



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO**  
**EMPRESARIAL**

Juego didáctico estilo de vida saludable en la percepción visual de  
estudiantes de la Institución Educativa Mi Perú – Lima, 2022

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

Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

**AUTOR:**

Cisneros Montalban, Randy Jamil ([orcid.org/0000-0003-3298-3454](https://orcid.org/0000-0003-3298-3454))

**ASESOR:**

Dr. Apaza Quispe, Juan ([orcid.org/0000-0002-1157-7185](https://orcid.org/0000-0002-1157-7185))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Arte visual y sociedad: Investigación de mercados en el ámbito de la  
comunicación gráfica, imagen corporativa y diseño de producto

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ

2022

## **DEDICATORIA**

A mis padres y mis hermanos, quienes son el motor principal para la formación de mi vida profesional, quienes sirvieron de apoyo para poder cumplir mis metas y objetivos.

## **AGRADECIMIENTO**

Al Dr. Juan Apaza, por su asesoramiento y comprensión, así como, sus aprendizajes compartidos durante el desarrollo de esta investigación.

## Índice de contenidos

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenido .....	iv
Índice de tablas .....	vi
Índice de figuras .....	vii
Resumen.....	viii
Abstract .....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
III. METODOLOGÍA .....	21
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	21
3.1.1. Enfoque de investigación .....	21
3.1.2. Tipo de investigación .....	21
3.1.3. Nivel de investigación .....	21
3.1.4. Diseño de investigación.....	21
3.2. Variables y operacionalización.....	21
3.2.1. Variable 1: Juego Didáctico .....	22
3.2.2. Variable temática: Estilos de vida saludable .....	22
3.2.3. Variable 2: Percepción visual .....	23
3.3. Población, muestra y muestreo.....	23
3.3.1. Población .....	23
3.3.2. Criterio de inclusión.....	23
3.3.3. Muestra .....	23
3.3.4. Muestreo .....	24
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos .....	24
3.4.1. Técnica de recolección de datos.....	24
3.4.2. Instrumento.....	24
3.4.3. Validez.....	24
3.4.4. Confiabilidad.....	25
3.5. Procedimientos .....	25
3.6. Métodos de análisis de datos .....	25
3.6.1. Análisis descriptivo.....	25
3.6.2. Análisis inferencial.....	33
3.7. Aspectos éticos.....	43
IV. RESULTADOS.....	43
V. DISCUSIÓN.....	50

VI. CONCLUSIONES .....	64
VII. RECOMENDACIONES .....	65
REFERENCIAS .....	66
ANEXOS .....	46
<i>Anexo N° 1: Matriz de Operacionalización</i> .....	46
<i>Anexo N° 2: Matriz de Consistencia</i> .....	47
<i>Anexo N° 3: Instrumento de recolección de datos</i> .....	47
<i>Anexo N° 4: Determinación de tamaño y muestra</i> .....	48
<i>Anexo N° 5: Prueba binominal y valides de expertos</i> .....	48
<i>Anexo N° 6: Alfa de Cronbach</i> .....	52
<i>Anexo N° 7: Confiabilidad</i> .....	52
<i>Anexo N° 8: Ficha de consentimiento</i> .....	53
<i>Anexo N° 9: Data SPSS</i> .....	54
<i>Anexo N° 10: Brief</i> .....	55
<i>Anexo N° 11: Pieza gráfica</i> .....	62
<i>Anexo N° 12: Evidencia fotográfica de la encuesta</i> .....	63

## Índice de tablas

<b>Tabla N° 1:</b> Identificación de las variables.....	21
<b>Tabla N° 6:</b> Prueba de normalidad Grupo Control.....	34
<b>Tabla N° 7:</b> Prueba de normalidad Grupo Experimental.....	34
<b>Tabla N° 9:</b> Prueba de las variables juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual del Grupo Control. ....	35
<b>Tabla N° 10:</b> Prueba de las variables juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual del Grupo Experimental.....	36
<b>Tabla N° 11:</b> Prueba del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable del Grupo Control.....	37
<b>Tabla N° 12:</b> Prueba del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable del Grupo Experimental. ....	37
<b>Tabla N° 13:</b> Prueba de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable del Grupo Control.....	38
<b>Tabla N° 14:</b> Prueba de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable del Grupo Experimental.....	39
<b>Tabla N° 15:</b> Prueba del juego didáctico en la forma del Grupo Control.....	40
<b>Tabla N° 16:</b> Prueba del juego didáctico en la forma del Grupo Experimental.....	41
<b>Tabla N° 17:</b> Prueba del juego didáctico en la composición del Grupo Control.....	42
<b>Tabla N° 18:</b> Prueba del juego didáctico en la composición del Grupo Experimental...	42

## Índice de figuras

<b>Figura N° 1:</b> Gráfico de barras sobre indicador uso de color .....	26
<b>Figura N° 2:</b> Gráfico de barras sobre indicador estructura .....	27
<b>Figura N° 3:</b> Gráfico de barras sobre indicador discurso visual.....	27
<b>Figura N° 4:</b> Gráfico de barras sobre indicador imagen.....	28
<b>Figura N° 5:</b> Gráfico de barras sobre hábitos dietarios .....	28
<b>Figura N° 6:</b> Gráfico de barras sobre conductas nutricionales.....	29
<b>Figura N° 7:</b> Gráfico de barras sobre indicador ejercicio .....	30
<b>Figura N° 8:</b> Gráfico de barras sobre indicador funciones cognitivas.....	30
<b>Figura N° 9:</b> Gráfico de barras sobre indicador tamaño.....	31
<b>Figura N° 10:</b> Gráfico de barras sobre indicador ubicación.....	32
<b>Figura N° 11:</b> Gráfico de barras sobre indicador estática.....	32
<b>Figura N° 12:</b> Gráfico de barras sobre indicador dinámico.....	33

## Resumen

Este trabajo de investigación titulado como “Juego Didáctico estilo de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022”. Tuvo como objetivo determinar la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022, se empleó un enfoque cuantitativo con un nivel explicativo, de tipo aplicada y diseño cuasi experimental. La población estuvo compuesta por 130 estudiantes, donde se tomó una muestra de 94 estudiantes, divididos en dos grupos de 47 estudiantes los cuales fueron divididos para el grupo control y el experimental. Se realizó una encuesta que fue validada por 3 expertos con resultado de 0,012 ( $p=0,012<0,05$ ), para realizar la recolección de datos, donde se usó el Alfa de Cronbach, obteniendo un 0,741 para el grupo experimental y 0,711 para el grupo control. Sobre la hipótesis general, en el grupo experimental la correlación fue positiva moderada de 0,460 y una significancia de 0,001. Concluyendo que los juegos didácticos estilos de vida saludable influyó significativamente en los estudiantes del colegio Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**Palabras clave:** Juego didáctico, estilos de vida saludable, percepción visual.

## **Abstract**

This research work entitled "Healthy lifestyle didactic game in the visual perception of students of the Dios es Amor Institution, My Peru - Lima, 2022". Its objective was to determine the influence of the didactic game healthy lifestyles on the visual perception of students of the Dios es Amor Institution, Mi Perú - Lima, 2022, a quantitative approach was used with an explanatory level, applied type and quasi-experimental design. The population consisted of 130 students, where a sample of 94 students was taken, divided into two groups of 47 students, which were divided into the control and experimental groups. A survey was carried out that was validated by 3 experts with a result of 0.012 ( $p=0.012<0.05$ ), to carry out the data collection, where Cronbach's Alpha was used, obtaining 0.741 for the experimental group and 0.711 for the group. control group. On the general hypothesis, in the experimental group the correlation was moderate positive of 0.460 and a significance of 0.001. Concluding that the didactic games of healthy lifestyles significantly influenced the students of the Dios es Amor school, Mi Peru - Lima, 2022.

**Keywords:** Didactic game, healthy lifestyles, visual perception.

## I. INTRODUCCIÓN

La educación, está destinada a generar en los estudiantes su correcto desarrollo intelectual y ético, los cuales han sido proporcionados a través de aprendizajes y conocimientos. Sin embargo, la mayor parte del tiempo, la educación sigue un lineamiento marcado, el cual no permite la implementación de otras herramientas tales como los juegos didácticos. Como indicó Afrikable (2020), los juegos didácticos permiten que los niños puedan desarrollar capacidades comunicativas y otras tales como la memoria y la concentración. Asimismo, la educación virtual fue de las opciones más viables que usaron los estudiantes para evitar contagiarse del virus Covid 19. Asimismo, Cifuentes (2020), mencionó que, se ha visto que los estudiantes realizan menos actividades físicas debido a la virtualidad, por lo que prefieren estar mayor parte de su tiempo frente a la pantalla de algún dispositivo tecnológico, lo que conlleva a un aumento en su peso, así como, irregularidades en su alimentación.

En el ámbito internacional, la Agencia Española de Seguridad Alimentaria y Nutrición (2019), mencionó que España es de los países con el mayor índice de obesidad en los sectores infantiles y adolescentes, demostrando que el 40.6% de los niños cuenta con aumento de peso, por otro lado, un 76.2 % necesita aumentar sus hábitos alimenticios. Este aumento de peso generó impactos negativos en el aprendizaje de los niños, además causó, cansancio y malos hábitos de sueño, los cuales afectaron en su aprendizaje.

En el Perú la situación no fue ajena, el Instituto Nacional de Salud (2020), afirmó que es importante que los niños respeten su horario de desayuno, debido a que este representa un 20% a 25% de energía que se necesita al día. Esta adecuada alimentación, es la encargada de brindar fuerza y concentración para el rendimiento de su aprendizaje. Asimismo, un estudio realizado en el año 2015, reveló que el 19,6% de estudiantes de primaria presentaron sobrepeso y que un 12% mostraron un índice de obesidad.

En la región Callao el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2016) arrojó datos donde el 25,4% de pobladores del Callao sufren de sobrepeso, indicaron que este porcentaje se presenta en mayor medida en las personas con

mayor nivel socioeconómico, mientras que las personas de situación pobre solo registran un 8,1%, demostrando una distancia de 15,6%.

En el distrito de Mi Perú, la Municipalidad de Mi Perú (2018), reportó que la obesidad fue la quinta causa de morbilidad en el distrito, durante el año de 2015, en el cual se vieron reportados un total de 1316 casos. Esto debido a las malas prácticas de alimentación de los niños, quienes representaban dificultades para poder contar con alimentos que favorezcan a su buena nutrición.

Como se contempló, la educación remota o virtual pudo ser beneficiosa para el ámbito educacional, ya que, amplió el uso de la tecnología como un medio para que los estudiantes puedan hacer uso de distintas plataformas que complementen con el aprendizaje que les otorga cada profesor. Sin embargo, también se incrementó el nivel de sedentarismo debido a que los estudiantes pasan mayor tiempo frente a una pantalla sin realizar alguna actividad física que mantenga su cuerpo en movimiento.

Ante lo presentado, debería existir un equilibrio entre el tiempo que los niños están frente a una pantalla y el tiempo que proporcionen a realizar una actividad física, recomendando que lo primero tenga un tiempo menor a dos horas diariamente (Bueno, 2021).

Para el planteamiento de un problema de investigación, los autores Hernández, et al. (2014) mencionaron que, esto se trata de perfeccionar y organizar de una manera más formal nuestra idea de investigación, la cual se encaminara con objetivos y preguntas.

Ante esta situación, se planteó el siguiente problema general, ¿De qué manera influye el juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022? De igual manera, como problemas específicos: a) ¿Cuál es la influencia del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022? b) ¿Cuál es la influencia de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022? c) ¿Cuál es la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la

percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022? d) ¿Cuál es la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022?

Este trabajo informó como los juegos didácticos pueden ayudar a la mejora de la salud en estudiantes. Además de que, con la pieza gráfica, se motivó a que más niños puedan interesarse en realizar actividades físicas que mejoren su salud, haciéndolos más activos y con un mayor rendimiento de aprendizaje para sus estudios.

En suma, sobre la justificación teórica, Baena (2017), señaló que esta justificación puede contradecir o afirmar, los conocimientos científicos de una problemática. Es decir, este informe, empleó datos e información que contribuirán a que los juegos didácticos influyan en la salud de los estudiantes.

Asimismo, Hernández, et al. (2006), indicaron que la justificación práctica, permite saber si el problema a investigar podrá resolver el problema y que implicaciones puede tener para la solución de este. Por ende, este estudio sirvió a que futuros investigadores puedan encontrar una solución creativa ante problemáticas de tipo social.

Igualmente, Fernández (2020), afirmó que, la justificación metodológica propone desarrollar un método novedoso que permita la obtención de un conocimiento más válido y confiable. Es decir, con esta problemática y con los antecedentes, instrumentos y teorías, se logró obtener un resultado viable que proponga una manera innovadora del problema de investigación.

De la misma manera, Hernández, et al. (2014), mencionaron que, la justificación social, es la perspicacia que tendrá nuestra investigación. Es decir, con este trabajo de investigación se obtuvo resultados que lleguen a influenciar a los lectores en cuanto a los juegos didácticos y el estilo de vida saludable.

Como objetivo general de esta investigación, es poder determinar la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. Los objetivos específicos son, a) Determinar la influencia del diseño visual del juego didáctico

estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. b) Determinar la influencia de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. c) Determinar la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. d) Determinar la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

Como hipótesis general se tuvo que:

**H<sub>1</sub>:** Existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022

**H<sub>a</sub>:** Existe una influencia medianamente significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022

**H<sub>0</sub>:** No existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022

Para las hipótesis específicas:

**H<sub>1</sub>:** Existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una influencia medianamente significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>0</sub>:** No existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>1</sub>:** Existe una influencia significativa de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una influencia medianamente de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>0</sub>:** No existe una influencia significativa de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>1</sub>:** Existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una influencia medianamente significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>0</sub>:** No existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>1</sub>:** Existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una influencia medianamente significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>0</sub>:** No existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

Alavedra (2022), en su investigación realizada sobre los juegos didácticos y la psicomotricidad, estableció como objetivo, conocer como los juegos didácticos, enriquecen a la psicomotricidad de los estudiantes de una institución en Chimbote. La investigación empleada fue de tipo cuantitativo, con un diseño pre experimental, donde se seleccionó una muestra de 10 estudiantes de 4 años, teniendo de instrumento una lista de cotejo. El resultado principal indicó que en la primera prueba el 90% de estudiantes obtuvo una nota de C, mientras que en la segunda prueba el 60% obtuvo de nota A. Se concluyó que, los juegos didácticos ayudan a mejorar la psicomotricidad en los estudiantes de Chimbote.

Villanueva (2019), realizó su investigación acerca de los juegos didácticos y su aprendizaje en las matemáticas. El objetivo que propuso fue saber cómo los juegos didácticos, pueden mejorar el conocimiento en las matemáticas en estudiantes del distrito de Sicsibamba. El estudio fue tipo cuasi experimental, empleando el instrumento del test, para una muestra de 24 estudiantes de la región de Sicsibamba. Los resultados indicaron que un 50% de estudiantes logró un nivel bajo, un 46% nivel medio, el 4% nivel bueno y un 0% nivel de muy bueno, luego se aplicó un juego didáctico en el que el nivel bajo se redujo a un 0%, reduciendo satisfactoriamente la cantidad. Como conclusión se tuvo que, aplicar los juegos didácticos en clases, refuerza los conocimientos en las matemáticas, ya que, ayudó a que los saberes previos, se relacionen de mejor manera con los nuevos.

Casavilca (2017), en su trabajo sobre los juegos didácticos y el desarrollo psicomotor, desarrolló como objetivo establecer como los juegos didácticos mejoran en el proceso psicomotor en niños de una institución en Pisco. Empleó un diseño pre experimental con un método cuantitativo, donde tuvo como población 50 niños y una muestra de 16 en total, empleando una lista de diferencia como recolector de información. Se obtuvo como resultados que, los juegos didácticos aumentan el pensamiento psicomotriz de los niños, según lo indica la tabla 4 donde se vio un incremento de 15,56 representando un 49%. Asimismo, concluyó que, los juegos didácticos apoyan el crecimiento de psicomotor en los niños de Pisco, mejorando su participación e interacción en distintas actividades de la institución.

Arias (2019) en su investigación sobre el juego didáctico para el aprendizaje, marcó como objetivo, saber que tan efectivo puede ser la aplicación de dichos juegos para el reforzamiento del aprendizaje cultural. Se optó por un trabajo cuasi experimental de nivel experimental, tomando una muestra de 65 estudiantes, 33 que representen el grupo control y 32 para el grupo experimental, donde empleó una prueba pedagógica como instrumento para la recolección. Los resultados indicaron que, en el pretest aplicado, el 100 % del grupo experimental y el grupo control, obtuvieron calificaciones desaprobatorias con una media de 7,97 y 7,91 respectivamente. Sin embargo, la aplicar el juego didáctico WaytaPukllay, se obtuvieron calificaciones aprobatorias para ambos grupos, con calificaciones de 11 a 20. Por ello, concluyó que, el juego didáctico aplicado mostró ser muy eficaz en cuanto al aprendizaje, ya que, permitió que los estudiantes desarrollen distintas capacidades como el trabajo en equipo y habilidades estratégicas.

Portocarrero (2017), en su investigación, sobre el juego didáctico y su influencia en la psicomotricidad, determinó para su objetivo general, saber cómo influyó el juego siendo un medio didáctico en la psicomotricidad de alumnos de 3 años. Se desarrolló una investigación aplicada experimental, constituida por 20 niños para la muestra, donde se usó la ficha de observación para su investigación. Los resultados indicaron que, antes de emplear el juego didáctico en la prueba, se obtuvo un 80% de estudiantes en un nivel de proceso. Luego de aplicar el juego didáctico, el 80% ya se encontraba en nivel avanzado. Por ello, se concluyó que el juego influyó de gran manera en la psicomotricidad en los estudiantes de Yorongos.

En cuanto a las investigaciones del ámbito internacional tenemos, Aristizábal, et al. (2016), en su trabajo acerca del juego didáctico y el pensamiento numérico, determinaron como objetivo diseñar y poder aplicar estrategias a través del juego que ayudan al pensamiento lógico en estudiantes de quinto grado. Se desarrolló una metodología con un diseño cuasi experimental, tomando dos grupos de la misma institución, aplicando un pre y post test para la respectiva medición. Se obtuvo como resultados que, el 50% de estudiantes en el grupo control, tuvieron notas menores a 1,8 y en el grupo experimental el 50% de estudiantes tuvieron notas menores a 3,0 contando con un nivel de confianza de 95%. Ante ello,

concluyeron que, los juegos didácticos empleados para el reforzamiento de las matemáticas, son una opción más favorable que la enseñanza convencional.

Gasim (2020), en su trabajo titulado *The Role of the Didactic Games in Enhancing Cognitive Activity at Preschool Children* donde tuvo como objetivo general saber el efecto que causa desarrollar la actividad cognitiva en niños de nivel preprimaria empleando los juegos didácticos. Se elaboró un trabajo de tipo experimental, tomando a 22 niños de 5 a 6 años para la muestra, recolectando los datos empleando el cuestionario y la observación. Los resultados obtenidos indicaron que, con el método "Absurty" el 56% de niños predomina en un grupo experimental y el 44% presenta un nivel sobresaliente. En suma, en el método "What is superfluous here?", donde se analizaron operaciones mentales, el 91,7% de los niños presentaron un nivel muy alto. Por ellos los autores concluyeron que, la aplicación de los juegos didácticos ayuda a la mejora y buen desarrollo de los procesos cognitivos, como la memoria y la atención.

Lizama, et al. (2019), desarrollaron una investigación acerca del juego didáctico y el aprendizaje. Tuvieron como objetivo, examinar la motivación de los docentes para aplicar un juego didáctico en el aprendizaje. Para ello, se trabajó con un diseño mixto, con una muestra de 221 profesores, donde se empleó un pre test y post test para la recolección de datos. Como resultados se obtuvo que, hubo una media superior a lo que se esperaba ( $t(1,221) = 4.008$ ;  $p < .001$ ;  $d = .273$ ), además de una diferencia significativa entre sus dimensiones ( $p < .05$ ). Se concluyó que, a pesar de que los docentes valoren teóricamente la inserción de los juegos didácticos, muchos de ellos no lo aplican para la medición del aprendizaje en los estudiantes.

Ábrego (2022), trabajó una investigación acerca de los juegos didácticos y el aprendizaje desde una perspectiva sociolingüística, cuyo objetivo fue demostrar el efecto que tienen los juegos didácticos para la mejora de la enseñanza del curso inglés, en estudiantes de inicial. Empleó un diseño de tipo pre experimental, de tipo explicativo. Se tomó a 723 estudiantes para la muestra en la investigación, donde para la recolección se hizo uso del test. Los resultados indicaron que, gran parte de los estudiantes del grupo experimental (95 %), mostraron mejores niveles de aprendizaje a diferencia del grupo control en el que se les empleó un aprendizaje

convencional. Por ello se concluyó que, aplicar los juegos didácticos en el curso de inglés, permite que los estudiantes puedan mejorar sus hábitos e interés por el curso.

Hugerat, et al. (2020) desarrollaron un trabajo llamado, *The Educational Effectiveness of Didactical Games in Project-based Science Learning among 5th Grade Students*, donde determinaron como objetivo analizar cómo afectan los juegos didácticos aplicados a la ciencia, en el aprendizaje y rendimiento de los estudiantes de primaria. Se desarrolló un trabajo cuasi experimental, con 92 alumnos como muestra para el primer grupo y 96 para el segundo grupo, realizando un cuestionario para cada grupo. Como resultados se obtuvo que, los juegos didácticos aplicados en la enseñanza, motivaron a que los estudiantes mejoren su aprendizaje, afectando su ambiente de manera positiva. Se concluyó que, los juegos didácticos son un medio en el cual se puede desarrollar la curiosidad e imaginación de los estudiantes.

En base a nuestra teoría, los autores base Branda, et al. (2020), indicaron sobre la variable juego didáctico, el cual es un tratamiento que refuerza la creatividad y el aprendizaje de los integrantes con los que se interactúa. Principalmente, estos generan respuestas adecuadas, ya que, rompen con el sistema clásico del aprendizaje y presenta una experiencia más satisfactoria, con criterios de evaluación más creativos y dinámicos. Es importante que, para cada juego didáctico que se realice, se deberá tomar en cuenta la necesidad e interés, ya que, estas son distintas dependiendo el rango de edad que se use para su aplicación. Por ende, conocer estos elementos, es de suma importancia previa a su aplicación, porque responderá a la manera de comprensión del destinatario.

Como mencionó Durán (2019), el juego es una herramienta que ayuda a un mejor aprendizaje, pues como lo consideran algunos maestros, es un motivador en la enseñanza que permite a los niños aprender cierta información de una manera más didáctica.

Larriva y Murillo (2019), definieron al juego como una actividad que es de las favoritas especialmente para los niños. En ella, estos han podido desarrollar distintas actividades, por ejemplo: interacción, razonamiento, competencia sana y

desarrollo de estrategias. Es decir, mejora en la manera sus actividades integradoras y la relación con su entorno.

De la misma forma, Branda, et al. (2020) en cuanto a la dimensión diseño visual, está determinado a un nicho establecido, el cual cuenta con un propósito marcado y que cumple determinada función. Tiene como función principal, mostrar un contenido claro, debido a que, es importante que este pueda ser comprendido. A través de elementos como el uso del color o la estructura, se elaboran discursos que ayuden a comunicar la idea que se quiere mostrar.

De igual manera, Marulanda y Carmona (2018), manifestaron que, en el diseño visual, se usa distintos códigos visuales que puedan brindar un significado a los elementos que el diseñador emplea, los cuales pueden responder a distintas exigencias que se requiera, como informativas o didácticas.

Por otro lado, Buenaño, et al. (2018), indicaron que, el diseño visual no solo se refiere a las habilidades creativas para el desarrollo de distintos elementos visuales, sino también, a factores como la percepción y la manera de representar iconos que sean significativos y con valores agregados.

En cuanto al indicador uso de color, Branda, et al. (2020), mencionaron que el color es importante al momento de la realización del juego, ya que, cumple con aspectos psicológicos relacionas a lo afectivo y lo creativo. Por lo general las tonalidades más vivas y cálidas, representan alegría; mientras que los tonos azules y fríos, representan más a la tristeza. Es por ello, que se recomienda crear una armonía equilibrada del color, ya que, este afecta al estado de ánimo de quien lo observa.

Para Henao (2018) el uso del color siempre estará enlazado a la situación o al objetivo que se desea cumplir, además de que, una buena armonía puede hacer más atrayente el producto visual diseñado, por ello, se puede sintetizar en que el color es funcional cuando esté relacionado a significados.

Además, Pascual (2018) afirmó que, el emplear un color es una decisión afectada por aspectos fisiológicos como culturales, ya que, afecta en la psicología y la percepción; y por otra, está relacionado a los iconos y a la semiótica.

En cuanto al indicador estructura, Branda, et al. (2020) definieron que, es la construcción desde cual parte la idea, su lugar en el espacio, los detalles que puede tener y la composición, así como, el equilibrio, sus proporciones y sus dimensiones. Además, la estructura es una vista de un conjunto que es parte de la síntesis comunicativa que está desarrollando, donde se puede reforzar y construir el significado de la pieza que se está desarrollando. A través de esta síntesis, se puede dar conocimientos y destrezas que se aplican con elementos visuales.

Según Torres y Romero (2018), las estructuras empleadas en los juegos didácticos deben mostrar la información de manera más adecuada y didáctica, donde se muestren los contenidos de manera valorativa al momento de mostrarlo y aplicarlo, esto engloba la etapa educativa a través de lo lúdico.

Además, Ojeda, et al. (2020), afirmaron que las estructuras empleadas en los juegos didácticos, servirán para la correcta estimulación y desarrollo de la información mostrada, haciendo que sea más fácil la interpretación del contenido, que refuerzan las habilidades de los estudiantes.

Para la dimensión comunicación visual, Branda, et al. (2020), lo conceptualizaron como, una disciplina que afecta en el día a día, siendo un proceso donde el emisor, es cualquier persona o ente institucional que crea un mensaje visual, con un determinado fin y propósito, donde el destinatario es quien lo recibe, comprende e interactúa con él. Por ende, la comunicación visual es algo proyectual, que da una significación a través del discurso y la imagen, donde ambos elementos crean ideas que son difundidas en lo visual para poder comunicar.

Asimismo, Kugur y Singh (2018), mencionaron que la comunicación visual, es una herramienta participativa, que es usada en medios tecnológicos y medios impresos. Es decir, se emplea en diferentes áreas de estudio, con el propósito de la información sea correctamente recibida por el receptor, esta información es mostrada mediante símbolos o imágenes que influyen en lo emocional y lógico de los clientes.

Por otro lado, Wenjuan (2021), afirmó que, la comunicación visual se encarga de aplicar recursos visuales, como imágenes, colores o textos, que hacen

más entendible la información para las personas, sin perder su calidad y valor artístico.

Para los autores base, Branda, et al. (2020), el indicador discurso visual, es la intención o dar un mensaje de una manera clara, a través de argumentos correctos y atractivos, para que puedan ser captados adecuadamente. Tiene como objetivo principal, ir más allá de una información, siendo más perceptiva y que pueda dar paso a una mayor reflexión. Por ello, se busca plasmar un discurso racional y contundente que sea significativo, para que pueda comunicar lo que se quiera.

Terrazo, et al. (2020) mencionaron que, los juegos didácticos se elaboran para promover el interés de los estudiantes sobre un tema desarrollado, por ello, el discurso visual debe estar correctamente estructurado para que mantenga la atracción y la atención de los estudiantes.

Imba y Lombano (2021) afirmaron que, el discurso que presente el juego didáctico debe ser llamativo, además de participativo y motivador para los estudiantes, esto permitirá un mayor interés acerca de los contenidos además de las actividades que se presentan, siendo eficaz en el proceso educativo, mejorando distintos aspectos, dejando de lado una enseñanza conductual.

Así mismo. Branda, et al. (2020), mencionaron que el indicador imagen, es una representación que puede ser analizada en un contexto y por medio de un universo cultural, siendo una construcción abstracta que está influenciada en el nivel interpretativo de quien lo traduce. Es decir, todas las imágenes están asociadas a un código y a otras imágenes, ya que, no existe por sí misma. Esta puede evolucionar, tomando componentes externos e icónicos, donde pueden existir imágenes reales o naturales e imágenes virtuales.

Sánchez, et al. (2020) sobre las imágenes, son representaciones por las cuales los estudiantes pueden identificar elementos que son relacionados con su entorno, lo que permitirá que los estudiantes expresen a su manera y con sus recursos, ligado al proceso cognitivo.

Balcázar (2018), indicó que, las imágenes son representaciones simplificadas y el estudiante al presenciar las imágenes, las relaciona con los

estímulos que contempla en su entorno, a través de las representaciones simbólicas que el juego didáctico presenta.

Para la variable temática, Ramírez, et al. (2016) mencionaron que, se puede definir el estilo de vida saludable como un proceso que se puede aplicar en niños y adolescentes, para que puedan tener un correcto desarrollo y crecimiento, favoreciendo a su salud desde la etapa de la infancia. Además, expresa que el desarrollo es un cambio que se da notoriamente en las características y cualidades del ser humano, que están relacionadas con su entorno y ambiente que rodea. Por otro lado, el crecimiento, es algo constante que se da en nuestra vida como, por ejemplo: el aumento de células en nuestro cuerpo o el tamaño de los tejidos de nuestro cuerpo, lo que dependerá de nuestra genética, así como, de otros factores nutricionales. Por ende, tanto el crecimiento como el desarrollo se verán afectados según nuestro estilo de vida, el cual comprende aspectos alimenticios, físicos y nutricionales.

Da Silva Domingues, et al. (2021) afirmaron que el estilo de vida saludable son distintas pautas van a influir de distinta manera en la salud de los pobladores, con comportamientos que pueden reducir enfermedades, mantener una salud mental saludable y una alimentación balanceada. Distintas etapas de la vida, pueden verse afectadas por las nuevas relaciones que vayamos creando y estas también afectaran en nuestra salud actual. Entonces, es importante que, en estas fases de crecimiento y evolución conozcamos temas sobre estilos de vida saludables, que impactaran positivamente en nuestro bienestar a futuro.

Asimismo, Calpa, et al. (2019) definieron que este estilo, parte de la base de las promociones y comportamientos de la salud, y se define como pasos de acciones con muchas extensiones, que se han mantenido con elementos internos y externos, constituidos por características que son determinantes en la salud de las personas.

Los autores base, Ramírez, et al. (2016) determinaron que la dimensión alimentación, es un desarrollo que no solo es influenciado desde la familia, sino también con la información que se da en las instituciones y la publicidad que se emiten a través de televisión y anuncios, donde 50% de promoción que son

emitidas es sobre productos alimenticios, que, en su mayoría, no favorecen a la salud de los niños.

Para reforzar esta información, Fajardo, et al. (2020) mencionaron que la alimentación es un soporte principal para el desarrollo de las personas, el cual contiene distintas necesidades que cumplir (energía, vitamina, minerales y proteínas). Cuando se cumplen estas necesidades, se evidenciará un correcto desarrollo, evitando enfermedades y problemas de salud que pueden aparecer a lo largo de nuestra vida.

Además, Rodríguez (2018), indicó que la alimentación, es importante para el correcto desarrollo y buen crecimiento de las personas, ya que, al consumir macro y micro nutrientes, encontrados en variedad de alimentos, se podrá mantener un balance funcional y de asimilación. A la vez que, para conservar una salud física y mental, se necesita principalmente de vitaminas y aminoácidos, sobre todo de agua, en cantidades moderadas.

Sobre el indicador hábitos dietarios, Ramírez, et al. (2016), afirmaron que son desarrollos que están afectados por factores biológicos, socioculturales y ambientales. Asimismo, para un correcto hábito, es importante que exista un intercambio entre el valor alimenticio y el tipo de alimento que se ingiere, de lo contrario, un desbalance podría ocasionar problemas de sobre peso u obesidad.

Mardones, et al. (2021), indicaron que, para tener una dieta saludable se debe tener en cuenta la cantidad de calorías que se consumen deben estar equilibradas con la cantidad que se usan, las grasas saturadas deben ser menor a un 10%, así como, disminuir el consumo de azúcar y sal al menos un valor menor a 5 g, acompañado todo esto a una rutina de actividad física, nos dará una correcta calidad de vida.

Para complementar Chiarpenello, et al. (2019), argumentaron que, el mal hábito dietario, puede ocasionar obesidad y sobrepeso, siendo este un problema creciente visto en los niños. Esto se origina principalmente cuando hay más consumo de calorías y menos gasto de estas, producto de una mala alimentación no supervisada.

Sobre el indicador conductas nutricionales, Ramírez, et al. (2016), indicaron que es el comportamiento que se tiene ante los hábitos alimenticios. Estos, están influidos por el entorno familiar, laboral y por los medios de comunicación, ya que, es de esa manera en la que se promocionan productos.

Almendra, et al. (2021), indicaron que la conducta alimentaria se rige por una mezcla de factores biológicos, psicológicos y socioculturales. Las alteraciones de estas, como una desmedida ingesta de alimentos, puede causar casos de estrés lo cual puede demudar la conducta alimentaria.

Como mencionó la autora Analía (2018), cuando se altera el consumo de alimentos, puede ocasionar trastornos que afecten la conducta alimentaria, que son alteraciones con el comportamiento y la alimentación, generados principalmente por el trabajo excesivo de controlar el peso y el miedo a engordar.

Para la dimensión actividad física, los autores Ramírez, et al. (2016), mencionaron que, es cualquier movimiento que realice el cuerpo, el cual usa la energía que almacena, producto de la alimentación. Una etapa fundamental en la que debe promocionarse este tipo de actividades saludables, es en la etapa escolar a través del curso de educación física.

Sánchez y Martínez (2021), indicaron que las actividades físicas, como correr, caminar, realizar ejercicios o andar en bicicleta, tendrán resultados, no solo en la forma física de los niños, además, potenciará su rendimiento estudiantil, ligado al aprendizaje. Por otro lado, en los aspectos negativos de no realizar actividades físicas, pueden traer consigo depresión, obesidad y estar más expuesto a enfermedades.

Los autores Secchi, et al. (2018), expusieron que, existe un incremento en cuanto a mortalidad, la cual se asocia a problemas del metabolismo, siendo de gran preocupación. Siendo que, estas enfermedades incluso se desarrollan, no solo en los adultos, sino también en niños. La causa principal de estos problemas es, la inactividad física y la mala condición física. Para evitar estas situaciones, es importante que se capacite en el ámbito escolar esta información, que pueda motivar a que los niños realicen actividades físicas.

Ramírez, et al. (2016), acerca del indicador ejercicio, mencionaron que es un impulso el cual pone a prueba la capacidad del ser humano, para iniciar una actividad física, generando beneficios tanto físicos como mentales, que impactaran de manera positiva en su desarrollo desde la niñez hasta la adultez. Además, se recomienda que se empleen 15 minutos de ejercicio, para la mejora de elementos cognitivos, tales como la memoria.

Moreno, et al. (2019) afirmaron que el ejercicio físico, es un instrumento el cual mejora nuestra calidad de vida y nuestros sistemas cardiopulmonares. Asimismo, otro de sus beneficios es la calidad de sueño, la cual es muy importante tanto para jóvenes como adultos.

Rosa (2019), indicó que realizar constantemente ejercicios físicos, causará que existan menos probabilidades de padecer problemas en nuestra salud. Es decir, nuestra condición física y el tiempo que realicemos de ejercicio debe estar balanceado, para evitar enfermedades cardiovasculares en nuestro sistema.

Asimismo, Ramírez, et al. (2016), sobre el indicador funciones cognitivas, sostienen que son distintos procesos, los cuales engloba por ejemplo al aprendizaje y la atención. Por ello, empleando el ejercicio en la cotidianidad, tanto de niños como adultos, las áreas cognitivas de control y ejecutivas, son las que mejor se desarrollan.

Maureira (2018) afirmó que las funciones cognitivas y el ejercicio cada vez se van asociando más, ya que, pueden afectar en la productividad educativa de los niños, aumentando su vascularización cerebral, los cuales producen un impacto en el crecimiento y desarrollo del cerebro.

Ramírez y Olmos (2020), mencionaron que, las funciones cognitivas es el cómo desarrollan las personas su atención, memoria, funciones ejecutivas, etc. Además, las funciones cognitivas es el conjunto de proceso en el cual se recibe la información a través de los sentidos, transformándose, reduciéndose y almacenándose para ser posteriormente utilizada.

Para la segunda variable, percepción visual, Villafaña (2017) mencionó que, la percepción visual, son los fenómenos que registra e interpreta el cerebro y que se recibe a través de los sentidos, que genera estímulos, los cuales son sucesos

que contemplamos del mundo exterior, que viajan directamente al pensamiento generando y ordenando las ideas con una dirección, intención y emisión. Además, la percepción va depender de la selectividad y la lógica de cada persona, es decir, vemos lo que nosotros queremos ver y no como son realmente. Por ende, la percepción es definida como la organización de ciertos elementos como su forma y la manera en la que están agrupados.

Jarodzka, et al. (2021), mencionaron que, desarrollar la percepción visual en los estudiantes, permite dar nuevas experiencias e interacciones. Esto se da mediante la motivación de los docentes, los cuales deben contar con materiales interactivos que permitan extraer correctamente la información para reforzar su aprendizaje.

Park, et al. (2019) sostuvieron que, la percepción visual funciona mejor cuando se usan elementos como las imágenes o fotografías, ya que, estas proponen una lectura visual más fácil y entendible, lo que la vuelve más durable en la mente.

Yang, et al. (2020), definieron a la percepción visual como un proceso de intuición, en el que participan la observación y la comprensión. Esta, se compone de dos etapas principales, la primera se encarga del registro de características en un sistema visual como el color, tamaño y ubicación; el segundo, se encarga de integrar las todas las funciones a través de su atención.

Villafaña (2017), sobre la dimensión forma indicó que, en las matemáticas, la forma es definida como una ecuación fácil de diferenciar, por ello lo asociamos a las formas básicas como círculo, cuadrado y triángulo. Sin embargo, la forma comprende elementos conceptuales como el tamaño y la ubicación, los cuales, a través de lo visual, transmiten un pensamiento que relacionan, generando la comprensión de lo que se observa.

Cui, et al. (2019) afirmaron que, la forma visual, sirve principalmente como un apoyo para la mejora en el proceso de la información, aún más, cuando se trata de estudiantes. Además, a través de formas y figuras básicas pueden mejorar su comprensión y ayudar en su razonamiento.

Tian (2020), conceptualizó que, las formas sirven para generar una expresión en distintos contextos, ya que, suelen ser más precisas y claras. Se pueden desarrollar a partir de distintos soportes gráficos, que usan también elementos semánticos para una mejor expresión.

Jiang (2018), mencionó que, la forma y su función, es de las partes más importantes al momento de realizar una pieza gráfica, que debe ser definido antes de ser aplicado, donde se cumplan los objetivos y requisitos que se quiera lograr, finalmente estas pueden reproducidas en la mente de las personas.

Asimismo, Villafaña (2017), sobre el indicador tamaño, afirmó que, todas las formas sin excepción cuentan con un tamaño determinado, que puede ser relativo a la manera en la que se asocie en el campo visual, es decir, su dimensión y magnitud que tenga en un determinado espacio.

Xie, et al. (2021), mencionaron que, el tamaño es una propiedad que se encarga de realizar la ubicación adecuada de los elementos gráficos, que da mayor diversidad y complicidad, la cual se puede aplicar a la pieza, a los textos, entre otros.

Ebenezer (2019) se refirió al tamaño, como un componente principal y elemento básico al momento de realizar algún proyecto de diseño, ya que, es muy constante su uso para generar comparativas con otros elementos, como la forma, el color, etc.

Villafaña (2017), sobre el indicador ubicación, conceptualizó que, es la manera en la cual se colocan los objetos en determinados puntos específicos, que puede ser, al centro del campo visual. Esto dependerá de 3 puntos importantes: la estructura del campo visual (donde se pueden dar fuerzas visibles e invisibles), el tamaño del campo visual (la cual está en relación a una escala más humana) y el tamaño que tenga la forma (los cuales se comparan y relacionan unos de otros).

Lukito, et al. (2022), indicaron que, ubicar correctamente los elementos permitirá que la información mostrada sea más coherente y cohesiva, donde, pueda resaltar los elementos y ayude a identificar la identidad visual, por ello es recomendable que se tenga un área con el suficiente espacio.

Lu, et al. (2020), mencionaron que, la ubicación es la forma de organización de los elementos en conjunto con la información presentada, la cual se rige a partir de una forma estructurada, en otras palabras, dependerá de la estructura previamente diseñada para saber que colocación emplear.

De igual manera, Villafaña (2017), sobre la dimensión composición, trata de relacionar uno o más elementos, en el área del diseño, se refiere al vínculo de la figura y del fondo. Es decir, para que el diseño que se esté realizando cumpla con una correcta composición, debe estar correctamente estructurada para formar una armonía entre los elementos distribuidos en la pieza.

De igual manera, Kuba (2021), mencionó que, la composición es la disposición de los elementos que dan un mayor sentido, es decir, mayor orden y equilibrio al diseño, así como, más legibilidad a los distintos elementos.

Li (2019), afirmó que, la composición requiere del control del diseñador por medio de sus saberes previos, debido, a través de estos podrá realizar piezas visuales que estén ajustados a los requerimientos y mentalidad del público.

Habeeb y Hassan (2021), sostuvieron que, la composición gráfica sirve como apoyo para el control de las ideas presentadas, que influyen en los significados y connotaciones que pueden tener. Además, presentan adecuadamente los mensajes para ser más funcional.

Sobre el indicador estética, Villafaña (2017), indicó que, es cuando una composición está establecida mediante normas fijas, donde se da una norma compositiva, la cual se refuerza con el equilibrio y la simetría, creando de esta manera una serenidad visual del espectador, para que pueda observar adecuadamente cada figura y forma que se presenta.

Borysenko y Mygal (2021) mencionaron que, uno de los parámetros más importante al momento de realizar un diseño, es la composición, mediante esta se registrarán distintos parámetros como la interacción con el espectador. Es decir, ayuda a que se pueda entender el mensaje o información visual.

Pantea (2019), sustentó que, la composición es uno de los conceptos fundamentales y que se relaciona con la proporción, ya que, ambos indican el dominio y la disposición de los elementos visuales, es decir, crean orden.

Rocha y Araujo (2022) afirmaron que, todas las composiciones se estructuran a través de la unión de piezas fundamentales como la línea, el punto, el color, el movimiento, entre otros. Ya que, a partir de estos es cuando inicia la creación de elementos visuales.

Por otro lado, Villafaña (2017), sobre el indicador dinámico, afirmó que, es la confirmación de distintos signos que son de expresión, el cual no contiene reglas establecidas, sin embargo, requiere de una unidad para su comprensión. En otras palabras, es la manera en la cual se agrega algún desequilibrio en la imagen, donde si se aplica correctamente puede generar movimiento o inestabilidad.

Malinauskas (2018), acerca de la composición dinámica, sostuvo que esta puede generar en el espectador mayor interés, donde adquiere mucho más valor el mensaje visual que el diseñador emplea, manteniendo la atención y atracción del espectador.

Jégou (2019), indicó que, las reglas compositivas son empleadas para que las creaciones de las imágenes sean más agradables, proporcionando una mayor estética. Por lo tanto, emplear composiciones dinámicas hace que las formas puedan vincularse de mejor manera, por medio de combinaciones de distintos signos visuales.

Olga (2018), sostuvo que, las composiciones desequilibradas, son tomadas al azar y no cuentan con fundamentos adecuados, por ello, es importante desarrollar una información que pueda ser recordada e informativa para que aumente el valor del contenido.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1. Enfoque de investigación

El enfoque de esta investigación fue cuantitativo, ya que, siguió una secuencia que puede ser probatoria. Es decir, que nace a partir de una idea, la cual se va desarrollando, luego de esto se indica cuáles son los objetivos y las preguntas de la investigación. Todo el trabajo se encuentra encaminado a partir de temas que son significativos en la investigación (Sánchez y Murillo, 2021).

##### 3.1.2. Tipo de investigación

Se desarrolló una investigación aplicada, la cual estuvo dirigida hacia la resolución de problemas. Es decir, se realizó la formulación de problemas o hipótesis para poder resolver problemáticas que se dan en la sociedad (Esteban, 2018).

##### 3.1.3. Nivel de investigación

Se usó un nivel explicativo en la investigación, donde se exploró distintos fenómenos, que puede establecer una relación moderada en las variables que se usan en la investigación (Ramos, 2020).

##### 3.1.4. Diseño de investigación

Como diseño de investigación, se aplicó uno cuasi experimental, el cual tuvo como objetivo enmarcar una hipótesis y que puede manipular la variable independiente, que no han podido ser asignados aleatoriamente (Fernández, et al., 2014).

#### 3.2. Variables y operacionalización

**Tabla N° 1:** Identificación de las variables

	<b>VARIABLES</b>	<b>NATURALEZA</b>	<b>ESCALA</b>	<b>CATEGORÍA</b>
<b>V1</b>	Juego Didáctico Estilos de vida saludable	Cualitativa	Nominal	Independiente
<b>V2</b>	Percepción visual	Cualitativa	Nominal	Dependiente

**Fuente:** Elaboración propia

### **3.2.1. Variable 1: Juego Didáctico**

La variable 1 de investigación es los juegos didácticos, Branda, et al. (2020), mencionaron que el juego didáctico, es un tratamiento el cual refuerza la creatividad y el aprendizaje de los integrantes con los que se interactúa. Principalmente, estos pueden generar respuestas adecuadas, ya que, rompen con el sistema clásico del aprendizaje y presenta una experiencia más satisfactoria, con criterios de evaluación más creativos y dinámicos.

#### **Dimensiones:**

- Aprendizaje
- Creatividad

#### **Indicadores:**

- Diseño
- Educación
- Motivación
- Indagación

### **3.2.2. Variable temática: Estilos de vida saludable**

Para la segunda variable, Ramírez, et al. (2016) afirmaron que el estilo de vida es un camino importante desarrollado en niños y adolescentes, para que puedan tener un correcto desarrollo y crecimiento, favoreciendo a su salud desde la etapa de la infancia. Además, expresa que el desarrollo es un cambio que se da notoriamente en las características y cualidades del ser humano, que están relacionadas con su entorno y ambiente que rodea.

#### **Dimensiones:**

- Alimentación
- Actividades físicas

#### **Indicadores:**

- Hábitos dietarios
- Conductas nutricionales
- Ejercicio

- Funciones cognitivas

### **3.2.3. Variable 2: Percepción visual**

Para la segunda variable, Villafaña, (2017) afirmó que, la percepción visual es la manera en la que se almacena la información que observamos del día a día. Es decir, que viajan en nuestros pensamientos donde se crean ideas a partir de lo observado y dependiendo de la propia selectividad, almacenamos lo que consideramos más importante.

#### **Dimensiones:**

- Forma
- Composición

#### **Indicadores:**

- Tamaño
- Ubicación
- Estática
- Dinámica

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

### **3.3.1. Población**

Para los autores Arias, et al. (2016) la población agrupa a casos que pueden ser definidos, accesibles y sobre todo limitados, que sirven para a la selección de la muestra. Por ello, la población para esta investigación es de 130 estudiantes que cursan el nivel de primaria del Colegio Dios es Amor en el Distrito de Mi Perú.

### **3.3.2. Criterio de inclusión**

En cuanto a la recolección de datos se eligió a los estudiantes del Colegio Dios es Amor en el Distrito de Mi Perú, como muestra de investigación, de ambos sexos, que cursen el nivel de primaria.

### **3.3.3. Muestra**

El autor Baena (2017), definió a la muestra cómo, una pequeña porción que es parte de la población, el cual servirá para aplicar el instrumento para nuestra

investigación. La muestra obtenida fue de 94 estudiantes, dicha cantidad de consiguió después de aplicar la formula asignada a las poblaciones finitas.

#### **3.3.4. Muestreo**

Se empleó un muestreo que sea probabilístico aleatorio para esta investigación, ya que para Scharager y Reyes (2001), afirmaron que, son también llamadas dirigidas, en las que dependerá la condición para poder realizarla. Además, de que este tipo de muestreo es de los más usados, por su facilidad en distintas investigaciones.

### **3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos**

#### **3.4.1. Técnica de recolección de datos**

Los autores Torres, et al. (2019) mencionaron que, la técnica de recolección nace a partir de la observación, donde luego participan encuestas o entrevistas, dependiendo de la investigación que se está desarrollando. Partiendo de esta información, se empleó como técnica para la recolección de datos, la encuesta.

#### **3.4.2. Instrumento**

Los autores Mendoza y Avila (2020), conceptualizaron que, los instrumentos son los que nos ayudarán y asegurarán nuestro trabajo de investigación. Además, están destinados a la medición de los datos.

Por ello, se empleó un cuestionario el cual contiene 12 preguntas, donde se dividieron en 4 para la variable de juego didáctico, 4 para estilos de vida saludable y 4 para percepción visual, se empleó una escala politómica, es decir con “totalmente en desacuerdo”, “en desacuerdo”, “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, “de acuerdo” o “totalmente de acuerdo” como respuestas.

#### **3.4.3. Validez**

Los teóricos Villasís, et al. (2018), definieron a la validez como el nivel de veracidad, que puede tener una investigación. Para considerar que una investigación es válida, debe seguir una serie de procesos tomando en cuenta criterios que demuestren que lo desarrollado se encuentra libre de problemas. Esta investigación fue validada por 3 expertos, Mag. Levano Abel, Mag. Ita Dayra y Mag. Uvidia Elenisa, los datos arrojaron un resultado de 0,012, que es menor a 0,05. Siendo este el nivel de significancia. Por ello, el instrumento presenta es válido para la recolección.

#### **3.4.4. Confiabilidad**

En cuanto a la confiabilidad, Molina, et al. (2013), mencionaron que es el grado que existe cuando una investigación, contiene algunos errores. Estas, pueden ser distintas según la observación que se da al momento de la medición de datos, que suelen transformarse según el instrumento aplicado. Por ello, para la presente investigación se utilizó el Alfa de Cronbach, ya que, se aplicaron respuestas politómicas de Likert. En el grupo experimental, luego de realizar la prueba del Alfa de Cronbach, se obtuvo como resultado 0,741, por lo tanto, es una buena confiabilidad. Asimismo, en el grupo control el resultado que se obtuvo luego de aplicar el Alfa de Cronbach, fue de 0,711, lo que demostró, que es una buena confiabilidad.

#### **3.5. Procedimientos**

Para la información utilizada, se usó distintos libros digitales, así como, artículos, mediante distintas plataformas confiables que sirvieron para contar con una información más actualizada y segura. Además, para la recolección de respuestas, se dio de manera presencial a través de encuestas impresas, para poder tener un mejor acercamiento con los encuestados de ambos grupos, todo esto, coordinado previamente con los encargados y docentes de la institución Dios es Amor.

#### **3.6. Métodos de análisis de datos**

Como esta investigación cuenta con un enfoque de tipo cuantitativo, se desarrolló un análisis descriptivo donde se usó una encuesta para poder obtener los datos. Por esto, se procesó en el Software Estadísticos SPSS Versión 25, donde se puede elaborar la base de datos, así como, la validez y fiabilidad de las encuestas presentadas. Por ende, para realizar el análisis de tipo inferencial se emplea el Rho de Spearman, donde podremos confirmar nuestras hipótesis previamente planteadas, para saber cuál es su significancia entre las variables.

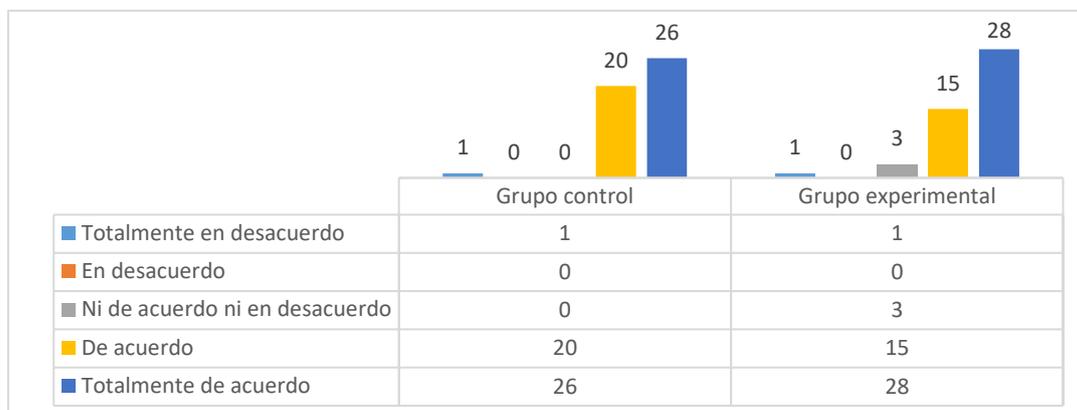
##### **3.6.1. Análisis descriptivo**

Se distribuyó un cuestionario entre 94 alumnos de la institución Dios es Amor, donde se dividió en 47 cantidades para estudiantes de 3er y 4to grado en el grupo experimental y 47 para estudiantes del 5to y 6to grado en el grupo control, donde se tiene como objetivo determinar la influencia del juego didáctico sobre estilos de

vida saludable en estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. Los datos obtenidos de las 8 preguntas realizadas, nos indican lo siguiente:

**Pregunta N° 1:** *Los colores que se han usado para este juego, son de tu agrado.*

**Figura N° 1:** Gráfico de barras sobre indicador uso de color

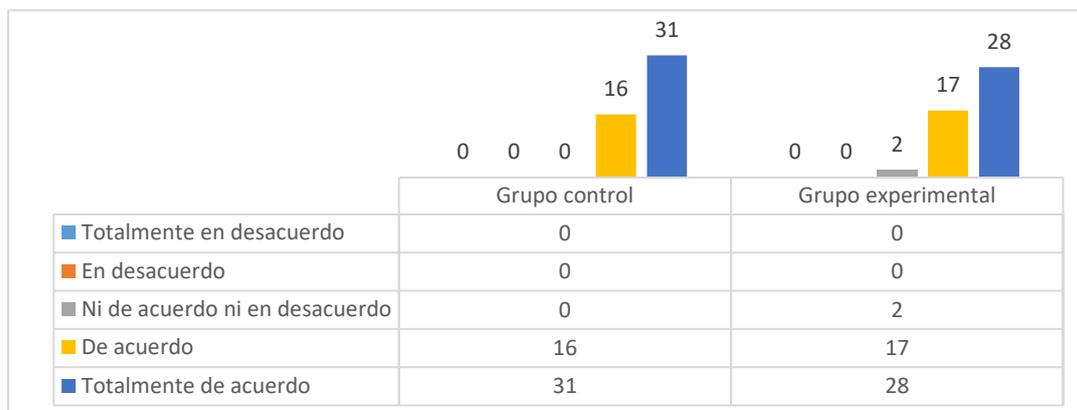


**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** Como se puede observar en la figura 1, para el grupo control, 1 estudiante (2.1%) marco totalmente en desacuerdo en que el color usado en el juego didáctico era de su agrado, 20 estudiantes (42.6%) estuvieron de acuerdo y 26 estudiantes (55.3%) totalmente de acuerdo. Para el grupo experimental la situación es similar, 1 estudiante (2.1%) está totalmente en desacuerdo que el color usado en el juego didáctico era de su agrado, mientras que 3 estudiantes (6.4%) marcaron ni de acuerdo ni en desacuerdo, 15 estudiantes (31.9%) de acuerdo y 28 estudiantes (59.6%) totalmente de acuerdo.

**Pregunta N° 2:** *La estructura de los elementos del juego es entendible y equilibrada.*

**Figura N° 2:** Gráfico de barras sobre indicador estructura

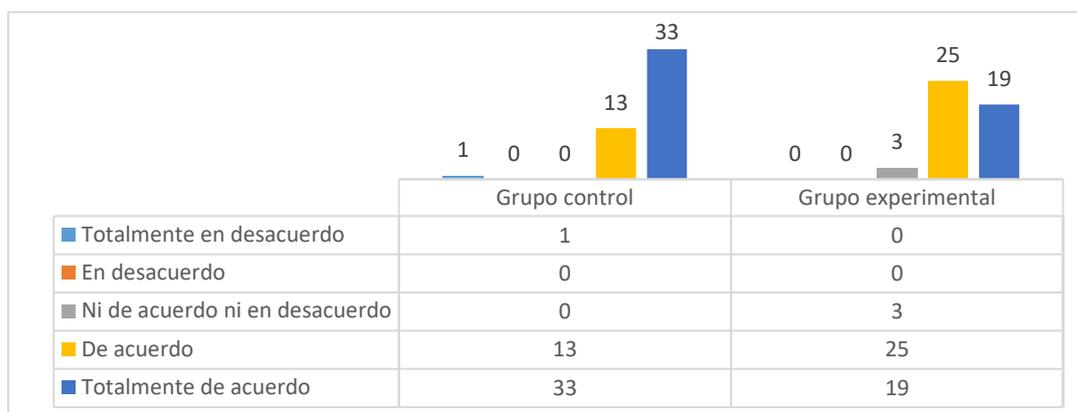


**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** Como se puede observar en la figura del ítem 2, en cuanto al grupo control, 16 estudiantes (34%) se encuentran de acuerdo sobre que el juego didáctico tiene una estructura entendible y equilibrada, mientras que 31 estudiantes (66%) totalmente de acuerdo. Para el grupo experimental, 2 estudiantes (4.3%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, hay un aumento en de acuerdo con 17 estudiantes (36.2%), así como, 28 estudiantes (59.6%) que se encuentran totalmente de acuerdo.

**Pregunta N° 3:** *La información mostrada del juego, te pareció clara.*

**Figura N° 3:** Gráfico de barras sobre indicador discurso visual



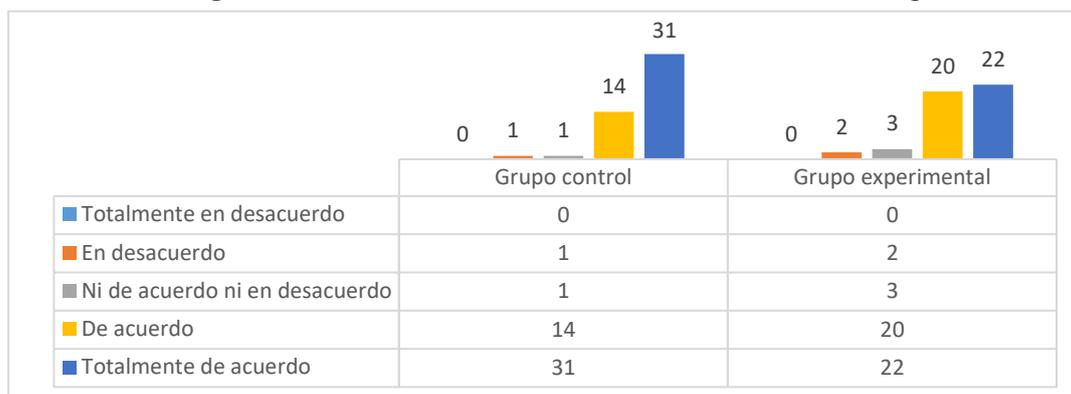
**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** Para la figura 3, en el grupo control 1 estudiante (2.1%) está totalmente en desacuerdo acerca de que el juego didáctico cuenta con información

clara, 13 (27.7%) están de acuerdo y 33 (70.2%) totalmente de acuerdo. Por otro lado, para el grupo experimental 3 estudiantes (6.4%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 25 (53.2%) de acuerdo y 19 (40.4%) totalmente de acuerdo.

**Pregunta N° 4:** *Las imágenes mostradas del juego, te parecen atractivas.*

**Figura N° 4:** Gráfico de barras sobre indicador imagen

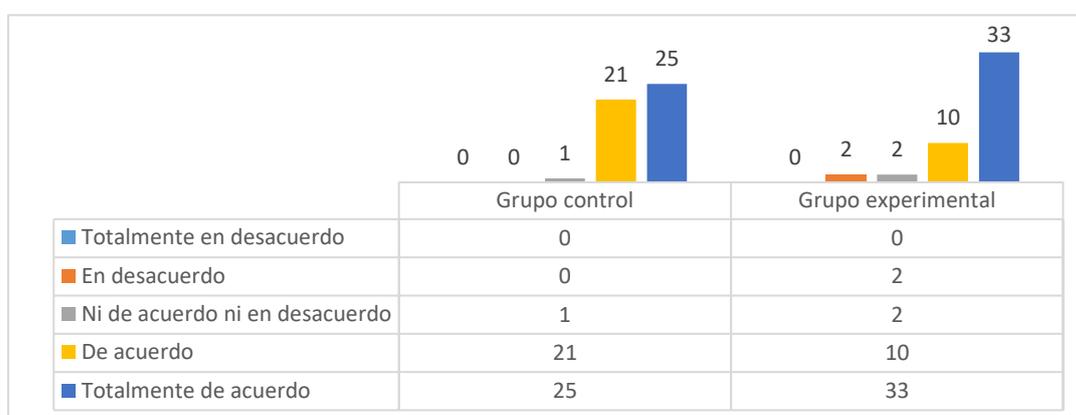


**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** En la figura 4, para los participantes del grupo control, 1 estudiante (2.1%) están totalmente en desacuerdo sobre si sienten que el juego didáctico muestra imágenes atractivas, mientras que 1 (2.1%) está ni de acuerdo ni en desacuerdo, 14 (29.8%) de acuerdo y 31 (66%) totalmente de acuerdo. Por otro lado, para el grupo de tipo experimental se evidencio que 2 estudiantes (4.3%) están en desacuerdo, 3 (6.4%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 20 (42.6%) de acuerdo y 22 (46.8%) totalmente de acuerdo.

**Pregunta N° 5:** *Según lo observado, el juego didáctico te muestra hábitos alimenticios saludables.*

**Figura N° 5:** Gráfico de barras sobre hábitos dietarios

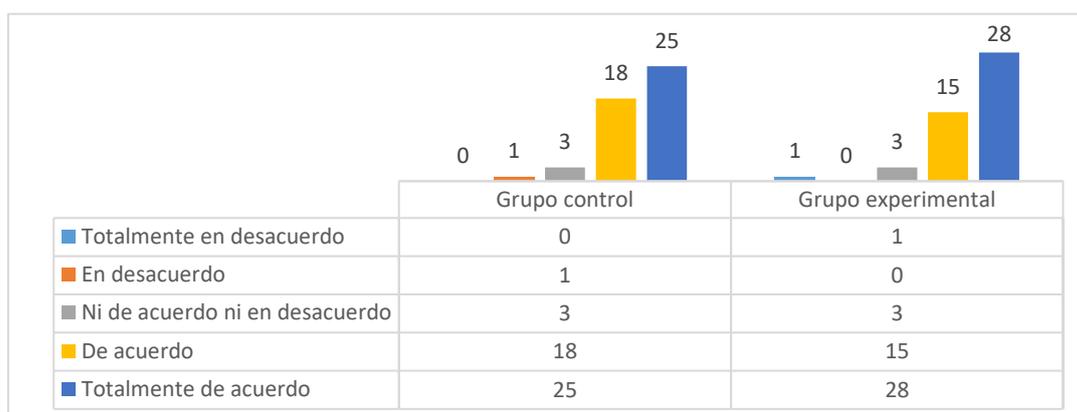


**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** En la figura 5, 1 estudiante (2.1%) está ni de acuerdo ni en desacuerdo sobre si el juego muestra hábitos alimenticios saludables, 21 estudiantes (44.7%) en de acuerdo y 25 (53.2%) totalmente de acuerdo. A diferencia del grupo experimental, donde 2 estudiantes (4.3%) se encuentran en desacuerdo, 2 (4.3%) en ni de acuerdo ni en desacuerdo, 10 (21.3%) en de acuerdo y 33 (70.2%) totalmente de acuerdo.

**Pregunta N° 6:** *Opinas que el juego didáctico te motiva a comer más saludable.*

**Figura N° 6:** Gráfico de barras sobre conductas nutricionales

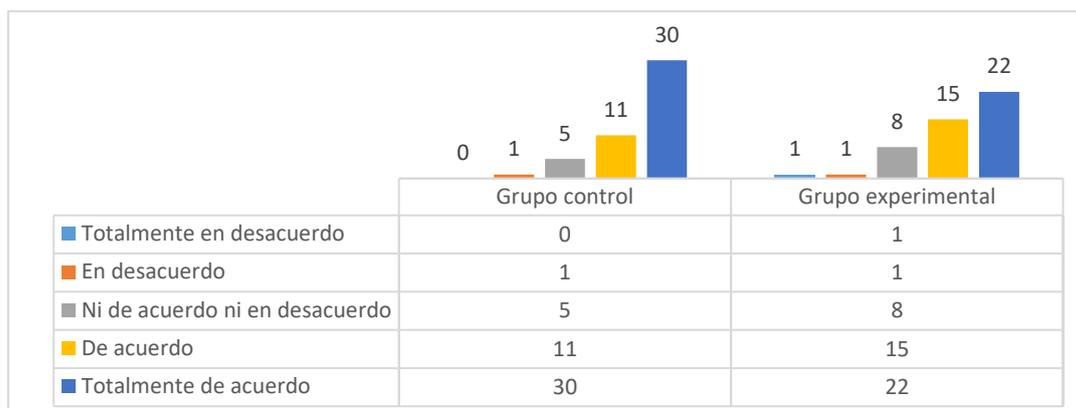


**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** Para la figura 6, en el grupo control 1 estudiante (2.1%) está en desacuerdo en que el juego didáctico les motiva a comer más saludable, 3 estudiantes (6.4%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 18 (38.3%) de acuerdo y 25 estudiantes (53.2%) totalmente de acuerdo. Para el grupo experimental, 1 estudiante (2.1%) totalmente en desacuerdo, 3 (6.4%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 15 (31.9%) de acuerdo y 28 estudiantes (59.6%) totalmente de acuerdo.

**Pregunta N° 7:** Sientes que el juego didáctico te impulsa hacer ejercicios en casa.

**Figura N° 7:** Gráfico de barras sobre indicador ejercicio

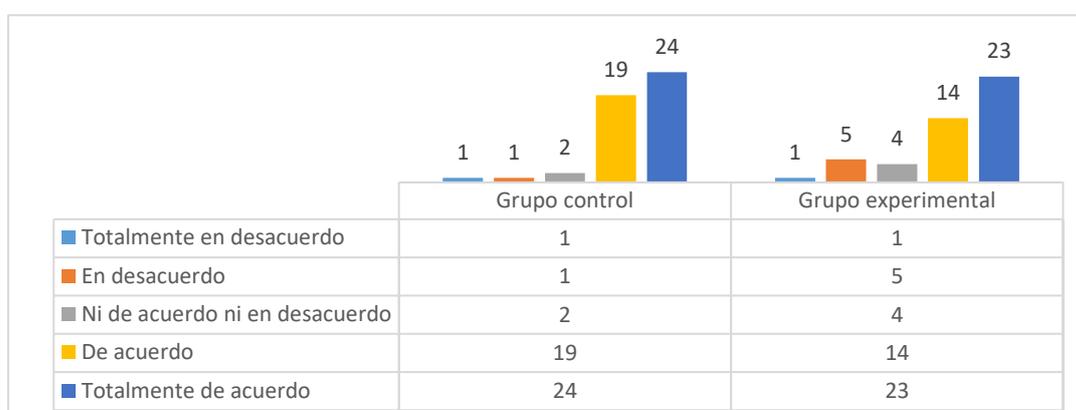


**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:** Como se observa en el gráfico de barras de la figura 7, en los participantes del grupo control 1 estudiante (2.1%) se encuentra en desacuerdo acerca de si siente que el juego didáctico le impulsa hacer ejercicios en casa, 5 estudiantes (10.6%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 11 (23.4%) se encuentran de acuerdo y 30 (63.8%) totalmente de acuerdo. Asimismo, para los participantes del grupo experimental, 1 estudiante (2.1%) está totalmente en desacuerdo, 1 (2.1%) en desacuerdo, 8 (17%) consideran estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, 15 (31.9%) de acuerdo y 22 estudiantes (46.8%) totalmente de acuerdo.

**Pregunta N° 8:** Según tu opinión, hacer ejercicios de este juego didáctico te ayudan a estar más atento en clase.

**Figura N° 8:** Gráfico de barras sobre indicador funciones cognitivas

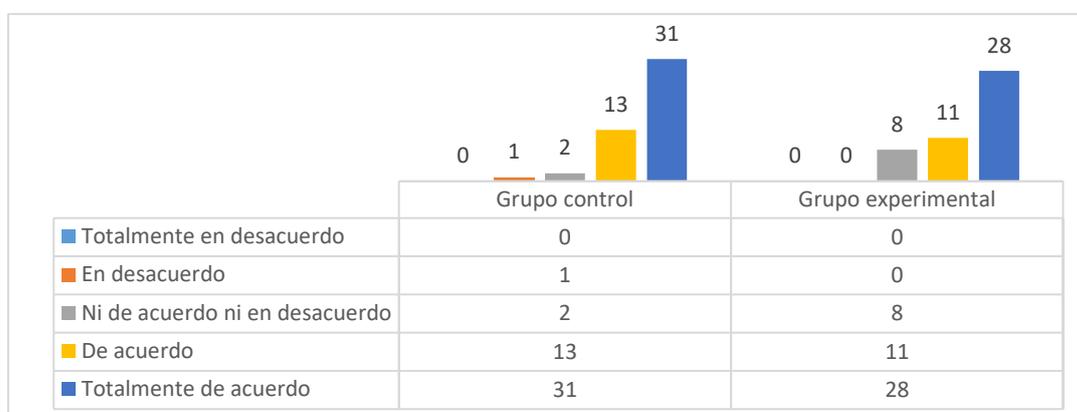


**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:** En la figura 8, se puede ver que para el grupo control que 1 estudiante (2.1%) se encuentra totalmente en desacuerdo si el juego didáctico le ayudan a estar atento en clase, 1 estudiante (2.1%) está en desacuerdo, 2 (4.3%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 19 estudiantes (40.4%) de acuerdo y 24 estudiantes (51.1%) totalmente de acuerdo. Por otro lado, en el grupo experimental, 1 estudiante (2.1%) está totalmente en desacuerdo, 5 (10.6%) en desacuerdo, 4 (8.5%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 14 (29.8%) de acuerdo y 23 (48.9%) totalmente de acuerdo.

**Pregunta N° 9:** *El tamaño del juego y sus piezas te parece el adecuado.*

**Figura N° 9:** Gráfico de barras sobre indicador tamaño

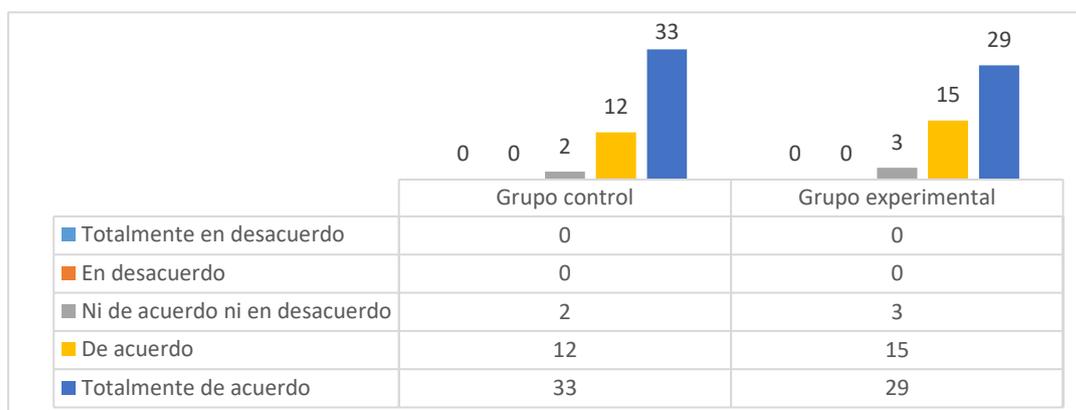


**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** En la figura 9, se puede ver que para el grupo control que 1 estudiante (2.1%) se encuentra en desacuerdo si el juego didáctico tiene el tamaño adecuado, 2 estudiantes (4.3%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 13 estudiantes (27.7%) de acuerdo y 31 estudiantes (66%) totalmente de acuerdo. Por otro lado, en el grupo experimental, 8 estudiantes (17%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 11 (23.4%) de acuerdo y 28 (59.6%) totalmente de acuerdo.

**Pregunta N° 10:** *Crees que la ubicación de los elementos del juego es la correcta sus piezas*

**Figura N° 10:** Gráfico de barras sobre indicador ubicación

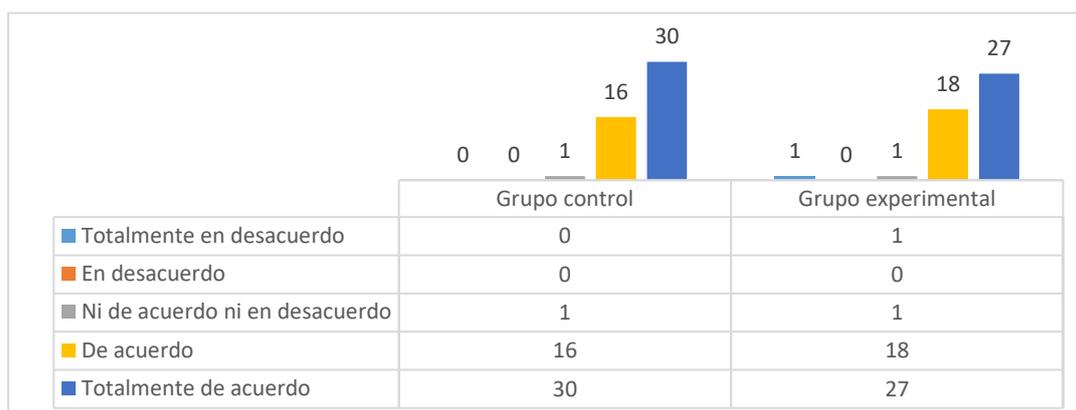


**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** En la figura 10, se puede ver que para el grupo control que 2 estudiantes (4.3%) se encuentran ni de acuerdo ni en desacuerdo si los elementos del juego didáctico están correctamente ubicados, 12 estudiantes (25.5%) de acuerdo y 33 estudiantes (70.2%) totalmente de acuerdo. Por otro lado, en el grupo experimental, 3 estudiantes (6.4%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 15 (31.9%) de acuerdo y 29 estudiantes (61.7%) totalmente de acuerdo.

**Pregunta N° 11:** *La composición de los elementos te parece agradable.*

**Figura N° 11:** Gráfico de barras sobre indicador estática



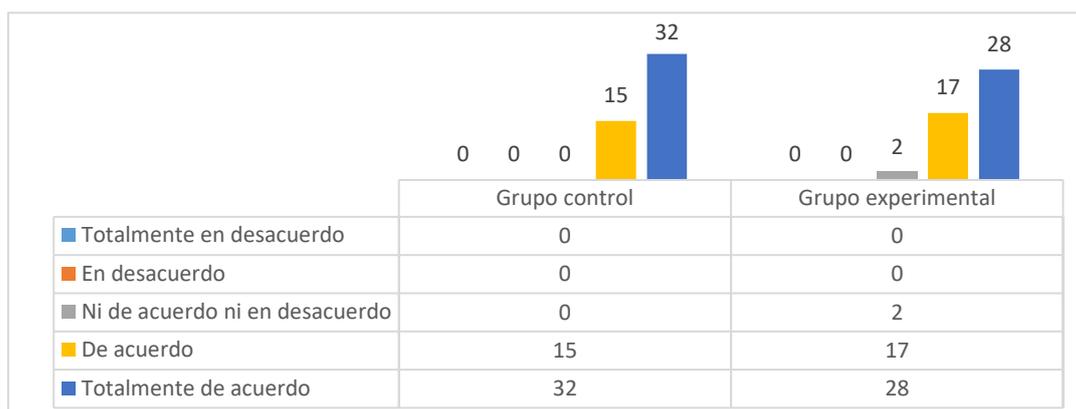
**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** En la figura 11, se puede ver que para el grupo control que 1 estudiante (2.1%) se encuentra ni de acuerdo ni en desacuerdo sobre si la composición del juego didáctico es agradable, 16 estudiantes (34%) de acuerdo y

30 estudiantes (63.8%) totalmente de acuerdo. Por otro lado, en el grupo experimental, 1 estudiante (2.1%) está totalmente en desacuerdo, 1 estudiante (2.1%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 18 (38.3%) de acuerdo y 27 (57.4%) totalmente de acuerdo.

**Pregunta N° 12:** *Consideras que el juego es dinámico.*

**Figura N° 12:** Gráfico de barras sobre indicador dinámico.



**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** En la figura 12, se puede ver que para el grupo control que 15 estudiantes (31.9%) se encuentran de acuerdo si el juego didáctico es dinámico, 32 estudiantes (68.1%) totalmente de acuerdo. Por otro lado, en el grupo experimental, 2 estudiantes (4.3%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 17 (36.2%) de acuerdo y 28 estudiantes (59.6%) totalmente de acuerdo.

### 3.6.2. Análisis inferencial

Para este análisis se usó los resultados que se obtuvo al realizar el Rho de Spearman, donde se comprobó las hipótesis anteriormente planteadas. Asimismo, se pudo conocer la influencia que tiene una variable con otra, de igual manera con sus dimensiones. Se obtuvo lo siguiente:

**Tabla N° 6: Prueba de normalidad Grupo Control**

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V_JUEGO_DIDACTICO_ES TILOS_DE_VIDA_SALUDAB LE	,128	47	,051	,941	47	,019
V_PERCEPCION_VISUAL	,253	47	,000	,824	47	,000
DISEÑO_VISUAL_D1_V1	,297	47	,000	,758	47	,000
COMUNICACION_VISUAL_ D2_V2	,278	47	,000	,719	47	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

**Interpretación:** Se observa que, en los resultados de la prueba de la normalidad, la mayoría de los valores son menores  $< 0,05$ , por lo tanto, es anormal y se emplea el Rho de Spearman para la prueba de hipótesis.

**Tabla N° 7: Prueba de normalidad Grupo Experimental**

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V_JUEGO_DIDACTICO_ES TILOS_DE_VIDA_SALUDAB LE	,130	47	,046	,917	47	,003
V_PERCEPCION_VISUAL	,195	47	,000	,880	47	,000
DISEÑO_VISUAL_D1_V1	,235	47	,000	,824	47	,000
COMUNICACION_VISUAL_ D2_V1	,221	47	,000	,886	47	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

**Interpretación:** Como se observa en la tabla 7 acerca de la normalidad en el grupo experimental, la mayoría de los valores son inferiores a  $0,05$ , por ello, es anormal, es decir, se emplea el Rho de Spearman para las hipótesis.

## Prueba de Hipótesis General

**H<sub>1</sub>:** Existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022

**H<sub>a</sub>:** Existe una influencia medianamente significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022

**H<sub>0</sub>:** No existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022

**Tabla N° 9:** Prueba de las variables juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual del Grupo Control.

			V_JUEGO_DIDACTICO _ESTILOS_DE_VIDA_S ALUDABLE	V_PERCEPCION _VISUAL
Rho de Spearman	V_JUEGO_DIDACTICO_ ESTILOS_DE_VIDA_SAL UDABLE	Coefficiente de correlación	1,000	,448**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	47	47
	V_PERCEPCION_VISUA L	Coefficiente de correlación	,448**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	47	47

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

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

**Interpretación:** Se consiguió una correlación positiva moderada, con un valor de 0,448, además la cantidad de 0,002 para la significancia, que es menor según indica el valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), por ello, no se tomó en cuenta la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, es decir, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022

**Tabla N° 10:** Prueba de las variables juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual del Grupo Experimental.

**Correlaciones Grupo Experimental**

			V_JUEGO_DICACTICO _ESTILOS_DE_VIDA_S ALUDABLE	V_PERCEPCION _VISUAL
Rho de Spearman	V_JUEGO_DICACTICO_ ESTILOS_DE_VIDA_SAL UDABLE	Coefficiente de correlación	1,000	,460**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	47	47
	V_PERCEPCION_VISUA L	Coefficiente de correlación	,460**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	47	47

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

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

**Interpretación:** Se consiguió una correlación positiva moderada, con un valor de 0,460, además la significancia fue de 0,001, que es inferior al valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), declinando la hipótesis nula y se asumió la hipótesis de investigación, es decir, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022

**Prueba de Hipótesis Específica 1**

**H<sub>1</sub>:** Existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una influencia medianamente significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>0</sub>:** No existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**Tabla N° 11:** Prueba del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable del Grupo Control.

			<b>Correlaciones Grupo Control</b>	
			DISEÑO_VISUAL_D1_V	V_PERCEPCION_VISU
			1	AL
Rho de Spearman	DISEÑO_VISUAL_D1_V1	Coefficiente de correlación	1,000	,330*
		Sig. (bilateral)	.	,024
		N	47	47
	V_PERCEPCION_VISUAL	Coefficiente de correlación	,330*	1,000
		Sig. (bilateral)	,024	.
		N	47	47

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

**Interpretación:** Se obtuvo como resultados un coeficiente positivo baja, dando un 0,330, asimismo, una significancia de 0,024, que es menor al valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), por ello, se rechazó la hipótesis nula, donde se concluyó que existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**Tabla N° 12:** Prueba del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable del Grupo Experimental.

			<b>Correlaciones Grupo Experimental</b>	
			DISEÑO_VISUAL_D1_V	V_PERCEPCION_VISUA
			1	L
Rho de Spearman	DISEÑO_VISUAL_D1_V1	Coefficiente de correlación	1,000	,107
		Sig. (bilateral)	.	,476
		N	47	47
	V_PERCEPCION_VISUAL	Coefficiente de correlación	,107	1,000
		Sig. (bilateral)	,476	.
		N	47	47

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

**Interpretación:** Según los resultados de la tabla mostrada, que se desarrolló mediante el Rho de Spearman, se tuvo que el coeficiente de correlación positiva muy baja, con un 0,107, además de una significancia de 0,476, la cual es mayor al valor teórico ( $0,001 > 0,05$ ), por ello, se acepta la hipótesis nula, es decir, no existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

## Prueba de Hipótesis Específica 2

**H<sub>1</sub>:** Existe una influencia significativa de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una influencia medianamente de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>0</sub>:** No existe una influencia significativa de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**Tabla N° 13:** Prueba de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable del Grupo Control

			Correlaciones Grupo Control	
			COMUNICACION_VISUAL_ D2_V2	V_PERCEPCION_ VISUAL
Rho de Spearman	COMUNICACION_VISUAL_D2_V2	Coeficiente de correlación	1,000	,385**
		Sig. (bilateral)	.	,008
		N	47	47
	V_PERCEPCION_VISUAL	Coeficiente de correlación	,385**	1,000
		Sig. (bilateral)	,008	.
		N	47	47

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

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

**Interpretación:** Como se observa en la tabla, se obtuvo una correlación positiva baja con un 0,385, además de una significancia de 0,008, la cual es menor al valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), por ello, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, es decir, existe una influencia medianamente de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**Tabla N° 14:** Prueba de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable del Grupo Experimental

			COMUNICACION_VISUAL_	V_PERCEPCION_VI
			D2_V1	SUAL
Rho de Spearman	COMUNICACION_	Coeficiente de correlación	1,000	,463**
	VISUAL_D2_V1	Sig. (bilateral)	.	,001
		N	47	47
	V_PERCEPCION_	Coeficiente de correlación	,463**	1,000
	VISUAL	Sig. (bilateral)	,001	.
		N	47	47

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

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

**Interpretación:** Se tuvo un el coeficiente positivo moderado, con un 0,463, además de un nivel de significancia de 0,001, que es inferior al valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), por ello, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, es decir, existe una influencia medianamente de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

### Prueba de Hipótesis Específica 3

**H<sub>1</sub>:** Existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una influencia medianamente significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>o</sub>:** No existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**Tabla N° 15:** Prueba del juego didáctico en la forma del Grupo Control

			V_JUEGO_DIDACTICO_ESTILO S_DE_VIDA_SALUDABLE	FORMA_D1_ V2
Rho de	V_JUEGO_	Coeficiente de correlación	1,000	,331*
Spearman	DIDACTICO	Sig. (bilateral)	.	,023
	_ESTILOS_	N	47	47
	DE_VIDA_S			
	ALUDABLE			
	FORMA_D1	Coeficiente de correlación	,331*	1,000
	_V2	Sig. (bilateral)	,023	.
		N	47	47

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

**Interpretación:** Se obtuvo un coeficiente positivo bajo, con un 0,331, además de una significancia de 0,023, que es menor al valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), por ello, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, es decir, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**Tabla N° 16: Prueba del juego didáctico en la forma del Grupo Experimental**

<b>Correlaciones Grupo Experimental</b>			V_JUEGO_DICACTICO_ESTILO S_DE_VIDA_SALUDABLE	FORMA_D1_V 2
Rho de	V_JUEGO_	Coeficiente de correlación	1,000	,380**
Spearman	DICACTICO	Sig. (bilateral)	.	,008
	_ESTILOS_	N	47	47
	DE_VIDA_S ALUDABLE			
	FORMA_D1	Coeficiente de correlación	,380**	1,000
	_V2	Sig. (bilateral)	,008	.
		N	47	47

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

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

**Interpretación:** Se tuvo que el coeficiente de correlación positiva baja, con un 0,380, además de una significancia de 0,008, la cual es menor al valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), por ello, se rechazó la hipótesis nula, es decir, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

#### **Prueba de Hipótesis Específica 4**

**H<sub>1</sub>:** Existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una influencia medianamente significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**H<sub>0</sub>:** No existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**Tabla N° 17: Prueba del juego didáctico en la composición del Grupo Control**

			V_JUEGO_DIDACTICO_ESTIL OS_DE_VIDA_SALUDABLE	COMPOSICION_ D2_V2
Rho de	V_JUEGO_	Coeficiente de correlación	1,000	,499**
Spearman	DIDACTICO	Sig. (bilateral)	.	,000
	_ESTILOS_	N	47	47
	DE_VIDA_S			
	ALUDABLE			
	COMPOSIC	Coeficiente de correlación	,499**	1,000
	ION_D2_V2	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	47	47

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

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

**Interpretación:** Se obtuvo un coeficiente de correlación positiva moderada, siendo de 0,499, además de una significancia de 0,000, la cual es menor al valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), por ello, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, es decir, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

**Tabla N° 18: Prueba del juego didáctico en la composición del Grupo Experimental**

			V_JUEGO_DIDACTICO_ES TILOS_DE_VIDA_SALUDA BLE	COMPOSICI ON_D2_V2
Rho de	V_JUEGO_DIDACTI	Coeficiente de correlación	1,000	,374**
Spearman	CO_ESTILOS_DE_V	Sig. (bilateral)	.	,010
	IDA_SALUDABLE	N	47	47
	COMPOSICION_D2	Coeficiente de correlación	,374**	1,000
	_V2	Sig. (bilateral)	,010	.
		N	47	47

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

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

**Interpretación:** Se obtuvo como resultado una correlación positiva baja, con un 0,374, además de una significancia de 0,010, que es inferior al valor teórico ( $0,001$

$< 0,05$ ), por ello, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, es decir, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

### **3.7. Aspectos éticos**

Se desarrolló este proyecto siguiendo cada pauta instaurada por la Universidad César Vallejo, además de, las normas de tipo APA en su séptima edición, para poder respetar la autoría de los distintos libros, tesis y artículos que se emplearon para el desarrollo.

Asimismo, para recolectar los datos se procesó en conjunto a la coordinación de la secretaria de la institución Dios es Amor, donde se recolectó la información de manera presencial, para tener un mejor acercamiento y presentación del juego didáctico desarrollado. Posteriormente todos estos datos fueron ingresados en el programa SPSS versión 25, realizando su el análisis y la interpretación de los datos, iniciando con la validez empleando el Alfa de Cronbach, así como, el análisis de las tablas y gráficos presentados.

Por último, se realizó la prueba del Turnitin, para realizar la prueba de plagio y/o copia, para demostrar que se respeta la autoría del investigador.

## **IV. RESULTADOS**

Ahora se presenta las interpretaciones de los resultados obtenidos en los análisis descriptivos e inferenciales:

### **4.1. Resultados del análisis descriptivo**

**Pregunta 1: Los colores que se han usado para este juego, son de tu agrado.**

Se obtuvo mediante los resultados que, en el grupo control 1 estudiante (2.1%) estuvo totalmente en desacuerdo, 20 estudiantes (42.6%) estuvieron de acuerdo y 26 estudiantes (55.3%) totalmente de acuerdo. Mientras que, en el grupo experimental, 1 estudiante (2.1%) está totalmente en desacuerdo, 3 estudiantes (6.4%) marcaron ni de acuerdo ni en desacuerdo, 15 estudiantes (31.9%) de acuerdo y 28 estudiantes (59.6%) totalmente de acuerdo. Por ello, se interpretó que, la mayoría de los estudiantes, tanto del grupo control y el experimental,

consideraron que los colores del juego didáctico son agradables, ya que, les llamo la atención por la variedad que muestra.

**Pregunta 2: La estructura de los elementos del juego es entendible y equilibrada.**

Se obtuvo mediante los resultados que, en el grupo control 16 estudiantes (34%) marcaron de acuerdo y 31 estudiantes (66%) totalmente de acuerdo. Mientras que, en el grupo experimental, 2 estudiantes (4.3%) está ni de acuerdo ni en desacuerdo, 17 estudiantes (36.2%) de acuerdo y 28 estudiantes (59.6%) totalmente de acuerdo. Es decir, la mayoría de los estudiantes de ambos grupos, consideran que el juego didáctico presenta elementos que pudieron entender fácilmente, manteniendo un equilibrio al momento de observar cada parte del juego.

**Pregunta 3: La información mostrada del juego, te pareció clara.**

Se obtuvo mediante los resultados que, en el grupo control 1 estudiante (2.1%) está totalmente en desacuerdo, 13 estudiantes (27.7%) están de acuerdo y 33 estudiantes (70.2%) totalmente de acuerdo. Asimismo, para el grupo experimental 3 estudiantes (6.4%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 25 estudiantes (53.2%) de acuerdo y 19 estudiantes (40.4%) totalmente de acuerdo. Es decir, la gran mayoría de los estudiantes afirman que la información mostrada en el juego didáctico es clara y se pudo entender correctamente.

**Pregunta 4: Las imágenes mostradas del juego, te parecen atractivas.**

Se obtuvo mediante los resultados que, en el grupo control 1 estudiante (2.1%) están totalmente en desacuerdo, 1 estudiante (2.1%) está ni de acuerdo ni en desacuerdo, 14 estudiantes (29.8%) de acuerdo y 31 estudiantes (66%) totalmente de acuerdo. Por otro lado, para el grupo de tipo experimental se evidenció que 2 estudiantes (4.3%) están en desacuerdo, 3 estudiantes (6.4%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 20 estudiantes (42.6%) de acuerdo y 22 estudiantes (46.8%) totalmente de acuerdo. Por ello, se evidenció que, para la mayoría de los estudiantes, las imágenes que contiene el juego les parece atractivas, ya que, representan personajes con los cuales se sienten identificados.

**Pregunta 5: Según lo observado, ¿el juego didáctico te muestra hábitos alimenticios saludables?**

Se obtuvo mediante los resultados que, en el grupo control 1 estudiante (2.1%) está ni de acuerdo ni en desacuerdo, 21 estudiantes (44.7%) en de acuerdo y 25 estudiantes (53.2%) totalmente de acuerdo. Seguidamente, en el grupo experimental, 2 estudiantes (4.3%) se encuentran en desacuerdo, 2 estudiantes (4.3%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 10 estudiantes (21.3%) en de acuerdo y 33 estudiantes (70.2%) totalmente de acuerdo. Por lo tanto, la mayoría de estudiantes de ambos grupos consideraron que el juego didáctico muestra hábitos alimenticios saludables que les puede ayudar a mejorar su alimentación para estar más sanos.

**Pregunta 6: Crees que el juego didáctico te motiva a comer más saludable.**

Se obtuvo mediante los resultados que, en el grupo control 1 estudiante (2.1%) está en desacuerdo, 3 estudiantes (6.4%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 18 estudiantes (38.3%) de acuerdo y 25 estudiantes (53.2%) totalmente de acuerdo. En el grupo experimental, 1 estudiante (2.1%) totalmente en desacuerdo, 3 estudiantes (6.4%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 15 estudiantes (31.9%) de acuerdo y 28 estudiantes (59.6%) totalmente de acuerdo. Es decir, para los estudiantes de ambos grupos, el juego didáctico es un motivador que les ayudó a tener una alimentación más saludable, a través de las cartas que contiene y de su temática.

**Pregunta 7: Sientes que el juego didáctico te impulsa hacer ejercicios en casa.**

Se obtuvo mediante los resultados que, en el grupo control 1 estudiante (2.1%) se encuentra en desacuerdo, 5 estudiantes (10.6%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 11 estudiantes (23.4%) se encuentran de acuerdo y 30 estudiantes (63.8%) totalmente de acuerdo. Por otro lado, en el grupo experimental, 1 estudiante (2.1%) está totalmente en desacuerdo, 1 estudiante (2.1%) en desacuerdo, 8 estudiantes (17%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 15 estudiantes (31.9%) de acuerdo y 22 estudiantes (46.8%) totalmente de acuerdo. Por lo que, la mayoría de estudiantes afirmaron que el juego didáctico es un apoyo para que también desarrollen ejercicios en su hogar y no solo en la institución educativa.

**Pregunta 8: Según tu opinión, hacer ejercicios de este juego didáctico te ayudan a estar más atento en clase.**

Se obtuvo mediante los resultados que, en el grupo control 1 estudiante (2.1%) se encuentra totalmente en desacuerdo, 1 estudiante (2.1%) está en desacuerdo, 2 estudiantes (4.3%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 19 estudiantes (40.4%) de acuerdo y 24 estudiantes (51.1%) totalmente de acuerdo. En el grupo experimental, 1 estudiante (2.1%) está totalmente en desacuerdo, 5 estudiantes (10.6%) en desacuerdo, 4 estudiantes (8.5%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 14 estudiantes (29.8%) de acuerdo y 23 estudiantes (48.9%) totalmente de acuerdo. Por ello, la mayoría de estudiantes consideraron que, los ejercicios que se encuentran en el juego didáctico les ayuda a estar más atento en clase, ya que, aumenta sus funciones cognitivas, es decir, como procesan y recogen la información que el docente muestra en clase.

**Pregunta 9: El tamaño del juego y sus piezas te parece el adecuado.**

Se obtuvo mediante los resultados que, en el grupo control 1 estudiante (2.1%) está en desacuerdo, 2 estudiantes (4.3%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 13 estudiantes (27.7%) de acuerdo y 31 estudiantes (66%) totalmente de acuerdo. De la misma forma, en el grupo experimental, 8 estudiantes (17%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 11 estudiantes (23.4%) de acuerdo y 28 estudiantes (59.6%) totalmente de acuerdo. Por lo tanto, gran parte de los estudiantes considera que el tamaño de las piezas y los elementos del juego es el adecuado, ya que, la información se puede visualizar correctamente.

**Pregunta 10: Crees que la ubicación de los elementos del juego es la correcta.**

Se obtuvo mediante los resultados que, en el grupo control 2 estudiantes (4.3%) se encuentran ni de acuerdo ni en desacuerdo, 12 estudiantes (25.5%) de acuerdo y 33 estudiantes (70.2%) totalmente de acuerdo. En el grupo experimental, 3 estudiantes (6.4%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 15 estudiantes (31.9%) de acuerdo y 29 estudiantes (61.7%) totalmente de acuerdo. Entonces, la mayoría de los estudiantes consideraron que, la ubicación de los elementos del juego didáctico es la correcta, ya que, es fácil de encontrar su ubicación por los estudiantes.

### **Pregunta 11: La composición de los elementos te parece agradable.**

Se obtuvo mediante los resultados que, en el grupo control 1 estudiante (2.1%) se encuentra ni de acuerdo ni en desacuerdo, 16 estudiantes (34%) de acuerdo y 30 estudiantes (63.8%) totalmente de acuerdo. De igual manera, en el grupo experimental, 1 estudiante (2.1%) está totalmente en desacuerdo, 1 estudiante (2.1%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 18 estudiantes (38.3%) de acuerdo y 27 estudiantes (57.4%) totalmente de acuerdo. Entonces, la mayoría de los estudiantes de ambos grupos, consideró que los elementos presentados en el juego didáctico tienen una composición adecuada.

### **Pregunta 12: Consideras que el juego es dinámico.**

Se obtuvo mediante los resultados que, en el grupo control 15 estudiantes (31.9%) estuvieron de acuerdo, 32 estudiantes (68.1%) totalmente de acuerdo. En el grupo experimental, 2 estudiantes (4.3%) están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 17 estudiantes (36.2%) de acuerdo y 28 estudiantes (59.6%) totalmente de acuerdo. Por lo tanto, en ambos grupos los estudiantes consideraron que el juego es dinámico, ya que da la sensación de movimiento debido a la manera en la que está compuesta.

## **4.2. Resultados del análisis inferencial**

### **Resultado general: Juego didáctico estilos de vida saludable y percepción visual.**

En los resultados generales del grupo control, se observó que el valor de significancia es 0,002 la cual es menor al valor teórico 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Además, el coeficiente de relación que se obtuvo fue de 0,448 la cual es positiva moderada. Por ello, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022, ya que, el juego didáctico sobre estilos de vida saludables ayudó a que los estudiantes puedan identificar de una mejor manera todos los elementos mostrados que se desarrollaron. De la misma forma, en el grupo experimental, el valor de significancia obtenido fue de 0,001 la cual es menor al valor teórico 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), donde se rechazó la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de

investigación. Asimismo, el coeficiente de correlación que se obtuvo fue de 0,460 representando una correlación positiva moderada.

### **Resultado específico 1: Diseño visual y percepción visual.**

En los resultados generales del grupo control, se observó que el valor de significancia es 0,024 la cual es menor al valor teórico 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Además, el coeficiente de relación que se obtuvo fue de 0,330 la cual es positiva baja. Por ello, existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022, ya que, el juego didáctico mediante el uso del color y la estructura empleada, pudo atraer a los estudiantes haciendo que el juego sea de su interés. Sin embargo, en el grupo experimental, el valor de significancia obtenido fue de 0,476 la cual es mayor al valor teórico 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), donde se aceptó la hipótesis nula y se rechazó la hipótesis de investigación. Asimismo, el coeficiente de correlación que se obtuvo fue de 0,107 representando una correlación positiva muy baja, entonces, en el grupo experimental no existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.

### **Resultado específico 2: Comunicación visual y percepción visual.**

En los resultados generales del grupo control, se observó que el valor de significancia es 0,008 la cual es menor al valor teórico 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Además, el coeficiente de relación que se obtuvo fue de 0,385 la cual es positiva baja. Por ello, existe una influencia medianamente de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022, ya que, el juego didáctico sobre estilos de vida saludables tuvo imágenes entendibles y atractivas, así como, un discurso visual que ayudó a el entendimiento de este. De la misma forma, en el grupo experimental, el valor de significancia obtenido fue de 0,001 la cual es menor al valor teórico 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), donde se rechazó la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de

investigación. Asimismo, el coeficiente de correlación que se obtuvo fue de 0,463 representando una correlación positiva moderada.

### **Resultado específico 3: Juego didáctico estilos de vida saludable y forma.**

En los resultados generales del grupo control, se observó que el valor de significancia es 0,023 la cual es menor al valor teórico 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Además, el coeficiente de relación que se obtuvo fue de 0,331 la cual es positiva baja. Por ello, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022, ya que, el tamaño y la ubicación de los elementos fue la adecuada y permitió que pueda ser contemplada de mejor manera por los estudiantes. De la misma forma, en el grupo experimental, el valor de significancia obtenido fue de 0,008 la cual es menor al valor teórico 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), donde se rechazó la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Asimismo, el coeficiente de correlación que se obtuvo fue de 0,380 representando una correlación positiva baja.

### **Resultado específico 4: Juego didáctico estilos de vida saludable y composición.**

En los resultados generales del grupo control, se observó que el valor de significancia es 0,000 la cual es menor al valor teórico 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Además, el coeficiente de relación que se obtuvo fue de 0,499 la cual es positiva moderada. Por ello, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022, ya que, la composición que se mostró en el juego, fue dinámica y entretenida para los estudiantes. De la misma forma, en el grupo experimental, el valor de significancia obtenido fue de 0,010 la cual es menor al valor teórico 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), donde se rechazó la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Asimismo, el coeficiente de correlación que se obtuvo fue de 0,374 representando una correlación positiva baja.

## V. DISCUSIÓN

Para la elaboración de la discusión, se tomó en cuenta autores tanto nacionales como internacionales, los cuales contenían similitudes con la variable de estudio y la variable metodológica. Los autores fueron: Alavedra (2022), Villanueva (2019), Casavilca (2017), Arias (2019), Portocarrero (2017), Aristizábal, et al. (2016), Gasim (2020), Lizama, et al. (2019), Ábrego (2022), Hugerat, et al. (2020) que fueron trabajos similares en cuanto al tipo, diseño y enfoque. En suma, el instrumento que se elaboró se conformó por 12 ítems distribuidos por cada indicador de estudio. Por ende, la discusión que se obtuvo del análisis descriptivo indicó que:

En cuanto a los resultados del ítem 1, se evidenció que el uso del color en el juego didáctico es importante de emplear, ya que, resultó atrayente para los estudiantes, en el grupo control se obtuvo que 42.6% de los estudiantes estuvieron de acuerdo y el 55.3% de los estudiantes totalmente de acuerdo, por otro lado, en el grupo experimental el 31.9% de los estudiantes estuvieron de acuerdo y el 59.6% de los estudiantes totalmente de acuerdo. Esto se relaciona con el antecedente de Alavedra (2022), donde luego de la aplicación del juego didáctico, en la post prueba el 80% de los estudiantes logró una nota de A, donde mediante los colores mostrados en el desarrollo de los juegos didácticos, los estudiantes pudieron mejorar sus niveles de psicomotricidad. De igual manera en la investigación de, Hugerat, et al. (2020), resultó que, en el grupo experimental se tuvo una significancia mayor ( $t(186) = 18,82, p < 0,01$ ), donde mediante el juego didáctico, aumento la motivación de los estudiantes y el interés para sus conocimientos en el área de ciencias, siendo un factor importante el uso del color que se empleó en el juego. En base a los autores teóricos, Henao (2018), mencionó que la elección de la gama de colores, cumple con una función determinada, de manera en que, crea una armonía visual que atrae al espectador. El autor teórico Pascual (2018), respalda la información, ya que, determinó que la decisión de emplear dichos colores parte de aspectos culturales los cuales afectan en la psicología y la percepción. Esto se relaciona con lo que mencionó el autor Bravo (2021), el cual conceptualizó que, el uso de colores y texturas, así como, la aplicación de formas, hacen que el diseño empleado sea mucho más coherente para su comprensión.

En cuanto a los resultados del ítem 2, se evidenció que la estructura empleada en el juego didáctico pudo ser entendible y equilibrada para los estudiantes, en el grupo control el 34% de los estudiantes estuvieron de acuerdo y un 66% de los estudiantes totalmente de acuerdo, además, en el grupo experimental el 36.2% de los estudiantes estuvieron de acuerdo y un 59.6% totalmente de acuerdo. Los resultados obtenidos cuentan con similitudes de los antecedentes de Abrego (2022), ya que, el grupo experimental contó con un mejor desempeño visual, gracias a la estructura elaborada del juego, con una media de 16.43 superior al grupo control que obtuvo una media de 13.93, donde pudieron apreciar los elementos, mejorando sus competencias lingüísticas. De la misma forma, Hugerat, et al. (2020), concluyó que, la estructura del juego afectó positivamente en los estudiantes, ya que el grupo experimental que empleó el juego consiguió una calificación de 82,29% a diferencia del grupo control con un 71,63%. Como mencionaron los autores teóricos Torres y Romero (2018) las estructuras propuestas en el juego didáctico, deben contener adecuadamente la información, ya que, dará mucho más valor al contenido mostrado. Además, los teóricos Ojeda, et al. (2020), mencionaron que, las estructuras en los juegos didácticos, presentan de manera adecuada el contenido e información que servirá como apoyo visual en los estudiantes. De esta manera, los autores externos Gallardo y Vázquez (2018) mencionaron que, los juegos didácticos son una estructura cultural la cual contiene elementos que resultan atractivos para los individuos, donde da forma a sus aspectos cognitivos.

En cuanto a los resultados del ítem 3, se evidenció que el discurso visual, es decir, la información que se mostró en el juego didáctico pudo ser claro para los estudiantes debido a que da significancia y mayor importancia a los elementos que se presentaron. En el grupo control, un 27.7% de estudiantes estuvo de acuerdo y un 70.2% totalmente de acuerdo, mientras que, en el grupo experimental el 53.2% de estudiantes estuvo de acuerdo y el 40.4% totalmente de acuerdo. Esto se relacionó con el antecedente de Alavedra (2022), el cual mencionó que, la información que mostraba el juego didáctico pudo reducir en un 90% las notas desaprobatorias de los estudiantes y mejoró un 60% las calificaciones aprobatorias. De igual manera, el antecedente de Aristizábal, et al. (2016), evidenciaron que, al aplicar estratégicamente el juego didáctico, tuvo mayor eficacia en el grupo

experimental, obteniendo un 50% más que el grupo control. En cuanto a los autores teóricos, Terrazo, et al. (2020) dan importancia al discurso visual, ya que, permitirá que la información estructura pueda llamar la atención de los estudiantes. De igual manera, Imba y Lombano (2021), consideraron que el discurso visual, debe llamar a la participación y motivación de los estudiantes, causando un mayor interés en su aprendizaje. De tal manera, el autor externo, Andrade (2020), afirmó que, los juegos didácticos deben contar con elementos que cumplan funciones intelectuales, prácticas y comunicativas, es decir, con discursos informativos que puedan ser entendibles.

En cuanto a los resultados del ítem 4, se evidenció que las imágenes empleadas en el juego didáctico son atractivas y representativas para los estudiantes, ya que, en el grupo control el 29.8% de los estudiantes estuvo de acuerdo y el 66% de estudiantes totalmente de acuerdo, mientras que, en el grupo experimental el 42.6% de estudiantes estuvo de acuerdo y 46.8% de estudiantes estuvo totalmente de acuerdo. Sobre los antecedentes de la investigación, estos resultados se relacionan con Gasim (2020), donde obtuvo que, a través de las imágenes que se mostraron en los juegos didácticos aplicados, estas pudieron ser mejor identificadas en un 81,9% en el grupo experimental, es decir, los estudiantes pudieron mantener mejor la atención a través de las imágenes mostradas. Asimismo, los autores Lizama, et al. (2019), indicaron que, las imágenes causaron mayor motivación en los estudiantes, así como, un mayor interés sobre el tema propuesto. De acuerdo a los autores teóricos, Sánchez, et al. (2020), mencionaron que, gracias a las imágenes que se presentan, los estudiantes pueden interpretar toda la información mostrada, relacionándola con partes de su entorno. Asimismo, Balcázar (2018), concuerda con ello, ya que, las imágenes representan de manera reducida lo que el estudiante observa en su entorno que relaciona con el juego didáctico. Contrastando a esta información, los autores externos Porturas y Oblitas (2019), los estudiantes presentan poco interés cuando las herramientas y contenido que ofrecen los docentes no les atrae ni motiva, por ello es importante el uso de juego didáctico, el cual contiene imágenes y elementos atractivos visuales.

En cuanto a los resultados del ítem 5, se evidenció que el juego didáctico muestra hábitos alimenticios saludables que ayudaron en la alimentación de los

estudiantes, en el grupo control un 44.7% de estudiantes estuvo de acuerdo y el 53.2% de estudiantes totalmente de acuerdo, para el grupo experimental, el 21.3% de estudiantes estuvo de acuerdo y el 70.2% de estudiantes totalmente de acuerdo. En base a los autores teóricos Mardones, et al. (2021), mencionaron que, es importante controlar las calorías que se consumen en el día a día, acompañado de rutinas físicas complementan a hábitos más saludables. Por otro lado, Chiarpenello, et al. (2019) indicó que, al no contar con hábitos que sean saludables, se puede ocasionar obesidad y problemas de peso, el cual es una problemática bastante común en los niños debido a la poca supervisión de los padres. Asimismo, Gómez, et al. (2020), afirmaron que, la enseñanza de los hábitos alimenticios mediante un juego didáctico, es la representación de un aprendizaje más significativo y dinámico, sobre todo estudiantes de niveles básicos. Además, Moura, et al. (2019), concluyeron que, el juego didáctico puede obtener conocimientos de una manera más interesante, por lo que, presta más atención sobre el tema, logrando adquirir información sobre hábitos saludables para evitar el riesgo de enfermedades. En cuanto a los autores externos, Quishpe (2022), mencionó que, es necesario que se pueda facilitar información didáctica que promueva una buena alimentación en los estudiantes, ya que, de no tratarse puede generar trastornos de conducta alimentaria que son comunes de presentarse en estas edades.

En cuanto a los resultados del ítem 6, se evidenció que el juego didáctico motivó a los estudiantes a que pudieran comer más saludable, a través de las recomendaciones que brindaban las cartas del juego, en el grupo control 38.3% de los estudiantes estuvieron de acuerdo y el 53.2% de los estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo, para el grupo experimental, 31.9% de estudiantes estuvieron de acuerdo y el 59.6% totalmente de acuerdo. Los autores teóricos, Almendra, et al. (2021) afirmaron que, de no tener un control alimenticio adecuado en los niños, puede acabar en una mala conducta alimentaria. Además, Analía (2018) respalda esta información, mencionando que no se debe alterar la alimentación, ya que, ocasiona trastornos en la conducta alimentaria. De igual manera Seisdodos (2021), afirmó que, es indispensable que existan propuestas didácticas por parte del docente hacia los estudiantes, donde se divulga información sobre alimentación saludable y actividades físicas que prevengan acciones sedentarias en los estudiantes. De la misma forma, Ignacio (2018), indicó que

principalmente en la etapa primaria es cuando se desarrollan y forman los hábitos alimenticios, los cuales servirán y serán parte de sus día a día. Los autores externos Ayala, et al. (2021), mencionaron que los estudiantes prefieren maneras más creativas, como las dinámicas de un juego didáctico, para conocer de mejor manera sobre la alimentación, ya que, es una herramienta más motivadora de enseñanza.

En cuanto a los resultados del ítem 7, se evidenció que el juego didáctico impulsó a que los estudiantes realicen ejercicio en casa, fomentando un estilo de vida saludable, en el grupo control el 23.4% de estudiantes estuvo de acuerdo y el 63.8% de estudiantes totalmente de acuerdo, en el grupo experimental, un 31.9% estuvo de acuerdo y el 48.6% de estudiantes totalmente de acuerdo. Estos resultados son similares a los obtenidos por los antecedentes de Casavilca (2017), donde obtuvo un promedio de 11.9 puntos que resultaron en que el grupo experimental desarrollo de mejor manera actividades deportivas en su entorno. De la misma forma, Portocarrero (2017), donde luego de aplicar el juego didáctico el 80% de los estudiantes lograron un nivel de psicomotricidad avanzada, es decir, el juego didáctico pudo aumentar el desarrollo de actividades motoras como coordinación, movimiento, equilibrio, etc. De tal manera, los autores teóricos Moreno, et al. (2019), analizaron que, el ejercicio físico mejora la calidad de vida, sobre todo los sistemas cardiopulmonares, sobre todo si se realiza en edades tempranas. Asimismo, Rosa (2019), afirmó que los ejercicios mejoran las condiciones físicas, con menos probabilidades de problemas que afecten en la salud. Esta información se relaciona con autores externos, Muñiz, et al. (2021), mencionaron que, los juegos didácticos involucran a la movilidad, la reflexión, investigación y emoción, donde los estudiantes se desarrollan física y cognitivamente, ya que, se comunica, interactúa y aprende.

En cuanto a los resultados del ítem 8, se evidenció que los ejercicios mostrados en el juego didáctico permitieron que los estudiantes estuvieran más atentos en clase desarrollando sus funciones cognitivas, en el grupo control, el 40.4% de los estudiantes estuvo de acuerdo y el 51.1% de los estudiantes estuvo totalmente de acuerdo, en el grupo experimental, un 29.8% estuvieron de acuerdo y un 48.9% estuvieron totalmente de acuerdo. Esta información se relacionó con los antecedentes de esta investigación, Villanueva (2019), donde luego de aplicar

el juego didáctico como una nueva estrategia en la enseñanza, mejoró significativamente en un 100%, lo que indica que los juegos didácticos pudieron mejorar en aprendizaje de los estudiantes para estar más atentos en clase. De igual manera, Arias (2019) obtuvo que, luego de la aplicación del juego didáctico WaytaPukllay, que es un juego sobre la historia de los incas, los estudiantes obtuvieron calificaciones de AD, con una nota mínima de 18 y máxima de 20 con una media general de 19,30. Es decir, el aprendizaje de los estudiantes obtuvo un nivel más superior. Similar a ello, Hugerat, et al. (2020), en su investigación, el grupo control que desarrolló una enseñanza tradicional obtuvo un resultado de 71,63, mientras que, el grupo experimental con un 82,29, esto indica que, los estudiantes aprendieron de mejor manera con la aplicación y uso del juego didáctico. El autor teórico Maureira (2018), indicó que, las funciones cognitivas se relacionan con los ejercicios, ya que, ambos influyen en el rendimiento educativo de los niños. De igual manera, Ramírez y Olmos (2020), mencionan que las funciones cognitivas desarrollan la atención y la memoria, que se percibe a través de los sentidos, lo cual ayuda en su desempeño en clases. En base a los autores externos, García y Plutin (2016), mencionaron que los juegos didácticos realzan en los estudiantes el deseo por descubrir e investigar, relacionándose a través de trabajos cooperativos con su entorno.

En cuanto a los resultados del ítem 9, se evidenció que el tamaño del juego didáctico y de sus piezas fue el adecuado para los estudiantes, en el grupo control 27.7% de los estudiantes estuvo de acuerdo y el 66% de los estudiantes totalmente de acuerdo, en el grupo experimental, 23.4% de los estudiantes estuvo de acuerdo y el 59.6% totalmente de acuerdo. Estos resultados se relacionan con los antecedentes de Arias (2019), donde en su investigación, en el grupo experimental el 18,2% de estudiantes obtuvo de nota 18, el 33.3% la nota de 19 y el 48.5% la nota de 20, por ello, estos resultados son evidencia de la aplicación del juego WaytaPukllay el cual, mediante sus elementos gráficos, siguiendo con los tamaños adecuados pudieron ser satisfactorios para la comprensión de los estudiantes. De la misma forma, el antecedente de Gasim (2020), donde el 81,9% de los estudiantes del grupo experimental fueron superiores al 36% del grupo control, por lo cual la dinámica presentada del juego didáctico y sus diferentes tamaños, presento mayor diversidad en los elementos, mejorando las capacidades cognitivas

de los estudiantes. Esto se respalda con los autores teóricos Xie, et al. (2021) donde mencionaron que, el tamaño es la encargada de mostrar diversidad a los textos y a los elementos visuales. De igual manera concuerda con, Ebenezer (2019) donde mencionó que el tamaño puede mostrar comparativas entre los distintos elementos gráficos. Además, los autores externos Li, et al. (2020), mencionan que el diseñador tiene la facilidad de emplear elementos que sean visualmente agradables, donde pueden trabajar con diferentes tamaños que se adapten a distintos medios impresos y web

En cuanto a los resultados del ítem 10, se evidenció que la ubicación de los elementos del juego didáctico fue correcta y adecuada, en el grupo control 25.5% de los estudiantes estuvieron de acuerdo y 70.2% de los estudiantes totalmente de acuerdo, en el grupo experimental, el 31.9% de los estudiantes estuvieron de acuerdo y el 61.7% de estudiantes totalmente de acuerdo. Estos resultados se relacionan con los obtenidos por los antecedentes de Portocarrero (2017), donde obtuvo que luego del desarrollo del juego didáctico, el 40% de los estudiantes tuvieron un nivel de psicomotricidad alto y un 60% presentaron un nivel medio. Esto debido a que el juego didáctico sirvió como un recurso en su estimulación, el cual contó con los elementos correctamente distribuidos y ubicados, resultando en el aumento de psicomotricidad en estudiantes de Yorongos. Asimismo, el antecedente de Villanueva (2019), donde en el grupo control se presentó una separación relativa de 31,1%, mientras que en el grupo experimental esta separación se redujo a 15,2% demostrando que luego de aplicar el juego didáctico, los estudiantes del grupo experimental pudieron mejorar su aprendizaje en matemáticas, ya que el juego didáctico muestra la información ubicada de manera correcta, permitiendo un mejor rendimiento en esta área. Los autores teóricos Lukito, et al. (2022), mencionaron que, la ubicación correcta de los elementos, hace que la información sea más entendible y muestre adecuadamente los elementos en un espacio considerado. De igual forma, Lu, et al. (2020), afirmó que la ubicación se basa principalmente en la estructura que el diseñador emplee. Los autores externos, Lee, et al. (2020), afirmaron que, la ubicación y el tamaño de los elementos influyen de manera importante en el punto de atención de los espectadores, es decir, el orden de la información. Por ende, es importante relacionar los componentes visuales, creando jerarquías y narrativa.

En cuanto a los resultados del ítem 11, se evidenció que la composición de los elementos en el juego didáctico fue agradable para los estudiantes, en el grupo control 34% de los estudiantes estuvieron de acuerdo y el 63.8% de los estudiantes totalmente de acuerdo, mientras que, en el grupo experimental 38.3% de los estudiantes estuvieron de acuerdo y el 57.4% de los estudiantes totalmente de acuerdo. Estos resultados se vinculan con los encontrados por el antecedente de Hugerat, et al. (2020) donde se obtuvo correlaciones de entre  $r=0,37$  y  $r=0,76$  las cuales son positivas significativas, demostrando que las composiciones empleadas en el juego didáctico, permitieron aumentar la motivación y disfrute por parte de los estudiantes. Además, el antecedente de Aristizábal, et al. (2016) donde se evidenció una diferencia en cuanto a ambos grupos de estudio, obteniendo un nivel de confianza de 95% favoreciendo al grupo experimental, ya que, la composición de los elementos desarrollados permitió un mejor desarrollo del pensamiento y brindando un aprendizaje más durable. Los teóricos, Borysenko y Mygal (2021) indicaron que la composición es un punto importante, ya que, aportará en la interrelación del espectador. Además, Pantea (2019), menciona que la composición se relaciona con la proporción, por lo que, ambos elementos crean un orden visual. Para respaldar esta información, los autores externos Rocha y Araujo (2022) afirmaron que, todas las composiciones se estructuran a través de la unión de piezas fundamentales como la línea, el punto, el color, el movimiento, entre otros. Ya que, a partir de estos es cuando inicia la creación de elementos visuales.

En cuanto a los resultados del ítem 12, se evidenció que la composición del juego es dinámica para los estudiantes, donde en el grupo control un 31.9% de estos estuvieron de acuerdo y un 68.1% totalmente de acuerdo, en el grupo experimental 36.2% estuvieron de acuerdo y 59.6% totalmente de acuerdo. Esto se vincula a los resultados obtenidos por el antecedente Portocarrero (2017), donde luego de usar el juego didáctico, un 45% de los encuestados tuvieron una psicomotricidad alta y el 55% una media, demostrando que la composición dinámica del juego aumento la coordinación de los estudiantes, afectando su psicomotricidad. Además, el antecedente de Alavedra (2022), donde en la post prueba desarrollada, se pudo reducir el 90% de estudiantes que alcanzaron una nota desaprobatoria, demostrando que la composición del juego permitió mejorar su aprendizaje, teniendo una composición dinámica que ayudo a la interacción de

los estudiantes. El autor teórico Malinauskas (2018), conceptualizó que, la composición dinámica otorga un mayor interés, ya que, se desarrolla principalmente para crear mayor atención del espectador. Asimismo, Jégou (2019), afirmó que, a pesar de que las composiciones siguen determinadas indicaciones para su desarrollo, las composiciones dinámicas ofrecen una mayor combinación y variedad de signos visuales. En cuanto al autor externo, Gallardo y Fernández (2017) explicaron que, el juego didáctico debe ser dinámico, es decir, que contenga un desarrollo, un elemento sorpresa, contar con reglas e indicaciones y con alternativas tanto de relajación como tensión.

Para la discusión de los resultados obtenidos en el análisis inferencial, se interpretó la relación que existe entre las variables y las dimensiones de la investigación donde se empleó el Rho de Spearman.

Para la hipótesis general, de las variables juego didáctico sobre estilos de vida saludable y percepción visual, en el grupo control se obtuvo una significancia menor al valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), con un 0,002 y una correlación positiva moderada de 0,448. Del mismo modo, en el grupo experimental se obtuvo una significancia de 0,001 que cumple con el valor teórico, así como una correlación positiva moderada de 0,460. Es decir, el juego didáctico aplicado en los estudiantes de la Institución Dios es Amor pudo influir en la percepción visual de estos, ya que, este sirvió como un recurso novedoso y llamativo a través del uso de distintos recursos visuales, como imágenes, iconos o diseños, que los estudiantes pudieron percibir de manera adecuada entendiendo la información y la temática que el juego didáctico estaba abarcando. Es decir, en ambos grupos de la investigación se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, donde se concluyó que existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. Estos resultados se asemejan con los antecedentes de Portocarrero (2017), donde a través de la medición, aplicando la prueba de diferencia, el valor que se calculó fue de -48.05 mientras que el valor tabulado fue de -1,729, es decir, el juego didáctico mejoró la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes, por lo que se rechazó la hipótesis nula donde se evidenció que los juegos didácticos influyeron significativamente en el desarrollo de la

psicomotricidad en los estudiantes del distrito de Yorongos. Asimismo, en el antecedente de Alavedra (2022), al aplicar la prueba de Wilcoxon, pudo obtener una significancia de 0,004 menor al valor 0,05 por lo cual concluyó en que hay una diferencia significativa entre ambos grupos de investigación, donde mejoraron su psicomotricidad luego de aplicar los juegos didácticos en su enseñanza, es decir, aplicar los juegos didácticos mejoraron significativamente la psicomotricidad de los estudiantes una institución en Chimbote. Asimismo, como sustento teórico, Durán (2019), indicó que los juegos didácticos pueden ser grandes motivadores al momento de ser aplicados en la enseñanza de los estudiantes, ya que, muestra la información de una manera más sencilla y creativa para que sea fácil de captar. De la misma forma, Larriva y Murillo (2019), relacionan esta información, donde los juegos didácticos desarrollan un sinfín de temáticas y habilidades que pueden reforzar el desarrollo de las funciones y percepciones con su entorno.

De la misma forma para la hipótesis específica 1, acerca de la dimensión diseño visual del juego didáctico y percepción visual, donde en el grupo control la significancia obtenida fue menor al valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), con un 0,024 y una correlación positiva baja de 0,330. Sin embargo, en el grupo experimental, se obtuvo una significancia mayor al valor teórico con un 0,476 y una correlación positiva muy baja de 0,107. Es decir, en el grupo control se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, donde existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022, mientras que en el grupo experimental se rechazó la hipótesis de investigación y se aceptó la nula, es decir, no existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. Estos resultados se asemejan con los antecedentes de Hugerat, et al. (2020), donde la motivación de los estudiantes luego de emplear el diseño visual del juego didáctico sobre las ciencias, la significancia obtenida en el grupo experimental fue de ( $t(186) = 18,82, p < 0,01$ ), es decir, en el grupo experimental hubo mayor motivación por aprender sobre las ciencias, obteniendo también un mayor interés y satisfacción tanto por los maestros como por los estudiantes. Asimismo, en la investigación de Lizama, et al. (2019), resultó que la utilidad del juego es bastante apreciada en un

entorno escolar, donde a partir, de su diseño presentado en el juego didáctico, resalta la utilidad de este para ser aplicado con distintos propósitos que el docente pueda tener, ya que, los juegos didácticos logran captar de mejor manera la atención de los estudiantes. Los autores teóricos, Marulanda y Carmona (2018), concluyeron en que, los juegos didácticos otorgan una mayor significancia, debido a que usan códigos visuales que pueden cumplir las exigencias informativas. Asimismo, Buenaño, et al. (2018), sostuvieron que los juegos didácticos influyen también significativamente en la percepción de los estudiantes, dando más valor a distintos iconos que creados respectivamente.

Para la hipótesis específica 2, sobre la comunicación visual del juego didáctico y percepción visual, en el grupo control la significancia obtenida fue menor al valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), con un  $0,008$  y una correlación positiva baja de  $0,385$ . De la misma forma, en el grupo experimental, el nivel de significancia obtenido fue de  $0,001$  y una correlación positiva moderada de  $0,463$ . Por ende, para ambos grupos se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, es decir, existe una influencia medianamente significativa de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. Estos resultados se asemejan con los antecedentes de Villanueva (2017), donde a partir de la comunicación visual empleada en el juego y los distintos elementos visuales que aportaron, en el grupo experimental, la significancia obtenida fue menor de  $0,000$  ( $p < 0,05$ ) donde se pudo mejorar el aprendizaje de los estudiantes, asimismo, su nivel de confianza fue de  $95\%$ . De igual forma, en la investigación de Portocarrero (2017), se obtuvo que el valor calculado fue de  $(-48.05)$  la cual fue mucho menor al valor tabulado  $(-1.729)$  por ello la comunicación visual que se desarrolló en el juego didáctico, influyó de manera significativa en la psicomotricidad de los estudiantes en una institución de la región de Yorongos. Los teóricos Kujur y Singh (2018), indicaron que, la comunicación visual permite la participación de los estudiantes, a través de juegos didácticos digitales e impresos, mientras cumpla la función de que la información sea correctamente manejada contando con símbolos e imágenes que influirán en la perspectiva de los espectadores. Por otro lado, Wenjuan (2021), concluyó que la comunicación visual aplica recursos gráficos que permiten transmitir informaciones más claras influyendo en la emoción de los estudiantes.

Para la hipótesis específica 3, sobre el juego didáctico estilos de vida saludable en la forma, en el grupo control la significancia obtenida fue menor al valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), con un  $0,023$  y una correlación positiva baja de  $0,331$ . De la misma forma, en el grupo experimental, el nivel de significancia obtenido fue de  $0,008$  y una correlación positiva moderada de  $0,380$ . Por ende, para ambos grupos se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, es decir, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. Estos resultados se asemejan con los antecedentes de Abrego (2022), donde luego de la aplicación del Boxplot se encontró puntajes más altos para el grupo experimental a diferencia del grupo control, por ello, es importante la estrategia de aplicar un juego didáctico, donde emplee formas más espontáneas y reales que permitan un mejor desarrollo de los estudiantes con su entorno, adquiriendo un conocimiento y sentido más propio. Asimismo, Gasim (2020) contó con un porcentaje de  $91,7\%$  de aceptación en el grupo experimental, donde a diferencia del grupo control, las formas aplicadas en los juegos brindan un mayor valor educativo donde desarrolla la imaginación y el pensamiento. De igual manera los autores teóricos, Cui, et al. (2019) mencionaron que, las formas y figuras, aportan mayor sentido en el proceso informativo, ayudando en gran medida a los estudiantes en su razonamiento. Además, Tian (2020), indicó que las formas proponen mayor expresividad según el contexto, las cuales son más claras, usando también elementos de semiótica que son visibles según el medio gráfico que se utilice.

Para la hipótesis específica 4, sobre el juego didáctico estilos de vida saludable en la composición, en el grupo control la significancia obtenida fue menor al valor teórico ( $0,001 < 0,05$ ), con un  $0,000$  y una correlación positiva moderada de  $0,499$ . De la misma forma, en el grupo experimental, el nivel de significancia obtenido fue de  $0,010$  y una correlación positiva moderada de  $0,374$ . Por ende, para ambos grupos se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, es decir, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. Estos resultados se asemejan con los antecedentes de Huamaní (2017), donde logró en el grupo experimental una

significación de 0,001 menos a la significación teórica de 0,05, además, se obtuvo  $z = -3,396$  la cual es menor a 1,96 por lo cual el autor rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis de investigación, donde concluye que el desarrollo del juego visión afectó en la composición y las posiciones del espacio de los estudiantes en una institución del distrito del Rímac. De la misma forma, se vieron similitudes en la investigación de Aristizábal, et al. (2016), donde luego de la aplicación del método T-student el nivel de confianza obtenido fue de 95% evocando una mayor diferencia entre los grupos de estudio con una significancia menor a la teoría ( $0,00611012 < 0,05$ ), es decir, por medio de las composiciones de los juegos didácticos, se pudo mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el desarrollo de su pensamiento matemático. Por ello, el autor teórico, Kuba (2021), indicó que la distribución y composición de los distintos elementos sirven para generar un orden mayor, así como, un mejor equilibrio, que permita que los elementos usados sean más legibles. Li (2019), indicó que, todos estos aspectos, dependerán de toda la información que el diseñador cuente, ya que, es por medio de sus conocimientos que elabora piezas visuales con composiciones únicas que impacten y se adecuen a las necesidades de cada cliente.

## **VI. CONCLUSIONES**

Para la culminación del estudio, se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Se confirmó la influencia de las variables de estudio para ambos grupos, ya que, en el análisis inferencial se tuvo como resultado la influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022, contando con un valor de significancia de 0,002 en el grupo control y 0,001 en el grupo experimental, cantidades menores al valor teórico de 0,05, por ende, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Es decir, el juego didáctico sobre estilos de vida saludable fue percibido de manera positiva en los estudiantes, ya que, por este medio pudieron recibir información de una manera más creativa y didáctica que permitió una mayor interacción de los estudiantes, además, se logró que estos tengan mayor interés en el tema y una mayor motivación de este tipo de piezas gráficas para ser aplicado en su enseñanza.

2. Por otro lado, la influencia de la dimensión diseño visual y la variable percepción visual dio como significativa en el grupo control, más no en el grupo experimental. Los resultados obtenidos en el análisis inferencial indicaron una significancia de 0,024 en el grupo control y 0,107 en el grupo experimental, por ello, en este grupo se rechazó la hipótesis de investigación, siendo aceptada solo en el grupo control, es decir, que existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. Entonces, el diseño visual fue importante para la realización del juego didáctico, donde se mostró distintos elementos visuales que presentaron colores llamativos y una estructura que permitió mostrar la información de manera entendible en los estudiantes.

3. Asimismo, la influencia de la dimensión comunicación visual y la variable percepción visual resultó como significativa en ambos grupos, contando con un valor de significancia de 0,008 en el grupo control y 0,001 en el grupo experimental, los cuales fueron menores al valor teórico 0,05, es decir, existe una influencia significativa de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. Por ende, la comunicación visual del juego didáctico permitió ser atractiva para los estudiantes, ya que, mediante un discurso visual efectivo y las imágenes del juego, se pudo influir en la percepción de estos, haciendo que la información y las ideas presentadas sean fáciles de comprender.

4. Además, la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual fue significativa en ambos grupos, contando con un valor de significancia de 0,023 en el grupo control y 0,008 en el grupo experimental, los cuales fueron menores al valor teórico 0,05, es decir, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. Por lo tanto, las formas empleadas en el juego se desarrollaron tomando en cuenta su tamaño para poder presentar jerarquía entre los distintos elementos y así los estudiantes pudieron identificar por ejemplo a los personajes principales, así como, distintas ubicaciones de estos, que sirvan como un apoyo visual y mejoren el procesamiento de la información de los estudiantes.

5. Por último, se confirmó la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual como significativa en ambos grupos, contando con un valor de significancia de 0,000 en el grupo control y 0,010 en el grupo experimental, los cuales fueron menores al valor teórico 0,05, es decir, existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022. Por lo tanto, la composición empleada en el juego didáctico, tanto dinámica como estática, permitió que los estudiantes puedan relacionar todos los elementos presentados, contemplando su correcta disposición en el espacio y el equilibrio que proporcionaba.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Luego del desarrollo de las conclusiones, se llegó a las siguientes recomendaciones:

Es recomendable que, se desarrollen distintos juegos didácticos los cuales permitan mejorar el aprendizaje de los estudiantes y que este influya en su percepción visual, ya que, mediante esta investigación se comprobó que estos juegos didácticos aumentan la motivación y el interés para una mejor comprensión de un tema abordado de manera más creativa y dinámica.

Asimismo, se recomienda que el diseño visual que se empleé en un juego didáctico debe tener un contenido claro y preciso, haciendo uso de colores y estructuras adecuadas que no confundan el propósito y la función que se establece anteriormente, ya que, de esta manera se podrá obtener mejores resultados que demuestran una mejor significancia en la investigación.

Por otro lado, es recomendable que el juego didáctico tenga elementos significativos e ideas que sean difundidas visualmente, es decir, una correcta comunicación visual, donde el mensaje que se quiere mostrar sea comprendido por el espectador y que este pueda interactuar con los elementos presentados, mediante discursos visuales e imágenes que ayuden a su comprensión.

De igual manera, es recomendable que se desarrollen formas, figuras y personajes en el juego didáctico, con los cuales el espectador pueda sentirse influenciado, ya que, estos sirven principalmente como apoyo en el proceso

informativo para que los objetivos que se hallan determinado puedan cumplirse satisfactoriamente.

Por último, se recomienda emplear distintas composiciones en el juego didáctico, las cuales pueden combinar tanto lo dinámico como lo estático, ya que, principalmente ambas requieren de una unidad para su comprensión donde se busca un orden y equilibrio tanto de la figura como del fondo, por lo tanto, hacer uso de estos parámetros permitirá un mayor dinamismo en el juego desarrollado.

## REFERENCIAS

- Ábrego Pino, E. A. (2022). Juegos didácticos y aprendizaje del inglés desde un enfoque sociolingüístico en la educación básica general. *Revista Colegiada De Ciencia*, 3(2), 1–18. <https://revistas.up.ac.pa/index.php/revcolciencia/article/view/2849>
- Afrikable, Cooperación para el desarrollo en África. (14 de agosto de 2020). *La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles*. [afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantiles/](http://afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantiles/)
- Agencia Española de Seguridad Alimentaria y Nutrición. (2019). *Estudio sobre la Alimentación, Actividad Física, Desarrollo Infantil y Obesidad en España*. Estrategia NAOS, [https://www.aesan.gob.es/AECOSAN/docs/documentos/nutricion/observatorio/Informe\\_Aladino\\_2019.pdf](https://www.aesan.gob.es/AECOSAN/docs/documentos/nutricion/observatorio/Informe_Aladino_2019.pdf)
- Alavedra Cadenillas, E. Y. (2022). *Aplicación de juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años institución educativa N° 1542 Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote] [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26011/DI-DACTICOS\\_GRUESA\\_ALAVEDRA\\_CADENILLAS\\_ESPERANZA\\_YULIAN\\_A.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26011/DI-DACTICOS_GRUESA_ALAVEDRA_CADENILLAS_ESPERANZA_YULIAN_A.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Almendra Pegueros, R., Baladia, E., Ramírez Contreras, C., Rojas Cárdenas, P., Vila Martí, A., Moya Osorio, J., Apolinar Jiménez, E., Lazzara López, A., Buhning Bonacich, K., Celeste Nessier, M., Martínez Vázquez, S. E., Camacho Lopez, S., Zambrana Vera, A., Martínez López, P., Ma. Raggio, L. y Navarrete Muñoz, E. M. (2021). Conducta alimentaria durante el confinamiento por COVID-19 (CoV-Eat Project): protocolo de un estudio transversal en países de habla hispana. *Revista De Nutrición Clínica Y Metabolismo*, 4(3) 150-156. <https://doi.org/10.35454/rncm.v4n3.267>
- Analía Verónica, L. (2018). Trastornos de la Conducta Alimentaria y Estilos Parentales. *Revista Perspectivas Metodológicas*, 18 (21) 1-24. <https://doi.org/10.18294/pm.2018.1901>
- Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2) 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Arias Gómez, J., Villasís Keever, M. Á. y Miranda Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

- Arias Sánchez, R. (2019). El Waytapukllay: material didáctico para el aprendizaje de la historia de los incas. *Horizonte de la Ciencia*, 9(16),107-119. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570969003009>
- Aristizábal Hernán, J., Colorado, H. y Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-125. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.12v.1i.450>
- Ayala Munguía, R. J., Sánchez Donaire, F. I. y Velásquez Tórrez, M. J. (2021). *Pautas didácticas para facilitar el aprendizaje de la IV unidad" Alimentación y Nutrición" de Ciencias Naturales y su incidencia en la seguridad alimentaria de los estudiantes de 5to grado del Centro Educativo Nuestra Señora de Dolores, León. II semestre 2020* [Monografía de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, León]. <http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/9116/1/247365.pdf>
- Baena Guillermina, P. (2017). *Metodología de la Investigación*. Grupo Editorial Patria (3ra ed). [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)
- Balcázar Ramírez, G. I. (2018). *Programa de juegos didácticos para mejorar la clasificación y seriación en niños y niñas de primer grado de la institución educativa primaria colegios y academias Montessori Chiclayo 2017* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5845/PROGRAMA\\_JUEGOS\\_DIDACTICA\\_BALCAZAR\\_RAMIREZ\\_GUISELA\\_ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5845/PROGRAMA_JUEGOS_DIDACTICA_BALCAZAR_RAMIREZ_GUISELA_ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bravo de Laguna Socorro, A. (2021). Colección de juegos de cartas de arquitectura. Siete recursos para iniciación, creatividad o experimentación avanzada. Estoa. *Revista De La Facultad De Arquitectura Y Urbanismo De La Universidad De Cuenca*, 10(19), 115–125. <https://doi.org/10.18537/est.v010.n019.a10>
- Branda, M. J., Rimoldi, M. y Quiroga Branda, J. (2020). *Creatividad en prácticas educativas: Comunicación visual, juegos didácticos y derechos de la niñez en el trabajo territorial*. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP). <https://doi.org/10.35537/10915/93120>
- Borysenko, O. y Mygal, S. (2021). Impact of socio-cultural transformation in the communicative design in Galicia. *Proceedings of CBU in Social Sciences*, 2, 57-65. [https://www.researchgate.net/publication/356058100\\_IMPACT\\_OF\\_SOCIO-CULTURAL\\_TRANSFORMATION\\_IN\\_THE\\_COMMUNICATIVE\\_DESIGN\\_IN\\_GALICIA](https://www.researchgate.net/publication/356058100_IMPACT_OF_SOCIO-CULTURAL_TRANSFORMATION_IN_THE_COMMUNICATIVE_DESIGN_IN_GALICIA)

- Buenaño Apolo, D., Racines Moncayo, M. F. y Tello Zuñiga, F. (2018). Diseño y comunicación visual: perspectivas para su abordaje desde la imagen corporativa. *Kepes*, 15(17), 251-271. <https://doi.org/10.17151/kepes.2018.15.17.11>
- Bueno Lozano, M. G. (2021). Obesidad infantil en tiempos de COVID-19. *Rev Esp Endocrinol Pediatr*, 12(1), 1-5. Recuperado de <https://www.endocrinologiapediatrica.org/revistas/P1-E36/P1-E36-S2865-A679.pdf>
- Calpa Pastas, A. M., Santacruz Bolanos, G. A., Alvarez Bravo, M., Zambrano Guerrero, C. A., Hernandez Narvaez, E. de L. y Matabanchoy Tulcan, S. M. (2019). Promoción De Estilos De Vida Saludables: Estrategias Y Escenarios. *Hacia La Promoción de La Salud*, 24(2), 139. <https://doi.org/10.17151/hpsal.2019.24.2.11>
- Cañón Rodríguez, M. F., Marín, D. y Fasanelli, R. (2018). Pensando en la salud de niños y niñas, el aporte desde las representaciones sociales. *Infancias Imágenes*, 17(2), 197-208. <https://doi.org/10.14483/16579089.13293>
- Casavilca Fernandez-Prada, F. O. (2017). *Los juegos didácticos para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de una institución educativa inicial*. [Tesis de Segunda Especialidad Profesional, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a715a65c-0ca2-4e7f-83a2-de6efe46a6dc/content>
- Cifuentes Faura, J. (2020). Consecuencias en los Niños del Cierre de Escuelas por Covid-19: El Papel del Gobierno, Profesores y Padres. *Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social*, 9(3), 1-12. <https://revistas.uam.es/riejs/article/view/12216>
- Chiarpenello, J., Castagnani V., Riccobene A., Baella A., Strallnicoff M., Fernández, L., Herrera M., Sermasi V. y Laurenti N. (2019). Hábitos dietarios en niños obesos. *Revista Médica de Rosario*, 85(2), 64–68. <http://www.circulomedicorosario.org/Upload/Directos/Revista/47ec93Chiarpenello%20Encuesta%20alimentaria.pdf>
- Cui, J., Zhang, Y., Wan, S., Chen, C., Zeng, J. y Zhou, X. (2019). Visual form perception is fundamental for both reading comprehension and arithmetic computation. *Cognition*, 189, 141-154. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S001002771930068X#preview-section-cited-by>
- Da Silva Domingues, H., Frías Osuna, A., Vega-Martínez, M., Palomino Moral, P. A. y del Pino Casado, R. (2022). Adaptación y validación del cuestionario Estilo de Vida Personal en población joven española. *Apuntes Universitarios: Revista de Investigación*, 12(1), 236–249. <https://doi.org/10.17162/au.v11i5.931>

- Durán Chiape, S. M. (2019). *Los rostros y las huellas del juego. Creencias sobre el juego en la práctica del profesorado*. Universidad Pedagógica Nacional. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/10112>.
- Ebenezer, O. (2019). Graphic design principles and theories application in rendering aesthetic and functional installations for improved environmental sustainability and development. *International Journal of Engineering and Manufacturing*, 9(1), 21. [https://www.researchgate.net/publication/330731215\\_Graphic\\_Design\\_Principles\\_and\\_Theories\\_Application\\_in\\_Rendering\\_Aesthetic\\_and\\_Functional\\_Installations\\_for\\_Improved\\_Environmental\\_Sustainability\\_and\\_Development](https://www.researchgate.net/publication/330731215_Graphic_Design_Principles_and_Theories_Application_in_Rendering_Aesthetic_and_Functional_Installations_for_Improved_Environmental_Sustainability_and_Development)
- Esteban Nieto, N. T. (2018). *Tipos de Investigación*. Universidad Santo Domingo de Guzmán. <http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>
- Fajardo, A., Martínez, C., Moreno, Z., Villaveces, M. y Céspedes, J. (2020). Percepción sobre alimentación saludable en cuatro instituciones escolares. *Revista Colombiana de Cardiología*, 27(1), 49–54. <https://doi.org/10.1016/j.rccar.2018.08.010>
- Fernández, P., Vallejo, G., Livacic-Rojas, P., & Tuero, E. (2014). Validez Estructurada para una investigación cuasi-experimental de calidad. Se cumplen 50 años de la presentación en sociedad de los diseños cuasi-experimentales. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 30(2), 756–771. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.2.166911>
- Fernández Bedoya, V. H. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Indexada Latindex Catálogo 2.0*, 4(3), 65-76. <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-tecnologica-del-peru/comprencion-y-redaccion-de-textos-i/fernandez-tipos-de-justificacion-en-la-investigacion-2020/15112480>
- Gallardo López, J. A. y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos* 24, 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6542602.pdf>
- Gallardo Vázquez, P. y Fernández Gavira, J. (2017). *El Juego como Recurso Didáctica en Educación Física*. Wanceulen Editorial.
- García López, A. y Plutin-Pacheco, N. (2016). Estrategia didáctica basada en la lúdica para el aprendizaje de la química en la secundaria básica cubana. *Revista Cubana de Química*, 28(2), 610-624. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=443546334007>
- Gasim Qizi, A. S. (2020). The Role of the Didactic Games in Enhancing Cognitive Activity at Preschool Children. *Propósitos y Representaciones*, 8(2). <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.524>

- Gómez García, G., Marín Marín, J. A., Romero Rodríguez, J. M., Ramos Navas-Parejo, M. y Rodríguez Jiménez, C. (2020). Effect of the Flipped Classroom and Gamification Methods in the Development of a Didactic Unit on Healthy Habits and Diet in Primary Education. *Nutrients*, 12(8), 2210. <https://doi.org/10.3390/nu12082210>
- Habeeb, R. M. & Hassan, N. A. (2021). The Designer's Artistic Culture and its Reflection in Graphic Design. *Annals of the Romanian Society for Cell Biology*, 25(6), 14914-14938. <https://annalsofrscb.ro/index.php/journal/article/view/8455>
- Henao Marin, L. J. (2018). *Diseño de material didáctico para la evaluación del aprendizaje de los participantes en el curso "El poder del color: Combinaciones efectivas de color para el diseño" de la unidad de negocio kromátika de la ciudad de Cali*. [Tesis de Pasantía Institucional, Universidad Autónoma de Occidente]. <https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/10269/T07924.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (4ta Ed.). (2006). *Metodología de la investigación*. McGrawHill Education.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (6ta Ed.). (2014). *Metodología de la investigación*. McGrawHill Education.
- Huamaní Huamaní, K. S. (2017). *Programa "Juego visión" en la percepción visual de estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús–Callao, 2016*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/10851/Huaman%c3%ad\\_HKS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/10851/Huaman%c3%ad_HKS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hugerat, M., Kortam, N., Toubia Maroun, N. y Basheer, A. (2020). The Educational Effectiveness of Didactical Games in Project-based Science Learning among 5th Grade Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(10), em1888. <https://doi.org/10.29333/ejmste/8490>
- Ignacio Laura, Y. A. (2018) *Alimentación saludable como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la institución educativa inicial N° 268 del distrito de Río Negro-2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4373/ALIMENTACION\\_SALUDABLE\\_IGNACIO\\_LAURA\\_YOVANA\\_ANACILIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4373/ALIMENTACION_SALUDABLE_IGNACIO_LAURA_YOVANA_ANACILIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Imba Imba, K. Y. y Lombano Benalcázar, M. A. (2021). *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de lengua y literatura en los estudiantes de segundo de EGB de la UE 17 de Julio, Ibarra, febrero-julio 2021* [Tesis de

pregrado, Universidad Técnica del Norte].  
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11862>

- Instituto Nacional de Salud. (26 de septiembre de 2020). *Un buen desayuno evita el sobrepeso y potencia el aprendizaje en los niños durante sus clases virtuales*. <https://www.gob.pe/institucion/ins/noticias/545457-un-buen-desayuno-evita-el-sobrepeso-y-potencia-el-aprendizaje-en-los-ninos-durante-sus-clases-virtuales>
- Jarodzka, H., Skuballa, I. y Gruber, H. (2021). Eye-tracking in educational practice: Investigating visual perception underlying teaching and learning in the classroom. *Educational Psychology Review*, 33(1), 1-10.  
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-020-09565-7>
- Jégou, L. (2019). Expanding the Sémiologie Graphique for contemporary cartography, some ideas from visual semiotics, art history and design. *Cartography and Geographic Information Science*, 46(2), 182-188.  
<https://doi.org/10.1080/15230406.2018.1513343>
- Jiang, Z. (2018). *Research on Symbiosis of Painting and Graphic Design*. [Archivo PDF].  
[https://webofproceedings.org/proceedings\\_series/ART2L/ICCLAH%202018/ICCLAH009.pdf](https://webofproceedings.org/proceedings_series/ART2L/ICCLAH%202018/ICCLAH009.pdf)
- Kuba, R. (2021). Presentation matters: Basics of graphic design in educational technology. *C2C Digital Magazine*, 1(15), 7.  
[https://www.researchgate.net/publication/353327299\\_Presentation\\_matters\\_Basics\\_of\\_graphic\\_design\\_in\\_educational\\_technology](https://www.researchgate.net/publication/353327299_Presentation_matters_Basics_of_graphic_design_in_educational_technology)
- Kujur, F. y Singh, S. (2020). Visual communication and consumer-brand relationship on social networking sites-uses & gratifications theory perspective. *Journal of theoretical and applied electronic commerce research*, 15(1), 30-47.  
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-18762020000100104>
- Larriva de Pallares, M. y Murillo, M. (2019). El uso de juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática en las escuelas primarias. *Centros: Revista Científica Universitaria*, 8(1), 144-166.  
<https://revistas.up.ac.pa/index.php/centros/article/view/486>
- Lee, H., Jiang, L., Essa, I., Le, P. B., Gong, H., Yang, M. H. y Yang, W. (2020, August). Neural design network: Graphic layout generation with constraints. In European Conference on Computer Vision (pp. 491-506). Springer, Cham.
- Li, J., Yang, J., Zhang, J., Liu, C., Wang, C. y Xu, T. (2020). Attribute-conditioned layout gan for automatic graphic design. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 27(10), 4039-4048.  
<https://arxiv.org/abs/2009.05284>

- Li, Z. (2019). Application research of digital image technology in graphic design. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 65. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1047320319303104>
- Lizama, A., Lira, B., Muñoz, C., Sarlé, P. y Valenzuela, J. (2019). Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje. *Interdisciplinaria*, 36(2), 233-249. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18060566012>
- Lu, M., Wang, C., Lanir, J., Zhao, N., Pfister, H., Cohen-Or, D. y Huang, H. (2020, April). Exploring visual information flows in infographics. In Proceedings of the 2020 CHI conference on human factors in computing systems (pp. 1-12).
- Lukito, W., Amelia, K. P. y Prabawa, B. (2022). *Interrelated components: Environmental graphic design at Husein Sastranegara International Airport*. In Embracing the Future: Creative Industries for Environment and Advanced Society 5.0 in a Post-Pandemic Era. [https://www.researchgate.net/publication/362930156\\_Interrelated\\_components\\_Environmental\\_graphic\\_design\\_at\\_Husein\\_Sastranegara\\_International\\_Airport](https://www.researchgate.net/publication/362930156_Interrelated_components_Environmental_graphic_design_at_Husein_Sastranegara_International_Airport)
- Malinauskas, J. (2018). Evolution of Gestalt principles in contemporary graphic design. [Archivo PDF]. [https://www.grid.uns.ac.rs/symposium/download/2018/grid\\_18\\_p63.pdf](https://www.grid.uns.ac.rs/symposium/download/2018/grid_18_p63.pdf)
- Mardones, L., Muñoz, M., Esparza, J. y Troncoso Pantoja, C. (2021). Hábitos alimentarios en estudiantes universitarios de la Región de Bío-Bío, Chile, 2017. *Perspectivas En Nutrición Humana*, 23(1), 27-38. <https://doi.org/10.17533/udea.penh.v23n1a03>
- Marulanda, W. y Carmona, G. (2018). El color como signo. Reflexiones sobre el diseño de mensajes visuales. *Kepes*, 15(18), 81-109. [http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista18\\_4.pdf](http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista18_4.pdf)
- Maureira Cid, F. (2018). Relación entre el ejercicio físico y el rendimiento académico escolar. *EmásF: Revista digital de Educación Física*, 9 (53). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6482543>
- Mendoza Hernandez, S. y Duana Avila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9(17), 51-53. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019>
- Molina Bojórquez, J. A., López Aranda, L., Hernández Flores, M. E. y Jiménez López, E. (2013). *Utilización del alfa de Cronbach para validar la confiabilidad de un instrumento de medición de satisfacción del estudiante en el uso del software Minitab*. [Archivo PDF]. <https://laccei.org/LACCEI2013-Cancun/RefereedPapers/RP065.pdf>

- Moreno Reyes, P., Muñoz Gutiérrez, C., Pizarro Mena, R. y Jiménez Torres, S. (2019). Efectos del ejercicio físico sobre la calidad del sueño, insomnio y somnolencia diurna en personas mayores. *Revista Española de Geriatria y Gerontología*, 55 (1). <https://doi.org/10.1016/j.regg.2019.07.003>
- Moura Bezerra, T. N., Magalhães Moreira, T. M., Dalília de Sousa, A., Calisto dos Santos Neto, A., e Sousa, R. X. y de Oliveira Lima, L. H. (2019). *Development and validation of a smartphone educational game regarding healthy lifestyle habits for adolescents*. [Archivo PDF]. <https://www.scielo.br/j/tce/a/5jd98cSBGc35zcyCYJhnrPm/?lang=en#>
- Municipalidad de Mi Perú. (2018). *Plan de Desarrollo Local Concertado: Mi Perú al 2030*. [Archivo PDF]. <http://munimiperu.gob.pe/main/PortalTransp/Planeamiento/PDLC/PLAN-DE-DESARROLLO-CONCERTADO-MiPeru-AI2030.pdf>
- Muñiz Rodríguez, L., Rodríguez Ortiz, L. y Rodríguez Muñiz, L. J. (2021). O jogo como recurso didático para o reforço de conteúdos matemáticos e a melhoria da motivação. *Rev. Int. de Pesq. em Didática das Ciências e Matemática*, 2, 1-23. [https://www.researchgate.net/publication/351853359\\_O\\_JOGO\\_COMO\\_RECURSO\\_DIDATICO\\_PARA\\_O\\_REFORCO\\_DE\\_CONTEUDOS\\_MATEMATICOS\\_E\\_A\\_MELHORIA\\_DA\\_MOTIVACAO](https://www.researchgate.net/publication/351853359_O_JOGO_COMO_RECURSO_DIDATICO_PARA_O_REFORCO_DE_CONTEUDOS_MATEMATICOS_E_A_MELHORIA_DA_MOTIVACAO)
- Ojeda Carillo, M. J., Garcia Herrera, D. G., Ávila Mediavilla, C. M. y Erazo Álvarez, J. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>
- Olga, K. (2018). *Development of a composition and graphic model of a sports publication for students*. [Archivo PDF]. <https://dspace.spbu.ru/handle/11701/13375>
- Olivares Tarrillo, J. M. (2019). *La escasez de recursos didácticos adecuadamente elaborados que afecta la implementación de la didáctica educativa en el nivel secundaria de la I.E "Unión Latinoamericana" N°1235* [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/31547549-bf88-48de-8c4a-dd69319ded20>
- Pantea, I. (2019). Geometry and composition-gold section. *Învățământ, Cercetare, Creație*, (1), 229-234. [https://icc-online.artect.ro/vol\\_05/30.pdf](https://icc-online.artect.ro/vol_05/30.pdf)
- Park, J., Jin, Y., Lee, S., & Ahn, S. (2019). The impact of design representation on visual perception: Comparing eye-tracking data of architectural scenes between photography and line drawing. *Archives of Design Research*, 32(1), 5-28. <http://www.aodr.org/xml/18318/18318.pdf>
- Pascual Carbonell, S. (2018). *Uso de la corrección de color como elemento narrativo en la postproducción de videoclips musicales* [Tesis de Master,

Universidad Politécnica de Valencia].  
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/112058/Pascual%20-%20Uso%20de%20la%20correcci%C3%B3n%20de%20color%20como%20elemento%20narrativo%20en%20la%20postproducci%C3%B3n%20de%20videoclip....pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Portocarrero Pinedo, J. (2017). *El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017* [Tesis para obtener el grado de maestra, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31196/portocarrero\\_pj.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31196/portocarrero_pj.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Porturas Quijano, R. T. y Oblitas de las Casas, K. M. (2019). Recursos Didácticos para la Mejora de los Aprendizajes en Cultura Ambiental. *UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, 8(2).  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521763179005>

Quishpe Chimbo, D. J. (2022). *Diseño gráfico de material didáctico multimedia para promover hábitos de alimentación, nutrición y la prevención de Trastornos de Comportamiento Alimentario en la Escuela de Educación Básica “General Calicuchima” para preadolescentes de 9 años* [Tesis para obtener el grado de maestro, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].  
<http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/20150>

Ramírez Vélez, R., Correa Bautista, J. E., González Ruíz, K., Prieto Benavides, D. H. y Palacios López, A. (2016). *Condición física, nutrición, ejercicio y salud en niños y adolescentes*. Editorial Universidad del Rosario.  
<https://editorial.urosario.edu.co/gpd-condicion-fisica-nutricion-ejercicio-y-salud-en-ninos-y-adolescentes.html>

Ramírez Ramírez, M. y Olmos Castillo, H. I. (2020). *Funciones cognitivas y motivación en el aprendizaje de las matemáticas* [Archivo PDF].  
<http://www.naturalezaytecnologia.com/index.php/nyt/article/view/383>

Ramos Galarza, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9 (3). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7746475.pdf>

Rocha Aleixo, C., & Araújo Rodrigues, H. (2022). Visual methodology in graphic design: report of a didactic experience in teaching-learning. *REAMD*, Florianópolis, 6(2), p. 01-05.  
<https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/download/21584/14461/86069>

Rodríguez Escobar, G. (2018). *Alimentación y nutrición aplicada*. Universidad del Bosque.  
<https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstream/handle/20.500.12495/3359/9789587391350.pdf?sequence=1>

- Rosa Guillamón, A. (2019). Análisis de la relación entre salud, ejercicio físico y condición física en escolares y adolescentes. *Ciencias De La Actividad Física UCM*, 20(1), 1-15. <https://doi.org/10.29035/rcaf.20.1.1>
- Ruiz Ariza, A., Suárez Manzano, S., López Serrano, S. y Martínez López, E. (2021). La actividad física como medio para cultivar la inteligencia en el contexto escolar. *Revista Española de Pedagogía*, 79(278). [https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2020/12/14\\_278-Ruiz\\_ES-1.pdf](https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2020/12/14_278-Ruiz_ES-1.pdf)
- Sánchez Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E. y Hernández López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 313–328. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Sánchez López, M., & Martínez Vizcaíno, V. (2021). *Prevención de la obesidad y mejora del rendimiento académico mediante un programa de actividad física en escolares de 4 a 7 años; Efectividad de la intervención MOVI-KIDS*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. [https://doi.org/10.18239/divulga\\_2021.12.00](https://doi.org/10.18239/divulga_2021.12.00)
- Sánchez Molina, A. A. y Murillo Garza, A. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Debates por la Historia*, 9(2), 147-181. <https://www.redalyc.org/journal/6557/655768525006/655768525006.pdf>
- Seisdedos Lara, L. (2021). *La alimentación en el aula de Educación Infantil. Propuesta didáctica* [Tesis de Maestría, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49026/TFG-G4892.pdf?sequence=1&isAllowed=yEn>
- Secchi David, J., Villa González, E., César García, G. y Arcuri, C. (2018). *Estrategias para la evaluación de la condición física*. Editorial Universidad Adventista del Plata. [https://www.researchgate.net/publication/320042382\\_Estrategias\\_para\\_la\\_Evaluacion\\_de\\_la\\_Condicion\\_Fisica\\_en\\_Ninos\\_y\\_Adolescentes](https://www.researchgate.net/publication/320042382_Estrategias_para_la_Evaluacion_de_la_Condicion_Fisica_en_Ninos_y_Adolescentes)
- Terrazo Luna, E. G., Riveros Ancasi, D. y Oseda Gago, D. (2020). Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa nº 329 de Huancavelica. *Conrado*, 16(76), 24-30. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1448>
- Tian, Z. (2020). Dynamic visual communication image framing of graphic design in a virtual reality environment. *IEEE Access*, 8(99), 1-1. [https://www.researchgate.net/publication/344720856\\_Dynamic\\_Visual\\_Communication\\_Image\\_Framing\\_of\\_Graphic\\_Design\\_in\\_a\\_Virtual\\_Reality\\_Environment](https://www.researchgate.net/publication/344720856_Dynamic_Visual_Communication_Image_Framing_of_Graphic_Design_in_a_Virtual_Reality_Environment)
- Torres Toukoumidis, A. y Romero Rodríguez L. M. (2018). *Gamificación en Iberoamérica: Experiencias desde la comunicación y la educación*.

- Torres Mariela, I., Salazar, F. G. y Paz, K. (2019). *Métodos de recolección de datos para una investigación* [Archivo PDF]. [https://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin03/URL\\_03\\_BAS01.pdf](https://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin03/URL_03_BAS01.pdf)
- Villafaña, G. (2017). *Educación visual: conocimientos básicos para el diseño*. Editorial Trillas.
- Villasís Keever, M. A., Márquez González, H., Zurita Cruz, J. N., Miranda Nobles, G. M. y Escamilla Nuñez, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista Alergia México*, 65(4), 414-421. <https://doi.org/10.29262/ram.v65i4.560>
- Villanueva Valverde, C. F. (2019). *Juegos didácticos para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la I. E. San Marcos del distrito de Sicsibamba, 2017* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional del Santa]. <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3474/50083.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Wenjuan, L. (2021). The integration of contemporary art visual elements in visual communication design. *Journal of Frontiers in Art Research*, 1(3), 4-7. [https://clausiuspress.com/assets/default/article/2021/12/10/article\\_1639120681.pdf](https://clausiuspress.com/assets/default/article/2021/12/10/article_1639120681.pdf)
- Yang, J., Wang, C., Jiang, B., Song, H., & Meng, Q. (2020). Visual perception enabled industry intelligence: state of the art, challenges and prospects. *IEEE Transactions on Industrial Informatics*, 17(3), 2204-2219. <https://ieeexplore.ieee.org/document/9106415>
- Xie, Y., Huang, D., Wang, J., & Lin, C. Y. (2021). *CanvasEmb: Learning Layout Representation with Large-scale Pre-training for Graphic Design* [Archivo PDF]. <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3474085.3475541>

## ANEXOS

### Anexo Nº 1: Matriz de Operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juego Didáctico	Los juegos didácticos, contemplan los distintos momentos y requerimientos de cada edad y sus necesidades e intereses. Es necesario conocer estos elementos, intelectuales y afectivos, para realizar los juegos ya que cada uno responde a distintas reglas que se adaptan a la comprensión de los destinatarios. (Branda, Rimoldi & Quiroga, 2020, pág. 51)	Es un tratamiento donde se emplea el diseño y comunicación visual con un mensaje que puedan captar los integrantes con los que se interactúa.	<b>Diseño Visual</b>	Uso del color (Branda, et al., 2020, p. 100)	¿Los colores que se han usado para este juego, son de tu agrado?	
				Estructura (Branda, et al., 2020, p. 113)	¿La estructura de los elementos del juego es entendible y equilibrada?	
			<b>Comunicación Visual</b>	Discurso visual (Branda, et al., 2020, p. 19)	¿La información mostrada del juego, te pareció clara?	
				Imagen (Branda, et al., 2020, p. 22,23)	¿Las imágenes mostradas del juego, te parecen atractivas?	
			<b>Alimentación</b>	Hábitos dietarios (Ramírez, et.al, 2016)	Según lo observado, ¿el juego didáctico te muestra hábitos alimenticios saludables?	
				Conductas nutricionales (Ramírez, et.al, 2016)	¿Crees que el juego didáctico te motiva a comer más saludable?	
Estilo de vida saludable	es fundamental para el crecimiento y el desarrollo armónico e integral del niño y el adolescente, donde influye la alimentación y el nivel de actividad física que realice, para alcanzar un estado de salud óptimo desde la primera infancia (Ramírez, et.al, 2016)	Es un proceso importante que se da en niños y adolescentes, para que puedan tener un correcto desarrollo y crecimiento, favoreciendo a su salud desde la etapa de la infancia.	<b>Actividad física</b>	Ejercicio (Ramírez, et.al, 2016)	¿Sientes que el juego didáctico te impulsa hacer ejercicios en casa?	Nominal LIKERT
				Movimiento corporal que requiere un gasto energético. (Ramírez, et.al, 2016)	Funciones cognitivas (Ramírez, et.al, 2016)	
Percepción Visual	La percepción ha sido definida como la capacidad de organizar elementos. [...] sin embargo, por las experiencias de la atención y la memoria, tenemos conceptos comunes de la forma [y la composición] y por eso existe un acuerdo mutuo de la percepción del mundo. (Villafaña, 2017, pág. 19)	Se entiende por percepción como la manera en la cual nuestra mente recoge la información que observamos, interpretándola y almacenándola en nuestra memoria	<b>Forma</b>	Tamaño (Villafaña, 2017, p. 39)	¿El tamaño del juego y sus piezas te parece el adecuado?	
				Ubicación (Villafaña, 2017, p. 44)	¿Crees que la ubicación de los elementos del juego es la correcta?	
			<b>Composición</b>	Estática (Villafaña, 2017, p. 50)	¿La composición de los elementos te parece agradable?	
				Dinámica (Villafaña, 2017, p. 50)	¿Consideras que el juego es dinámico?	

## Anexo N° 2: Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis		Variables	Dimensiones	Indicadores
<b>Problema General</b>	<b>Objetivo General</b>	<b>Hipótesis General</b>		<b>Juego Didáctico</b>	Diseño Visual	Uso del color
¿De qué manera influye el juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022?	Determinar la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.	H1:	Existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.			Estructura
		Ha:	Existe una influencia medianamente significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.			
		Ho:	No existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.		Comunicación Visual	Discurso Visual
<b>Problemas Específicos</b>	<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Hipótesis Específicas</b>			Imagen	
¿Cuál es la influencia del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022?	Determinar la influencia del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.	H1:	Existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.			Alimentación
		Ha:	Existe una influencia medianamente significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.		Conductas nutricionales	
		Ho:	No existe una influencia significativa del diseño visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.		Actividad Física	
¿Cuál es la influencia de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022?	Determinar la influencia de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.	H1:	Existe una influencia significativa de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.			Funciones cognitivas
		Ha:	Existe una influencia medianamente de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.			
		Ho:	No existe una influencia significativa de la comunicación visual del juego didáctico estilos de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.	Tamaño		
¿Cuál es la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022?	Determinar la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.	H1:	Existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.	Forma	Ubicación	
		Ha:	Existe una influencia medianamente significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.			
		Ho:	No existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la forma y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.		Composición	Estática
¿Cuál es la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022?	Determinar la influencia del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.	H1:	Existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.	Dinámica		
		Ha:	Existe una influencia medianamente significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.			
		Ho:	No existe una influencia significativa del juego didáctico estilos de vida saludable en la composición y la percepción visual de estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022.			

### Anexo N° 3: Instrumento de recolección de datos



#### "JUEGO DIDÁCTICO ESTILO DE VIDA SALUDABLE EN LA PERCEPCIÓN VISUAL DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MI PERÚ – LIMA, 2022"

A continuación se presentarán 12 preguntas sobre el juego presentado. Lee atentamente y responde con sinceridad.

**GÉNERO:**  Masculino  Femenino

**EDAD:**

**GRADO:**

¿Los colores que se han usado para este juego, son de tu agrado?

- Totalmente en desacuerdo  Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  Totalmente de acuerdo  
 En desacuerdo  De acuerdo

¿La estructura de los elementos del juego es entendible y equilibrada?

- Totalmente en desacuerdo  Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  Totalmente de acuerdo  
 En desacuerdo  De acuerdo

¿La información mostrada del juego, te pareció clara?

- Totalmente en desacuerdo  Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  Totalmente de acuerdo  
 En desacuerdo  De acuerdo

¿Las imágenes mostradas del juego, te parecen atractivas?

- Totalmente en desacuerdo  Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  Totalmente de acuerdo  
 En desacuerdo  De acuerdo

Según lo observado, ¿el juego didáctico te muestra hábitos alimenticios saludables?

- Totalmente en desacuerdo  Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  Totalmente de acuerdo  
 En desacuerdo  De acuerdo

¿Crees que el juego didáctico te motiva a comer más saludable?

- Totalmente en desacuerdo  Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  Totalmente de acuerdo  
 En desacuerdo  De acuerdo

¿Sientes que el juego didáctico te motiva hacer ejercicios en casa?

- Totalmente en desacuerdo  Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  Totalmente de acuerdo  
 En desacuerdo  De acuerdo

¿Crees que, hacer ejercicios de este juego didáctico te ayudan a estar más atento en clase?

- Totalmente en desacuerdo  Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  Totalmente de acuerdo  
 En desacuerdo  De acuerdo

¿El tamaño del juego y sus piezas te parece el adecuado?

- Totalmente en desacuerdo  Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  Totalmente de acuerdo  
 En desacuerdo  De acuerdo

¿Crees que la ubicación de los elementos del juego es la correcta?

- Totalmente en desacuerdo  Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  Totalmente de acuerdo  
 En desacuerdo  De acuerdo

¿La composición de los elementos te parece agradable?

- Totalmente en desacuerdo  Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  Totalmente de acuerdo  
 En desacuerdo  De acuerdo

¿Consideras que el juego es dinámico?

- Totalmente en desacuerdo  Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  Totalmente de acuerdo  
 En desacuerdo  De acuerdo

**Anexo N° 4: Determinación de tamaño y muestra**

$$n = \frac{N \times z^2 \times p \times q}{(N - 1)e^2 + z^2 \times p \times q}$$

**Donde:**

N = Tamaño de la población = 130

z = Nivel de confianza = 95% = 1.96

p = Probabilidad de éxito = 0.5

q = Probabilidad de fracaso = 0.5

e = Precisión o error máximo admisible = 0.05

$$\frac{130 \times (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}{(147 - 1)(0.05)^2 + (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = \frac{130 \times 0.9604}{(146) \times 0.0025 + 0.9604}$$

$$n = \frac{124.852}{1.33}$$

$$n = 94$$

**Anexo N° 5: Prueba binomial y valides de expertos**

Prueba binomial						
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Mg. Levano	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Mg. Ita	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Mg. Uvidia	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25



## TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: LEVANO TASAYCO ABEL ALEJANDRO

Título y/o Grado: LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

MAGISTER EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

MENCION EN COMUNICACIÓN PARA EL DESARROLLO

Ph. D... ( )	Doctor ( )	Magister ( X )	Licenciado... ( )	Otros. Especifique _____
--------------	------------	----------------	-------------------	--------------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 16 / 09 / 2022

### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“ Juego Didáctico sobre estilo de vida saludable en estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022”

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con “x” en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
<b>TOTAL</b>				

SUGERENCIAS: Asegurar la fiabilidad de los datos obtenidos mediante la correcta aplicación del instrumento propuesta

Firma del experto:

Mg. Abel Alejandro Lévano Tasayco  
DNI: 41001285



## TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Ita Sarrin Dayra Lina Elizabeth

Título y/o Grado:

Ph. D... ( )	Doctor ( )	Magister... (X)	Licenciado... ( )	Otros. Especifique _____
--------------	------------	-----------------	-------------------	--------------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 30 / 09 / 2022

### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

**"Juego Didáctico sobre estilo de vida saludable y la percepción visual de los estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022"**

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "X" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
	<b>TOTAL</b>	10	1	

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

  
**Mg. Dayra Lina Elizabeth Ita Sarrin**



## TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto:

Título y/o Grado: Elenisa Uvidia

Ph. D... ( )	Doctor ( )	Magister... ( x )	Licenciado... ( )	Otros. Especifique _____
--------------	------------	-------------------	-------------------	--------------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 23 / 05 / 2022

### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“ Juego Didáctico sobre estilo de vida saludable en estudiantes de la Institución Dios es Amor, Mi Perú – Lima, 2022”

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

**Anexo N° 6: Alfa de Cronbach**

<b>Coficiente</b>	<b>Relación</b>
0 hasta 0.2	Muy baja confiabilidad
0.2 hasta 0.4	Baja confiabilidad
0.4 hasta 0.6	Moderada confiabilidad
0.6 hasta 0.8	Buena confiabilidad
0.8 hasta 1	Alta confiabilidad

**Fuente:** Hernández, et al. (2014)

**Anexo N° 7: Confiabilidad**

*Confiabilidad del instrumento grupo experimental*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,741	12

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

*Confiabilidad del instrumento grupo control*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,711	12

**Fuente:** Software estadístico SPSS 25

## Anexo N° 8: Ficha de consentimiento



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### CARTA VISITA N° 032-2022-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 13 de Junio de 2022

Señores  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA DIOS ES AMOR**  
Av. Tumbes Mz. H4, Lts. 10-11, Mi Perú - Callao  
Presente. -

Atención: Griselda Verástegui Fretel  
Coordinadora

De mi consideración:

Por medio de la presente permitame saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a nuestro estudiante; quien actualmente se encuentra matriculado en el IX ciclo (semestre 2022-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

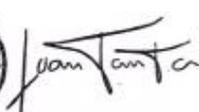
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	CISNEROS MONTALBAN RANDY JAMIL	72421148

En el marco de la agenda académica, el estudiante en mención solicita permiso para que pueda recolectar datos para la elaboración de su Tesis de Investigación que vienen realizando, la cual cumple con el programa de estudios, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



  
Mgtr. Juan José Tanta Restrepo  
Director de la Escuela Profesional de  
Arte & Diseño Gráfico Empresarial  
Universidad Cesar Vallejo  
Lima Norte





# Anexo Nº 9: Data SPSS

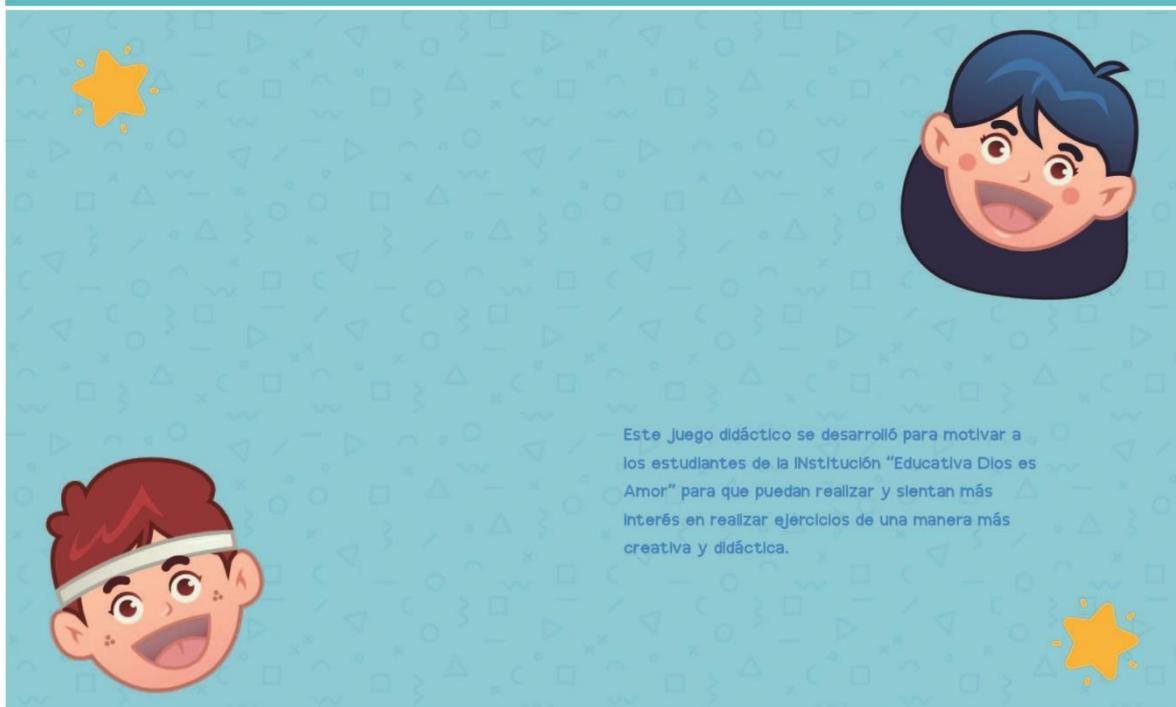
This screenshot shows the SPSS Data Editor window with a data grid. The grid contains 21 rows of data, each representing a different variable. The columns represent various attributes of these variables, such as name, type, and scale. The data is organized in a structured table format.

This screenshot shows the SPSS Data Editor window with a data grid. The grid contains 21 rows of data, each representing a different variable. The columns represent various attributes of these variables, such as name, type, and scale. The data is organized in a structured table format.

This screenshot shows the SPSS Data Editor window with a data grid. The grid contains 21 rows of data, each representing a different variable. The columns represent various attributes of these variables, such as name, type, and scale. The data is organized in a structured table format.

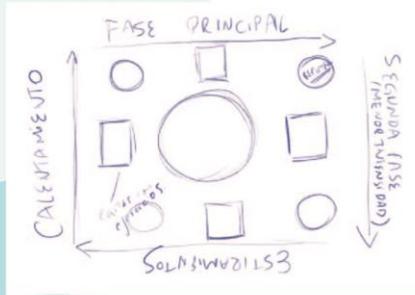
This screenshot shows the SPSS Data Editor window with a data grid. The grid contains 21 rows of data, each representing a different variable. The columns represent various attributes of these variables, such as name, type, and scale. The data is organized in a structured table format.

Anexo Nº 10: Brief

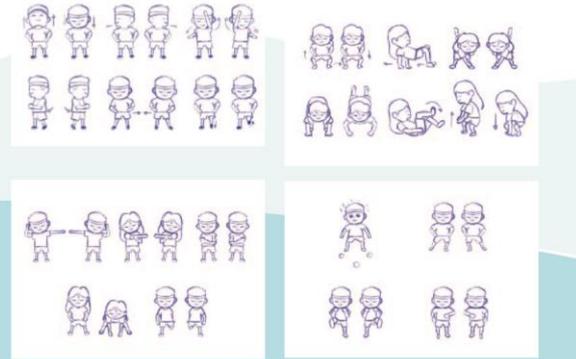


## IDEA PRINCIPAL Y DISTRIBUCIÓN DEL JUEGO

Como idea principal se desarrolló un prototipo de tablero el cual sea parecido a un rutina de ejercicios que los niños puedan realizar, siendo esta sintetizada en 4 fases o partes principales (CALENTAMIENTO, FASE PRINCIPAL, IDA Y VUELTA y ESTIRAMIENTO).



Para cada fase del juego se realizó 7 ejercicios, los cuales fueron considerados por medio de información de distintos autores. Además, fueron elegidos para el rango de edad que se tiene como objetivo (6 a 11 años).



## ELABORACIÓN DE PERSONAJES

Como personajes principales se tiene a "Alex" y "Ana", quienes son los que cuentan con mayor protagonismo, ya que, ayudarán a que los niños puedan realizar los ejercicios. Adicionalmente se elaboró a "Cerebrin" y "Corazin" quienes dan consejos y recomendaciones a los niños.



## TIPOGRAFÍAS EMPLEADAS

Como tipografía principal tenemos a, “**DK LONGREACH REGULAR**” la cual es una tipografía que da mayor fuerza a los títulos principales, pero manteniendo dinamismo y no siendo tan seria.

### DK LONGREACH REGULAR

A B C D E F G H I J K L M N O  
P Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q  
R S T U V W X Y Z

Como tipografía secundaria tenemos a, “**MAKA**” la cual es una tipografía más infantil que se adecua a los textos descriptivos dando un mayor entendimiento y que contrasta con la tipografía principal.

### MAKA

A B C D E F G H I J K L M N O P Q  
R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v  
w x y z

## COLORES EMPLEADOS

Para los personajes se tomaron una mezcla de distintos colores, como los cálidos, fríos, colores intermedios y secundarios, donde a través de estas combinaciones, se busca una armonía que sea atrayente para los niños.



Para la tabla de Juegos, como primera propuesta se tenía pensado realizarla de manera horizontal, pero al ver que la gran cantidad de Juegos didácticos cumple con este formato, se decidió por realizarlo de manera vertical. Por ello, los colores empleados nacieron a partir de los colores primarios, usando cualidades tonales que sean llamativas y atrayentes.



## DISEÑOS FINALES

El diseño final del tablero contara con una dimensión de 30.69 cm x 37.05 cm para que los elementos puedan ser observados adecuadamente.



De igual manera las cartas tendrán las dimensiones de 6 cm x 8.7 cm



Adicionalmente las piezas que los jugadores podrán elegir, para hacer el recorrido por el juego, cuentan con las dimensiones de 3 cm x 3 cm.



## EMPAQUE FINAL

El empaque será una caja en el que se encuentre el juego, las cartas, las piezas y el manual de instrucción.



# JUGANDO Y EJERCITANDO

## - MANUAL DE USO -

Bienvenido y bienvenida a JUGANDO Y EJERCITANDO, en este divertido Juego didáctico, podrás ponerte a prueba, desarrollando una serie de ejercicios que te ayudarán a mantenerte sano y fuerte. Comencemos con lo más importante:

### ESTRUCTURA DEL JUEGO:

El Juego esta dividido en 4 etapas, calentamiento, fase principal, ida y vuelta, estiramiento. Cada etapa contiene 7 casillas, donde 6 son distintos ejercicios que podrás realizar y la casilla restante es una casilla sorpresa.

### CANTIDAD DE JUGADORES:

La cantidad de Jugadores para este Juego es de 2 personas.

### COMO JUGAR:

1. Primero entre los 2 Jugadores, se debe de decidir cuantas veces quieren realizar los ejercicios de cada etapa, si tienes entre 6 a 8 años puedes hacer 2 o 3 veces los ejercicios, si tienes entre 9 a 11 años puedes realizarlo entre 4 o 5 veces.
2. Las cartas deben ser barajeadas y colocadas en cada etapa.
3. Luego de decidir cuantas veces se realizará los ejercicios de cada etapa, se escogerá los personajes de cada Juego, arrojando los dados para poder elegir quien empieza y de igual manera para avanzar en cada casillero.
4. El sistema de puntos es de 5 y 10, quien logró la mayor puntuación será el ganador del Juego.
5. Al final de cada etapa hay una casilla donde habra una carta que los Jugadores pueden elegir, la cual será una recomendacion para cada etapa.

## DISEÑO DE CARTAS

### CALENTAMIENTO



## DISEÑO DE CARTAS

### FASE PRINCIPAL



## DISEÑO DE CARTAS

### IDA Y VUELTA



## DISEÑO DE CARTAS

### ESTIRAMIENTO

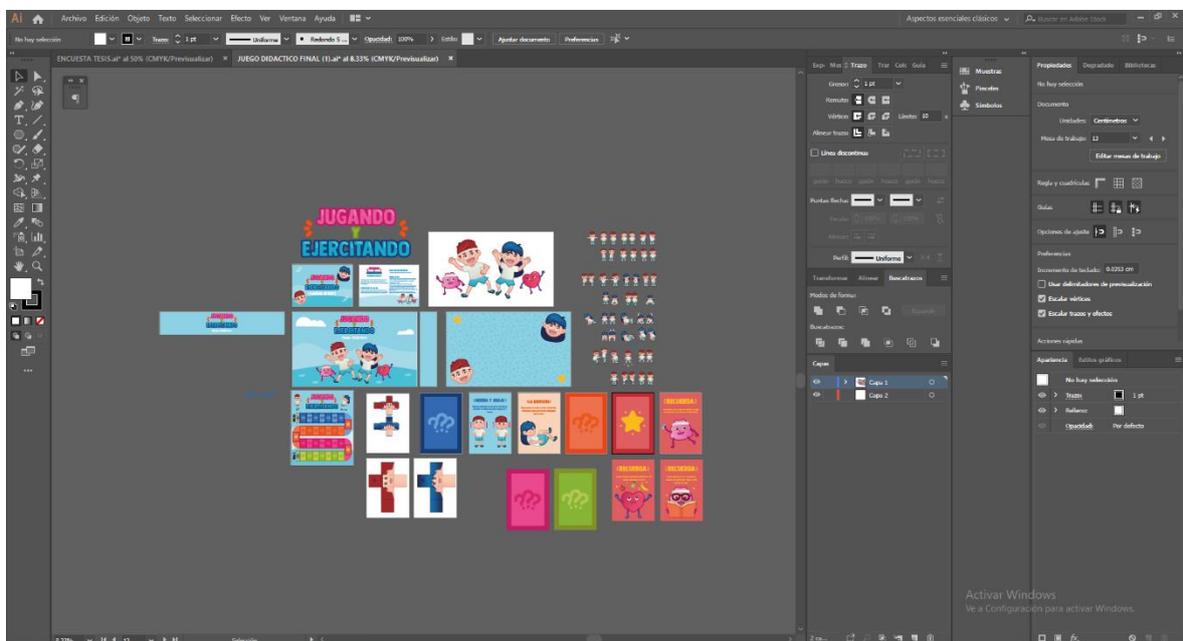


## DISEÑO DE CARTAS

### RECOMENDACIONES



## Anexo Nº 11: Pieza gráfica



**Anexo Nº 12: Evidencia fotográfica de la encuesta**











**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL**

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

Yo, APAZA QUISPE JUAN, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juego Didáctico estilo de vida saludable en la percepción visual de estudiantes de la Institución Educativa Mi Perú – Lima, 2022", cuyo autor es CISNEROS MONTALBAN RANDY JAMIL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, 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, 20 de Noviembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
APAZA QUISPE JUAN <b>DNI:</b> 10453803 <b>ORCID:</b> 0000-0002-1157-7185	Firmado electrónicamente por: APAZAQU el 15-12- 2022 17:27:05

Código documento Trilce: TRI - 0448086