861>
- Lee, J. J. y Hammer, J. (2011). *Gamification in education: What, how, why bother?* Academic Exchange Quarterly, 15 (2).
https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother
- Lopez, F. (2021). *The teaching of Socio-Emotional Education in primary school from the perspective of socioformation*. Forhum International Journal of Social Sciences and Humanities, 3(4)
<https://doi.org/10.35766/j.forhum2021.04.03.12>
- Marín, V. (2015) *Educative Gamification. An alternative to creative learning*. Digital Education Review, 27.
<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). *Desarrollo de las habilidades socioemocionales en el marco de la Tutoría y Orientación educativa*. Lima.
<https://w3.perueduca.pe/documents/10179/e9edd1ac-e713-43dc-bf53-fa5ac6653650>
- Monjarás, A., Bazán, A., Pacheco, Z., Rivera, J. Zamarripa, J. y Cuevas, C. (2019) *Diseños de investigación. Barn-On, R. y Parker J. (2018) Diseños de Investigación*. Educación Y Salud Boletín Científico Instituto De Ciencias De La Salud Universidad Autónoma Del Estado De Hidalgo, 8(15). <https://doi.org/10.29057/icsa.v8i15.4908>
- Montiel, M. (2021) *Uso de la gamificación para el desarrollo de la Autonomía de los estudiantes del nivel de inicial II*. Trabajo de titulación previo la obtención del grado de Magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo. Universidad Tecnológica Indoamérica. Quito: Ecuador. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2773>
- Mucha, L., Chamorro, R., Oseda, M. y Alania, R. (2020) *Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado*. Revista Desafíos. 12 (1)
<https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>
- Ocampo-González, A. (2019). *The territories of Psychopedagogy*. Revista Transformación, 15(3). <http://orcid.org/0000-0002-6654-8269>

- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2017). Skills Strategy Diagnostic. Reporte para México. <http://www.oecd.org/mexico/OECD-Skills-Strategy-Diagnostic-ReportMexico.pdf>
- Pegalajar, M. (2021) *Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante*. Revista de Investigación Educativa, 39(1) DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481>
- Rabal, J., Guirao, M. y Martínez, V. (2020) *Validación de cuestionarios sobre el uso de las tics en el aula: itica y ticama*. Brazilian Journal of development. 6 (4) <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/8968/7666>
- Reyes, W. y Quiñonez, S. (2020) *Gamificación en la educación a distancia: experiencias en un modelo educativo universitario*. Apertura. Revista de la Universidad de Guadalajara. 12 (2) <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v12n2.1849>
- Rivera, P., Neut, P., Lucchini, P., Pascual, S. y Prumera, P. (2019) *Pedagogías emergentes en la sociedad digital*. Universitat de Barcelona. <https://acortar.link/eELPcO>
- Robles, B. (2018) *Población y muestra*. Revista Pueblo Continente. 30 (1) <http://journal.upao.edu.pe/PuebloContinente/article/view/1269>
- Rodríguez, C. (2015). *Potenciando la inteligencia socioemocional y la atención plena en los jóvenes: programa de intervención SEA y determinantes evolutivos y sociales*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza. <https://zagan.unizar.es/record/31603/files/TESIS-2015-050.pdf>
- Rodríguez, T. (2020). *Habilidades socioemocionales, lectura y escritura en la transición de educación inicial a primer año escolar*. Cuadernos Del CLAEH, 39(111) <https://doi.org/10.29192/claeh.39.1.6>
- Ruiz, M. C. (2020). *Habilidades Socioemocionales: Aportes desde la Socioformación y el Pensamiento Complejo*. Religación. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(24). <http://dx.doi.org/10.46652/rgn.v5i24.640>
- Sandoval, K. (2022) *Inteligencia Emocional en niños de educación inicial a través de la enseñanza mediada por tecnología*. TESIS PARA OBTENER EL

- GRADO ACADÉMICO DE: Doctora en Educación. Universidad Cesar Vallejo. Lima: Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/81359>
- Teixes, F. (2014) *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*, 2014. Editorial UOC. <http://digital.casalini.it/9788490644850>
- Teixes, F. (2015) *Gamificación: Motivar jugando. Universitat Oberta de Catalunya, 2015*. Digitalia, <https://www.digitaliapublishing.com/a/43875>
- Torres-Toukoumidis, A. y Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la Educación*. Quito: Editorial Universitaria Aya Yala. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17051/1/Gamificacion%20en%20iberoamerica.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2021) *Habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380240>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2017). *Habilidades para la vida*. Venezuela. https://www.unicef.org/venezuela/spanish/Habilidades_Correcciones_Noviembre.pdf
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología educativa*. México: Pearson Education. <https://www.redalyc.org/pdf/292/29251161005.pdf>
- Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Canada: O'Reilly. <https://onx.la/a7253>

Anexos

Anexo A

Tabla de operacionalización de las variables

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores
General	General	General			
¿De qué manera incide la gamificación en las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años del colegio “Mundo del Saber “en el distrito de San Juan de Lurigancho ,2022?	Analizar el nivel de relación entre la gamificación y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber “en el distrito de San Juan de Lurigancho ,2022.	Existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años del colegio “Mundo del Saber “en el distrito de San Juan de Lurigancho ,2022	gamificación	Fases de la gamificación	- Mecánica basados en juegos - Estética - Pensamiento Lúdico - Motivar acciones
Específico	Específicos	Específicos			Promover el Aprendizaje Resolver problemas
¿En qué medida puede la gamificación aportar en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años del colegio “Mundo del Saber “en el distrito de San Juan de Lurigancho ,2022?	Determinar el nivel de relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en la autonomía en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber “en el distrito de San Juan de Lurigancho ,2022.	Existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autoconocimiento en los niños de 4 años del colegio “Mundo del Saber “en el			

		distrito de San Juan de Lurigancho ,2022			
¿Cuál es la importancia de las habilidades socioemocionales para el desarrollo integral en los niños de 4 años del colegio “Mundo del Saber “en el distrito de San Juan de Lurigancho ,2022?	Describir el nivel entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autorregulación en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber “en el distrito de San Juan de Lurigancho ,2022.	Existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autorregulación de los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber “en el distrito de San Juan de Lurigancho ,2022.	Habilidades socioemocionales	Tipos de habilidades socioemocionales	Autoconocimiento (atención) Autorregulación (Metacognición) Autonomía (toma de decisiones y compromisos) Empatía (Bienestar y trato digno hacia otras personas) Colaboración (Resolución de conflictos)
¿Qué factores se deben tomar en cuenta para la aplicación de la gamificación que permita el desarrollo de las habilidades socioemocionales para el desarrollo integral en los niños de 4 años del colegio “Mundo del Saber “en el distrito de San Juan de Lurigancho ,2022?	Describir el nivel entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autoconocimiento en los niños de 4 años en la I.E. 115- 10 Cuna jardín “Mundo del Saber “en el distrito de San Juan de Lurigancho ,2022.	Existe relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales en su autoconocimiento en los niños de 4 años en la I.E. Cuna jardín 115-10 “Mundo del Saber “en el distrito de San Juan de Lurigancho ,2022.			

Anexos B

Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO

VARIABLES	CATEGORÍAS	ÍTEMS	NUNCA	ALGUNAS VECES	MUCHAS VECES	SIEMPRE
LA GAMIFICACIÓN	MECÁNICA BASADOS EN JUEGOS	1. ¿El niño realiza los pasos a seguir para poder desarrollar la actividad en la plataforma de juego?				
		2. ¿El niño está más atento al desarrollar las actividades en la plataforma de juego?				
		3. ¿El niño al utilizar la plataforma de juego le ayuda a razonar de una manera más rápida y eficaz?				
	ESTETICA	4. ¿El niño al momento de jugar en la plataforma le llamo la atención los símbolos y colores al marcar la respuesta?				
		5. ¿El niño al momento de iniciar la plataforma de juego le llamo la atención los gráficos?				
	PENSAMIENTO LUDICO	6. ¿La plataforma de juego fortalece a que el niño comprenda de que está bien ganar o perder?				
	MOTIVAR ACCIONES	7. ¿El niño mejora su conducta durante el uso de la plataforma de juegos?				
	PROMOVER LOS APRENDIZAJES	8. ¿La experiencia que tuvo el niño con el juego le fue placentera?				
	RESOLVER PROBLEMAS	9. ¿Al niño le ayudo a estar mejor preparado para el momento de evaluar su aprendizaje?				
		10. ¿Al niño le fue fácil relacionarse con sus compañeros para compartir sus ideas?				
		AUTOCONOCIMIENTO	11. ¿El niño recibe recompensas o			

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES		estímulos por los logros, aciertos y progresos obtenidos, por parte de la docente?				
	AUTOREGULACIÓN	12. ¿El niño se siente motivado y premiado por los progresos y retos alcanzados?				
		13. ¿El niño participa activamente en las actividades y está dispuesto a trabajar colaborativamente?				
		14. ¿El niño se siente seguro y en confianza con la docente y sus compañeros al momento de realizar las actividades solicitadas?				
	AUTONOMIA	15. ¿El niño puede resolver una situación problemática exitosamente?				
	EMPATIA	16. ¿El niño puede trabajar sin conflictos dentro de un grupo o equipo?				
COLABORACION	17. ¿El niño sigue las instrucciones o reglas en el juego que implementa la docente en clase?					
ESCALA						
NUNCA = 0 ; ALGUNAS VECES =1; MUCHAS VECES =2; SIEMPRE =3						

ANEXOS C
Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Instituciones : Universidad Privada César Vallejo

Investigador : Caytano Mondragón Ingrid

Título : La gamificación y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niños de 4 años de la I.E. Cuna Jardín 115-10° Mundo del saber" del distrito de San Juan de Lurigancho, 2022

Propósito del Estudio: Solicito a Ud. Permita poder realizar un estudio en la I.E.I Cuna jardín Mundo del Saber, con los estudiantes del aula Bondad y Alegría de 4 años. El estudio es para dar a conocer el nivel de relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales. Es un estudio realizado por la investigadora Caytano Mondragón Ingrid perteneciente a la Universidad César Vallejo. Su ejecución nos ayudará/permitirá a recolectar datos y saber qué nivel de relación tienen ambas variables.

Procedimientos:

Si Usted decide aprobar la realización de este estudio en la I.E.I a su cargo se realizará lo siguiente:

El uso de la lista de cotejo puede tener un tiempo aproximado de 15 a 20 min. (según la disponibilidad y necesidad de los niños= Los resultados de la lista de cotejo se le entregará a Ud. De forma individual o se almacenaran respetando la confidencialidad y el anonimato.

Riesgos:

La participación de los niños no tiene riesgos debido a que se trabajará de acuerdo a sus necesidades básicas y respetando su ritmo de aprendizaje. Así mismo antes de realizar el estudio se ha visualizado necesidades del contexto en donde se desenvuelven los niños. Sin embargo, ante cualquier acontecimiento de riesgo la investigadora deberá informar inmediatamente a la docente a cargo del aula y a su persona.

Beneficios:

Los primeros beneficiarios de este estudio serán los niños del aula BONDAD Y ALEGRÍA pertenecientes a la edad de 4 años. Seguidamente los padres de familia, ya que, podremos identificar el nivel de relación entre la gamificación y las habilidades socioemocionales. Por otro lado, la docente de aula se encontrará presente en la intervención que realizaremos a los niños para así obtenga conocimiento del nivel que se encuentra su aula, para finalizar el beneficio para la institución educativa, pues dentro de ella se está aplicando el proyecto de investigación de manera gratuita.

Costos e incentivos

Usted no deberá pagar nada por la intervención brindada. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico por la aprobación.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información con códigos y no con nombres. Si los resultados de este estudio son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de Usted o sus estudiantes. Los archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio.

Derechos del estudiante:

Si usted siente que las observaciones no son impartidas de la manera correcta por la practicante o si nota alguna falta de ética, respeto y moralidad de parte de esta, puede comunicarse con el docente de la asignatura César Mescua Figueroa al número de celular: 995577873. Si usted tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que sus estudiantes han sido tratados injustamente puede contactar a Universidad Privada César Vallejo, teléfono (01)2009030

CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mis estudiantes puedan participar en este estudio, comprendo que cosas pueden pasar si participan en el proyecto, también entiendo que puedo decidir no participar, aunque yo haya aceptado y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.



Gisela Fany Chicasaca Pinto

I.E.I. CUNA JARDÍN N°115-10 "MUNDO DEL SABER

DIRECTORA

ANEXOS D

Matriz de evaluación por juicio de expertos

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO CARTA DE PRESENTACIÓN

Dr. LIC. Rosario Lizbell Conislla Corahua

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la carrera profesional de Facultad de derecho y humanidades escuela profesional Educación Inicial, promoción 2022, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar la investigación para optar el grado de Licenciada

El título del proyecto de investigación es: ***“La gamificación y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niños de 4 años de la I.E. “Mundo del saber” del distrito de San Juan de Lurigancho, 2022”*** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en tema de psicología, educación y/o investigación.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración, me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Ingrid Yulisa Caytano Mondragón

DNI: 71566228

Matriz de operacionalización

Variable: Gamificación

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Niveles y rango
Gamificación	La gamificación se define como: "La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamientos lúdicos paraca fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas". (Teixes, 2014, p. 22)	Mecánica basados en juegos	Es la habilidad de describir los componentes definitorios de los juegos en cuanto a su funcionalidad.	1,2,3,	Escala Likert	Nunca 0
		Promover el Aprendizaje	Esta habilidad se centra en la educación con efectos en la aplicación de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje.	4,5		Algunas veces 1
		Pensamiento Lúdico	Esta habilidad se centra en el estado ánimo o inclinación para afrontar los retos del juego y divertirse con ello.	6		Muchas veces 2
		Motivar acciones	Es condicionar o modificar actitudes, acciones y conductas mediante la gamificación.	7		siempre 3
		Estética	Es la habilidad artística importante en los juegos y en los sistemas gamificados para atraer al estudiante.	8		
		Resolver problemas	Es la precisión en los objetivos de la gamificación con la participación de los estudiantes o jugadores para resolver situaciones.	9,10		

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la gamificación

Inventario *APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN*

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 1: MECÁNICA BASADOS EN JUEGOS							
1	El niño considera como una herramienta las plataformas de juego como entretenida.	x		x		x		
2	El niño es competitivo en las sesiones cuando utiliza las plataformas de juego.	x		x		x		
3	El niño debería usar las plataformas de juego en todas las áreas durante el año escolar.	x		x		x		
4	El niño está más atento a las clases porque al final de la sesión se retroalimenta con la plataforma de juegos.	x		x		x		
5	El niño al utilizar la plataforma de juego le ayuda a razonar de una manera más rápida y eficaz.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: ESTÉTICA							
6	El niño al momento de jugar en la plataforma le llamo la atención los gráficos, iconos, símbolos, etc.	x		x		x		
7	Al niño le llamo la atención el inicio y la premiación al culminar el juego	x		x		x		
8	Al niño le ayuda reforzar las experiencias de aprendizaje en la plataforma de juego	x		x		x		

9	Con el uso de las plataformas de juegos aprendió más rápido.	x		x		x		
Nº	DIMENSIONES / ítems							Sugerencias
	DIMENSIÓN 3: PENSAMIENTO LÚDICO							
10	La plataforma de juegos ayudo a que el niño solucione los problemas.	x		x		x		
11	El niño mientras jugaba se sentido más competitivo.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: MOTIVAR ACCIONES							
14	El niño se siente activo cuando interactúa con el juego.	x		x		x		
15	El niño logro el objetivo del juego interactivo.	x		x		x		
16	El niño mientras juega se sentía más motivado.	x		x		x		
17	El niño mientras jugaba se sentía más confiado a la hora de responder	x		x		x		
	DIMENSIÓN 5: PROMOVER EL APRENDIZAJE							
18	La plataforma de juego le pareció divertida	x		x		x		
19	El niño necesita de un adulto para poder guiarle en el juego.	x		x		x		

20	El niño disfruta mucho jugando.	x		x		x		
21	La experiencia que tuvo el niño con el juego le fue placentera.	x		x		x		
22	DIMENSIÓN 6: RESOLVER PROBLEMAS	x		x		x		
	Al niño le ayudo a estar mejor preparado para el momento de evaluar su aprendizaje							
23	Al niño le fue fácil discutir con sus compañeros las preguntas mostradas en las sesiones que se aplicó los juegos.	x		x		x		
24		x		x		x		

Observaciones: HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Lic: Rosario Lizbell Conislla Corahua DNI 46637379

Especialidad del validador: Lic. En Educación



Firma del experto

Matriz de operacionalización

Variable: Habilidades socioemocionales

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Niveles y Rango
Habilidades socioemocionales	Las habilidades socioemocionales se definen como: " como un conjunto de habilidades personales, emocionales y sociales y de destrezas que influyen en nuestra habilidad para adaptarnos y enfrentar las demandas y presiones del medio" (Barn on, 1997)	Autoconocimiento (atención)	Identifica que el proceso de regular la atención requiere tomar conciencia de los propios pensamientos y sensaciones corporales, y elaborar un plan para el logro de metas.	11	Escala Likert	Nunca 0 Algunas veces 1 Muchas veces 2 siempre 3
		Autorregulación (Metacognición)	Analiza y evalúa el proceso para llevar a cabo una tarea y las emociones asociadas a la misma.	12,13, 14		
		Autonomía (toma de decisiones y compromisos)	Decide y lleva a cabo acciones concretas que promueven el aprendizaje y la convivencia armónica.	15		
		Empatía (Bienestar y trato digno hacia otras personas)	Expone y argumenta sus sentimientos e ideas acerca del maltrato a otras personas.	16		
		Colaboración (Resolución de conflictos)	Actúa como mediador y busca llegar a acuerdos justos y respetuosos para los partes involucrados en situaciones de conflicto.	17		

Fuente: adaptado (Barn - On 1997).

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la gamificación

Inventario CONOCIENDO MIS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 1: AUTOCONOCIMIENTO							
1	El niño aprende mejor a través de juegos y competencias.	x		x		x		
2	El niño recibe recompensas o estímulos por los logros, aciertos y progresos obtenidos, por parte de la docente.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: AUTORREGULACIÓN							
3	El niño se siente motivado y premiado por los progresos y retos alcanzados.	x		x		x		
4	El niño se siente motivado y se divierte en la clase.	x		x		x		
5	El niño participa activamente en las actividades y está dispuesto a trabajar colaborativamente.	x		x		x		
6	El niño se siente seguro y en confianza con la docente y sus compañeros al momento de realizar las actividades solicitadas.	x		x		x		
Nº	DIMENSIONES / ítems							Sugerencias
	DIMENSIÓN 3: AUTONOMÍA							

7	El niño puede resolver una situación problemática exitosamente.	x		x		x	
DIMENSIÓN 4: EMPATÍA							
8	El niño puede trabajar sin conflictos dentro de un grupo o equipo.	x		x		x	
9	El niño interactúa con otros niños al jugar.	x		x		x	
10	El niño es respetuoso y empático ante la docente y sus compañeros.	x		x		x	
DIMENSIÓN 5: COLABORACIÓN							
11	El niño es solidario y colaborador con sus compañeros.	x		x		x	
12	El niño sigue las instrucciones o reglas en los juegos que implementa la docente en la clase.	x		x		x	

Observaciones: HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Lic: Rosario Lizbell Conislla Corahua DNI 46637379

Especialidad del validador Lic. en Educación Inicial


Firma del Experto Informante.

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO
CARTA DE PRESENTACIÓN

Dr. Denis Pintado Jiménez

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la carrera profesional de Facultad de derecho y humanidades escuela profesional Educación Inicial, promoción 2022, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar la investigación para optar el grado de Licenciada

El título del proyecto de investigación es: ***“La gamificación y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niños de 4 años de la I.E.” Mundo del saber” del distrito de San Juan de Lurigancho, 2022***” y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en tema de psicología, educación y/o investigación.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración, me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Ingrid Yulisa Caytano Mondragón

DNI: 71566228

Matriz de operacionalización

Variable: Gamificación

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Niveles y rango
Gamificación	La gamificación se define como: "La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamientos lúdicos paraca fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas". (Teixes, 2014, p. 22)	Mecánica basados en juegos	Es la habilidad de describir los componentes definitorios de los juegos en cuanto a su funcionalidad.	1,2,3,	Escala Likert	Nunca 0
		Promover el Aprendizaje	Esta habilidad se centra en la educación con efectos en la aplicación de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje.	4,5		Algunas veces 1
		Pensamiento Lúdico	Esta habilidad se centra en el estado ánimo o inclinación para afrontar los retos del juego y divertirse con ello.	6		Muchas veces 2
		Motivar acciones	Es condicionar o modificar actitudes, acciones y conductas mediante la gamificación.	7		siempre 3
		Estética	Es la habilidad artística importante en los juegos y en los sistemas gamificados para atraer al estudiante.	8		
		Resolver problemas	Es la precisión en los objetivos de la gamificación con la participación de los estudiantes o jugadores para resolver situaciones.	9,10		

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la gamificación

Inventario *APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN*

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 1: MECÁNICA BASADOS EN JUEGOS							
1	El niño considera como una herramienta las plataformas de juego como entretenida.	x		x		x		
2	El niño es competitivo en las sesiones cuando utiliza las plataformas de juego.	x		x		x		
3	El niño debería usar las plataformas de juego en todas las áreas durante el año escolar.	x		x		x		
4	El niño está más atento a las clases porque al final de la sesión se retroalimenta con la plataforma de juegos.	x		x		x		
5	El niño al utilizar la plataforma de juego le ayuda a razonar de una manera más rápida y eficaz.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: ESTÉTICA							
6	El niño al momento de jugar en la plataforma le llamo la atención los gráficos, iconos, símbolos, etc.	x		x		x		
7	Al niño le llamo la atención el inicio y la premiación al culminar el juego	x		x		x		
8	Al niño le ayuda reforzar las experiencias de aprendizaje en la plataforma de juego	x		x		x		

9	Con el uso de las plataformas de juegos aprendió más rápido.	x		x		x	
Nº	DIMENSIONES / ítems						Sugerencias
	DIMENSIÓN 3: PENSAMIENTO LÚDICO						
10	La plataforma de juegos ayudo a que el niño solucione los problemas.	x		x		x	
11	El niño mientras jugaba se sentio más competitivo.	x		x		x	
	DIMENSIÓN 4: MOTIVAR ACCIONES						
14	El niño se siente activo cuando interactúa con el juego.	x		x		x	
15	El niño logro el objetivo del juego interactivo.	x		x		x	
16	El niño mientras juega se sentía más motivado.	x		x		x	
17	El niño mientras jugaba se sentía más confiado a la hora de responder	x		x		x	
	DIMENSIÓN 5: PROMOVER EL APRENDIZAJE						
18	La plataforma de juego le pareció divertida	x		x		x	
19	El niño necesita de un adulto para poder guiarle en el juego.	x		x		x	

20	El niño disfruta mucho jugando.	x		x		x		
21	La experiencia que tuvo el niño con el juego le fue placentera.	x		x		x		
22	DIMENSIÓN 6: RESOLVER PROBLEMAS	x		x		x		
	Al niño le ayudo a estar mejor preparado para el momento de evaluar su aprendizaje							
23	Al niño le fue fácil discutir con sus compañeros las preguntas mostradas en las sesiones que se aplicó los juegos.	x		x		x		
24		x		x		x		

Observaciones: HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Lic. Denis Pintado Jiménez DNI 45866577

Especialidad del validador: Lic. En Educación inicial

19 de Setiembre del 2022



Firma del Experto Informante.
Especialidad

Matriz de operacionalización

Variable: Habilidades socioemocionales

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Niveles y Rango
Habilidades socioemocionales	Las habilidades socioemocionales se definen como: " como un conjunto de habilidades personales, emocionales y sociales y de destrezas que influyen en nuestra habilidad para adaptarnos y enfrentar las demandas y presiones del medio" (Barn on, 1997)	Autoconocimiento (atención)	Identifica que el proceso de regular la atención requiere tomar conciencia de los propios pensamientos y sensaciones corporales, y elaborar un plan para el logro de metas.	11	Escala Likert	Nunca 0 Algunas veces 1 Muchas veces 2 siempre 3
		Autorregulación (Metacognición)	Analiza y evalúa el proceso para llevar a cabo una tarea y las emociones asociadas a la misma.	12,13, 14		
		Autonomía (toma de decisiones y compromisos)	Decide y lleva a cabo acciones concretas que promueven el aprendizaje y la convivencia armónica.	15		
		Empatía (Bienestar y trato digno hacia otras personas)	Expone y argumenta sus sentimientos e ideas acerca del maltrato a otras personas.	16		
		Colaboración (Resolución de conflictos)	Actúa como mediador y busca llegar a acuerdos justos y respetuosos para los partes involucrados en situaciones de conflicto.	17		

Fuente: adaptado (Barn - On 1997).

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la gamificación

Inventario CONOCIENDO MIS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 1: AUTOCONOCIMIENTO							
1	El niño aprende mejor a través de juegos y competencias.	x		x		x		
2	El niño recibe recompensas o estímulos por los logros, aciertos y progresos obtenidos, por parte de la docente.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: AUTORREGULACIÓN							
3	El niño se siente motivado y premiado por los progresos y retos alcanzados.	x		x		x		
4	El niño se siente motivado y se divierte en la clase.	x		x		x		
5	El niño participa activamente en las actividades y está dispuesto a trabajar colaborativamente.	x		x		x		
6	El niño se siente seguro y en confianza con la docente y sus compañeros al momento de realizar las actividades solicitadas.	x		x		x		
Nº	DIMENSIONES / ítems							Sugerencias
	DIMENSIÓN 3: AUTONOMÍA							

7	El niño puede resolver una situación problemática exitosamente.	x		x		x	
DIMENSIÓN 4: EMPATÍA							
8	El niño puede trabajar sin conflictos dentro de un grupo o equipo.	x		x		x	
9	El niño interactúa con otros niños al jugar.	x		x		x	
10	El niño es respetuoso y empático ante la docente y sus compañeros.	x		x		x	
DIMENSIÓN 5: COLABORACIÓN							
11	El niño es solidario y colaborador con sus compañeros.	x		x		x	
12	El niño sigue las instrucciones o reglas en los juegos que implementa la docente en la clase.	x		x		x	

Observaciones: HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Lic: Denis Pintado Jiménez DNI 45866577

Especialidad del validador Lic. en Educación Inicial

19 de Setiembre del 2022



Firma del Experto Informante.
Especialidad

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO
CARTA DE PRESENTACIÓN**

Dr. Puchoc Parian Pilar Milagro

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la carrera profesional de Facultad de derecho y humanidades escuela profesional Educación Inicial, promoción 2022, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar la investigación para optar el grado de Licenciada

El título del proyecto de investigación es: ***“La gamificación y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niños de 4 años de la I.E.” Mundo del saber” del distrito de San Juan de Lurigancho, 2022***” y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en tema de psicología, educación y/o investigación.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración, me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Ingrid Yulisa Caytano Mondragón

DNI: 71566228

Matriz de operacionalización

Variable: Gamificación

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Niveles y rango
Gamificación	La gamificación se define como: "La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamientos lúdicos paraca fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas". (Teixes, 2014, p. 22)	<p>Mecánica basados en juegos</p> <p>Promover el Aprendizaje</p> <p>Pensamiento Lúdico</p> <p>Motivar acciones</p> <p>Estética</p> <p>Resolver problemas</p>	<p>Es la habilidad de describir los componentes definitorios de los juegos en cuanto a su funcionalidad.</p> <p>Esta habilidad se centra en la educación con efectos en la aplicación de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje.</p> <p>Esta habilidad se centra en el estado ánimo o inclinación para afrontar los retos del juego y divertirse con ello.</p> <p>Es condicionar o modificar actitudes, acciones y conductas mediante la gamificación.</p> <p>Es la habilidad artística importante en los juegos y en los sistemas gamificados para atraer al estudiante.</p> <p>Es la precisión en los objetivos de la gamificación con la participación de los estudiantes o jugadores para resolver situaciones.</p>	<p>1,2,3,</p> <p>4,5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9,10</p>	<p>Escala Likert</p>	<p>Nunca 0</p> <p>Algunas veces 1</p> <p>Muchas veces 2</p> <p>siempre 3</p>

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la gamificación

Inventario *APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN*

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 1: MECÁNICA BASADOS EN JUEGOS							
1	El niño considera como una herramienta las plataformas de juego como entretenida.	x		x		x		
2	El niño es competitivo en las sesiones cuando utiliza las plataformas de juego.	x		x		x		
3	El niño debería usar las plataformas de juego en todas las áreas durante el año escolar.	x		x		x		
4	El niño está más atento a las clases porque al final de la sesión se retroalimenta con la plataforma de juegos.	x		x		x		
5	El niño al utilizar la plataforma de juego le ayuda a razonar de una manera más rápida y eficaz.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: ESTÉTICA							
6	El niño al momento de jugar en la plataforma le llamo la atención los gráficos, iconos, símbolos, etc.	x		x		x		
7	Al niño le llamo la atención el inicio y la premiación al culminar el juego	x		x		x		
8	Al niño le ayuda reforzar las experiencias de aprendizaje en la plataforma de juego	x		x		x		

9	Con el uso de las plataformas de juegos aprendió más rápido.	x		x		x		
Nº	DIMENSIONES / ítems							Sugerencias
	DIMENSIÓN 3: PENSAMIENTO LÚDICO							
10	La plataforma de juegos ayudo a que el niño solucione los problemas.	x		x		x		
11	El niño mientras jugaba se sentio más competitivo.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: MOTIVAR ACCIONES							
14	El niño se siente activo cuando interactúa con el juego.	x		x		x		
15	El niño logro el objetivo del juego interactivo.	x		x		x		
16	El niño mientras juega se sentía más motivado.	x		x		x		
17	El niño mientras jugaba se sentía más confiado a la hora de responder	x		x		x		
	DIMENSIÓN 5: PROMOVER EL APRENDIZAJE							
18	La plataforma de juego le pareció divertida	x		x		x		
19	El niño necesita de un adulto para poder guiarle en el juego.	x		x		x		

20	El niño disfruta mucho jugando.	x		x		x	
21	La experiencia que tuvo el niño con el juego le fue placentera.	x		x		x	
22	DIMENSIÓN 6: RESOLVER PROBLEMAS	x		x		x	
	Al niño le ayudo a estar mejor preparado para el momento de evaluar su aprendizaje						
23	Al niño le fue fácil discutir con sus compañeros las preguntas mostradas en las sesiones que se aplicó los juegos.	x		x		x	
24		x		x		x	

Observaciones: HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Lic. Puchoc Parian Pilar Milagro DNI 70022630

Especialidad del validador: Niñez temprana



 Firma del Experto Informante.
 Especialidad

Matriz de operacionalización

Variable: Habilidades socioemocionales

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Niveles y Rango
Habilidades socioemocionales	Las habilidades socioemocionales se definen como: " como un conjunto de habilidades personales, emocionales y sociales y de destrezas que influyen en nuestra habilidad para adaptarnos y enfrentar las demandas y presiones del medio" (Barn on, 1997)	Autoconocimiento (atención)	Identifica que el proceso de regular la atención requiere tomar conciencia de los propios pensamientos y sensaciones corporales, y elaborar un plan para el logro de metas.	11	Escala Likert	Nunca 0 Algunas veces 1 Muchas veces 2 siempre 3
		Autorregulación (Metacognición)	Analiza y evalúa el proceso para llevar a cabo una tarea y las emociones asociadas a la misma.	12,13, 14		
		Autonomía (toma de decisiones y compromisos)	Decide y lleva a cabo acciones concretas que promueven el aprendizaje y la convivencia armónica.	15		
		Empatía (Bienestar y trato digno hacia otras personas)	Expone y argumenta sus sentimientos e ideas acerca del maltrato a otras personas. Actúa como mediador y busca llegar a acuerdos justos y respetuosos para los partes involucrados en situaciones de conflicto.	16		
		Colaboración (Resolución de conflictos)		17		

Fuente: adaptado (Barn - On 1997).

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la gamificación

Inventario CONOCIENDO MIS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 1: AUTOCONOCIMIENTO							
1	El niño aprende mejor a través de juegos y competencias.	x		x		x		
2	El niño recibe recompensas o estímulos por los logros, aciertos y progresos obtenidos, por parte de la docente.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: AUTORREGULACIÓN							
3	El niño se siente motivado y premiado por los progresos y retos alcanzados.	x		x		x		
4	El niño se siente motivado y se divierte en la clase.	x		x		x		
5	El niño participa activamente en las actividades y está dispuesto a trabajar colaborativamente.	x		x		x		
6	El niño se siente seguro y en confianza con la docente y sus compañeros al momento de realizar las actividades solicitadas.	x		x		x		
Nº	DIMENSIONES / ítems							Sugerencias
	DIMENSIÓN 3: AUTONOMÍA							

7	El niño puede resolver una situación problemática exitosamente.	x		x		x	
DIMENSIÓN 4: EMPATÍA							
8	El niño puede trabajar sin conflictos dentro de un grupo o equipo.	x		x		x	
9	El niño interactúa con otros niños al jugar.	x		x		x	
10	El niño es respetuoso y empático ante la docente y sus compañeros.	x		x		x	
DIMENSIÓN 5: COLABORACIÓN							
11	El niño es solidario y colaborador con sus compañeros.	x		x		x	
12	El niño sigue las instrucciones o reglas en los juegos que implementa la docente en la clase.	x		x		x	

Observaciones: HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Lic: Puchoc Parian Pilar Milagro DNI 70022630

Especialidad del validador Lic. en Niñez temprana



 Firma del Experto Informante.
 Especialidad



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MESCUA FIGUEROA AUGUSTO CESAR, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "La gamificación y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niños de 4 años de la I.E. Cuna Jardín 115-10" Mundo del saber" del distrito de San Juan de Lurigancho, 2022", cuyo autor es CAYTANO MONDRAGON INGRID YULISA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 23.00%, 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, 10 de Febrero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MESCUA FIGUEROA AUGUSTO CESAR DNI: 09929084 ORCID: 0000-0002-6812-2499	Firmado electrónicamente por: AMESCUA el 09-12- 2022 21:49:00

Código documento Trilce: TRI - 0532290