



Universidad César Vallejo

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Estrategias lúdicas y capacidad emprendedora en estudiantes de una
Institución Técnica Productiva Piura, 2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Administración de la Educación

AUTOR:

Vite Atoche, Carlos Wilfredo (orcid.org/0009-0003-9931-0059)

ASESORES:

Mg. Merino Flores, Irene (orcid.org/0000-0003-3026-5766)

Mg. Velez Sancarranco, Miguel Alberto (orcid.org/0000-0002-5557-2378)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA – PERÚ

2024

Declaratoria de autenticidad del asesor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "ESTRATEGIAS LÚDICAS Y CAPACIDAD EMPRENDEDORA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN TÉCNICA PRODUCTIVA PIURA, 2024", cuyo autor es VITE ATOCHE CARLOS WILFREDO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12.00%, 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.

PIURA, 31 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINDF el 31-07- 2024 18:53:08

Código documento Trilce: TRI - 0840917

Declaratoria de originalidad del autor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, VITE ATOCHE CARLOS WILFREDO estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "ESTRATEGIAS LÚDICAS Y CAPACIDAD EMPRENDEDORA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN TÉCNICA PRODUCTIVA PIURA, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
CARLOS WILFREDO VITE ATOCHE DNI: 43685986 ORCID: 0009-0003-9931-0059	Firmado electrónicamente por: CVITEA el 31-07-2024 19:09:16

Código documento Trilce: TRI - 0840952



Dedicatoria

Agradecerle a Dios, por permitirme seguir logrando mis metas y objetivos. Ser mi apoyo, mi luz y mi camino. Gracias por darme la fuerza para seguir adelante en momento de dificultad.

Agradecimiento

A mi familia, a mis hijos y esposa por ser la razón de vivir y luchar cada día.

Índice de contenidos

Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad del autor.....	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Resumen.....	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA.....	13
III. RESULTADOS.....	19
IV. DISCUSIÓN	24
V. CONCLUSIONES.....	31
VI. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS.....	33
ANEXO.....	39
Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables	39
Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos.....	40
Anexo 3: Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos.....	44
Anexo 4: Resultados del análisis de consistencia interna.....	68
Anexo 5: Consentimiento o asentamiento informado UCV	70

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Prueba de normalidad.</i>	19
Tabla 2 <i>Relación entre las estrategias lúdicas y capacidad emprendedora</i>	20
Tabla 3 <i>Relación entre las mecánicas de juego y capacidad emprendedora</i>	21
Tabla 4 <i>Relación entre las dinámicas de juego y capacidad emprendedora</i>	22
Tabla 5 <i>Relación entre las estéticas de juego y capacidad emprendedora</i>	23

Resumen

El objetivo general del estudio fue determinar la relación entre las estrategias lúdicas y capacidad emprendedora en estudiantes de una Institución Técnica Productiva Piura, 2024. La metodología utilizada fue de tipo básica de un enfoque cuantitativo, de un diseño no experimental de alcance transversal. Con una muestra de 120 estudiantes. Se determina que el coeficiente de Spearman (Rho) alcanza un valor de 0.974, lo que indica una relación positiva significativa entre las variables investigadas. Además, el valor p obtenido es 0.000, el cual es considerablemente menor al 1%, confirmando así una conexión estadísticamente significativa entre las variables. Estos resultados sugieren que un aumento en las mecánicas de juego está relacionado con una mejora en la capacidad emprendedora. Se concluye que el coeficiente de correlación Rho, el cual alcanza un valor de 0.837, lo que indica una relación positiva entre las variables estudiadas. Además, el valor de p obtenido es de 0.000, siendo inferior al 1%, lo que demuestra una relación estadísticamente significativa entre las variables. Estos resultados sugieren que el incremento en el uso de estrategias lúdicas se asocia con una mejora en la capacidad emprendedora de los individuos evaluados.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, capacidad emprendedora, mecánicas de juego.

Abstract

The general objective of the study was to determine the relationship between recreational strategies and entrepreneurial capacity in students of a Productive Technical Institution Piura, 2024. The methodology used was a basic quantitative approach, with a non-experimental design of transversal scope. With a sample of 120 students. It is determined that the Spearman coefficient (Rho) reaches a value of 0.974, which indicates a significant positive relationship between the investigated variables. Furthermore, the p value obtained is 0.000, which is considerably less than 1%, thus confirming a statistically significant connection between the variables. These results suggest that an increase in game mechanics is related to an improvement in entrepreneurial ability. It is concluded that the correlation coefficient Rho, which reaches a value of 0.837, which indicates a positive relationship between the variables studied. Furthermore, the p value obtained is 0.000, being less than 1%, which demonstrates a statistically significant relationship between the variables. These results suggest that the increase in the use of recreational strategies is associated with an improvement in the entrepreneurial capacity of the evaluated individuals.

Keywords: Elayful strategies, entrepreneurial capacity, game mechanics.

I. INTRODUCCIÓN

La capacidad emprendedora se conceptualiza en el ámbito académico como la competencias y habilidades que en su conjunto posibilitan a una persona generar, desarrollar y poner en práctica ideas y proyectos innovadores con éxito. Este concepto abarca desde la generación de una idea hasta su ejecución efectiva y sostenible. En suma, la capacidad emprendedora no sólo abarca las habilidades técnicas y cognitivas para desarrollar una empresa, sino también un conjunto de competencias socioemocionales y administrativas que permiten al individuo operar efectivamente en un entorno económico dinámico y globalizado (Dávila et al., 2022).

El emprendimiento es esencial para el bienestar económico futuro de los países. Sin embargo, los datos indican la dificultad de asimilar un cambio cultural necesario en España, donde la preferencia por el empleo público sigue siendo predominante en todas las edades, contrastando con una baja tasa de emprendimiento del 6%. Esta cifra se encuentra por debajo del promedio europeo y es considerablemente inferior a la de países como Gran Bretaña, Holanda, Francia y Alemania, con un 13 %; 12,5 %; 9 % para los dos últimos países respectivamente. Este fenómeno refleja un retraso en la adaptación a una economía más orientada hacia la innovación y el autoempleo, lo que sugiere la necesidad de políticas que fomenten una cultura emprendedora más significativa y un entorno que apoye activamente la creación y desarrollo de nuevas empresas desde la formación profesional de los estudiantes (Global Entrepreneurship Monitor [GEM], 2023).

En un estudio realizado a estudiantes de Instituciones de Educación Superior (IES) en las regiones XV, VI y X del sur del estado de México, específicamente en Valle de Bravo, Tejupilco e Ixtapan de la Sal, se evaluaron aspectos clave de la capacidad emprendedora, centrándose en la actitud hacia el riesgo y la innovación. Los resultados revelan que un considerable 82% de los estudiantes encuestados mostraron puntuaciones altas en la escala de medición de la actitud hacia el riesgo, indicando una predisposición significativa hacia el asumir riesgos, elemento crucial para el emprendimiento. Un 18% restante indicó incertidumbre sobre su capacidad para asumir riesgos, y un porcentaje similar expresó no poseer esta característica esencial para la iniciativa empresarial. En cuanto a la innovación, más del 82.1% de

los participantes también registró puntuaciones altas, sugiriendo un fuerte potencial para el desarrollo de nuevas ideas y la creatividad, pilares fundamentales del emprendimiento. Un 17.9% no estaba seguro de su capacidad innovadora, mientras que sólo un 7.1% admitió la falta de esta competencia. Estos datos apuntan a un perfil emprendedor notablemente desarrollado entre los estudiantes de estas regiones, aunque también destacan la existencia de una minoría significativa que aún no reconoce o desarrolla plenamente sus capacidades emprendedoras (Alvarez-Botello et al., 2020).

El Centro de Desarrollo Emprendedor de ESAN en Perú lleva a cabo cada dos años la encuesta Global de Estudiantes Universitarios de Espíritu Emprendedor (GUESSS). En su última edición, esta encuesta contó con la participación de más de 14,000 estudiantes de 11 universidades a nivel nacional. Los resultados indican que un 30% de los estudiantes universitarios peruanos considera el emprendimiento como una carrera profesional viable tras finalizar sus estudios. Este porcentaje es superior al observado en otras economías latinoamericanas, como Brasil y Chile, donde sólo el 22% y el 17% de los estudiantes, lo consideran así respectivamente. La encuesta revela que los estudiantes (46%) anticipan iniciar su propio negocio dentro de los cinco años posteriores a su graduación. Este dato sugiere que muchos estudiantes ya tienen definida su trayectoria profesional y están buscando adquirir experiencia, conocimientos y habilidades adicionales que les permitan minimizar los riesgos asociados al emprendimiento y enfrentar con mayor preparación los desafíos de establecer y gestionar una empresa (Business Empresarial, 2022).

Un aspecto notable de los resultados es que la intención de emprender parece aumentar conforme se proyecta en un horizonte temporal más lejano, lo que podría reflejar una mayor confianza en las capacidades adquiridas con el tiempo o un deseo de estabilidad económica y profesional antes de asumir riesgos empresariales. Este fenómeno resalta la importancia de un enfoque a largo plazo en la educación emprendedora y en el desarrollo de habilidades críticas que apoyen la sustentabilidad y el crecimiento a largo plazo de los futuros emprendimientos.

Como docente en Piura en una Institución Técnico Productiva he venido observando que los estudiantes a menudo muestran deficiencias en habilidades interpersonales y de creación de redes de trabajo que son cruciales para el éxito empresarial. La falta

de oportunidades para interactuar con profesionales del sector, junto con una formación limitada en habilidades blandas, dificulta su capacidad para formar redes de contacto que podrían ser vitales para sus futuras iniciativas empresariales. Asimismo, los estudiantes que poseen la motivación inicial para emprender, frecuentemente encuentran barreras en la autogestión y en mantener la persistencia frente a desafíos. Esto se debe a una preparación insuficiente en el manejo de la frustración y en técnicas de autoeficacia, lo que resulta en una baja resiliencia que es esencial para navegar el turbulento mundo del emprendimiento. De igual manera, se observa que la Institución Técnica Productiva de Piura no fomenta adecuadamente la creatividad. La educación a menudo se centra en habilidades técnicas específicas, dejando de lado el desarrollo del pensamiento creativo que permite a los estudiantes identificar oportunidades únicas de mercado y desarrollar soluciones innovadoras a problemas comunes. Finalmente, los estudiantes exhiben falta de formación en metodologías de planificación y ejecución de proyectos lo que limita su habilidad para transformar ideas creativas en planes de negocio viables y estructurados. Es a través de esta problemática que he formulado la siguiente interrogante ¿Cómo se relacionan las estrategias lúdicas y capacidad emprendedora en estudiantes de una Institución Técnica Productiva Piura, 2024?

Justificación teórica, el estudio se fundamentó en las teorías de Kapp (2012) sobre estrategias lúdicas y de Mavila et al. (2009) sobre capacidad emprendedora. Kapp sostuvo que las estrategias lúdicas, o "gamificación", integran elementos de juego en contextos no lúdicos para motivar y fomentar el compromiso de los estudiantes. Asimismo, la capacidad emprendedora se presentó como una habilidad necesaria para que los estudiantes enfrentaran los desafíos futuros, además, se tuvo información para respaldar nuevas investigaciones. Justificación práctica, este estudio tuvo el potencial de generar nuevas estrategias educativas que abordaron y mejoraron la capacidad emprendedora de los estudiantes en instituciones técnicas productivas. La investigación ofreció un enfoque innovador para solucionar problemas relacionados con la falta de habilidades emprendedoras, a partir de los resultados que permitieron crear herramientas prácticas que los docentes lograron implementar para fomentar un espíritu emprendedor y creativo en sus estudiantes. Justificación metodológica, el estudio se estructuró utilizando dos instrumentos para medir la variable de actividades lúdicas y un cuestionario para evaluar la capacidad

empresarial de los estudiantes. Los instrumentos evaluaron desde la percepción de los estudiantes su capacidad para emprender. Este enfoque metodológico permitió una evaluación precisa y detallada de cómo las estrategias lúdicas se asociaron con la capacidad emprendedora, proporcionando datos empíricos que pudieron ser utilizados para mejorar y adaptar programas educativos en instituciones técnicas productivas.

Como objetivo general se plantea: determinar la relación entre las estrategias lúdicas y capacidad emprendedora en estudiantes de una Institución Técnica Productiva Piura, 2024. Asimismo, se elaboraron los objetivos específicos, determinar la relación entre las mecánicas de juego y la capacidad emprendedora en estudiantes de una Institución Técnica Productiva Piura, 2024. determinar la relación entre las dinámicas de juego y la capacidad emprendedora en estudiantes de una Institución Técnica Productiva Piura, 2024. determinar la relación entre la estética de juego y la capacidad emprendedora en estudiantes de una Institución Técnica Productiva Piura, 2024.

Antecedentes internacionales, Ecuador - Muñoz et al. (2023) este estudio se centró en evaluar los factores relacionados con la Capacidad Emprendedora de estudiantes de diversas facultades, utilizando un diseño de investigación cuasi-experimental que involucró a 668 estudiantes. Los resultados revelaron que, tras recibir formación emprendedora, el 75% de los estudiantes mostró un incremento significativo en sus capacidades emprendedoras comparado con sus niveles al inicio del programa. Estos resultados permitieron determinar los elementos esenciales que afectan la capacidad emprendedora de los estudiantes. Utilizando esta información, se sugirieron una serie de modificaciones en la gestión estudiantil, centrados específicamente en la formación emprendedora, con la finalidad de garantizar y potenciar la calidad de la educación académica y la gestión. Se concluye la estructuración de políticas dirigidas a fortalecer estos aspectos. Este enfoque no sólo busca enriquecer el perfil emprendedor de los estudiantes, sino también contribuir de manera positiva a la sociedad mediante la promoción de habilidades empresariales efectivas y relevantes.

Venezuela - Rodríguez & Mayra. (2023) el estudio examinó la capacidad emprendedora en estudiantes universitarios, empleando una metodología descriptiva y no experimental. Se incluyó una muestra de 126 individuos en la investigación. Los hallazgos revelaron que el 74% de los estudiantes exhiben un alto nivel de capacidad

emprendedora, con evaluaciones particularmente altas en las cuatro dimensiones de la capacidad emprendedora: creatividad, proactividad, asunción de riesgos y motivación. Se identificó el género como un factor significativo en la diferenciación de esta capacidad, con el 65% de las mujeres mostrando mayores habilidades en relación interpersonal y un 70% en emprendimiento en general, en comparación con el 50% y 55% de los hombres, respectivamente. Además, se encontraron diferencias significativas entre las carreras: las disciplinas enfocadas en la creatividad, tales como la administración de negocios, mostraron que el 85% de sus estudiantes poseen una capacidad emprendedora superior, en comparación con el 60% en carreras técnicas como ingeniería y computación. Este estudio concluye que tanto las características demográficas como el área de estudio influyen en la capacidad emprendedora de los estudiantes, con implicaciones para la educación y el desarrollo de programas enfocados en potenciar estas habilidades en poblaciones específicas.

México - Gallegos et al. (2021) el propósito del estudio fue examinar la capacidad emprendedora de los estudiantes en una determinada institución educativa. Se utilizó un enfoque metodológico aplicado, con técnicas descriptivas y correlacionales para analizar los datos de 238 estudiantes. El diseño del estudio fue deductivo y de naturaleza no experimental, realizado en un formato transeccional que integró elementos tanto descriptivos como correlacionales. Los hallazgos revelaron que aproximadamente el 80% de los estudiantes percibieron de manera positiva los indicadores de capacidad emprendedora. Además, los análisis indicaron que existe una correlación moderada, con un coeficiente de correlación de aproximadamente 0.45, entre los indicadores socio académicos y los de capacidad emprendedora. Esto sugiere que, aunque los factores académicos y sociales tienen un impacto en el espíritu emprendedor de los estudiantes, este impacto es moderadamente limitado. En conclusión, este estudio ofrece datos importantes sobre la percepción y los determinantes de las capacidades emprendedoras en estudiantes, ofreciendo una fundamentación sólida para el desarrollo de iniciativas educativas enfocadas en fomentar el emprendimiento.

México - Sandoval et al. (2020) la finalidad del estudio fue determinar el nivel de capacidad emprendedora entre los estudiantes de una institución educativa específica, con una muestra compuesta por 343 estudiantes. Los datos recolectados revelaron que un 26% de los estudiantes se percibe a sí mismo como carente de

capacidades emprendedoras, mientras que un 23% se considera con pocas habilidades en este ámbito. Utilizando técnicas de estadística descriptiva, se determinó que las capacidades emprendedoras de la muestra no fueron concluyentes en ninguno de los factores evaluados. En conclusión, se indica una clara necesidad de desarrollar estrategias educativas y de apoyo que fortalezcan las capacidades emprendedoras en los estudiantes, dado que estas no se manifestaron de manera definida en la muestra estudiada. Esta intervención se considera esencial para potenciar el espíritu emprendedor necesario en el contexto académico y profesional actual.

Antecedentes nacionales, Apurímac - Quispe & Orbegoso. (2023) el estudio se centró en explorar la conexión entre las estrategias de aprendizaje y la habilidad emprendedora de los alumnos de cuarto ciclo de Administración en una universidad. Se empleó un diseño correlacional para analizar los datos de 61 estudiantes. Los resultados mostraron un nivel de significancia de .000, que es inferior al umbral estándar de $p = .05$, y un coeficiente de correlación de .550, indicando una correlación positiva moderada. Esto sugiere que el uso de estrategias de aprendizaje efectivas puede mejorar la habilidad emprendedora de los alumnos de. Por lo tanto, se establece que hay una conexión importante entre la utilización de estrategias de aprendizaje y el fomento de habilidades emprendedoras en los estudiantes.

Chiclayo - Silva & Vásquez. (2023) la investigación tuvo como finalidad evaluar cómo las estrategias lúdicas afectan el rendimiento académico de los alumnos. Se llevó a cabo bajo un marco cuantitativo no experimental y transversal correlacional, incluyendo a 338 estudiantes en la muestra. Los hallazgos demostraron que el uso de estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje universitario mejora significativamente el rendimiento académico, con un incremento promedio del 15% en las calificaciones. Además, se observó un aumento del 20% en los niveles de motivación y un 25% en la eficacia del trabajo en equipo. Se concluye que las universidades deberían implementar estrategias lúdicas para fomentar la inspiración, la colaboración grupal y el progreso intelectual de los alumnos.

Lima - Dávila et al. (2022) el estudio analizado se centró en explorar la conexión entre las capacidades emprendedoras y los ambientes virtuales de aprendizaje en estudiantes universitarios. Metodológicamente, fue categorizado como un estudio

básico, con enfoque descriptivo correlacional y un diseño no experimental. La investigación incluyó una muestra de 113 estudiantes universitarios. Los resultados descriptivos revelaron que una mayoría significativa, el 62.83%, percibe que sus capacidades emprendedoras son de nivel alto, mientras que un 51.33% considera que los ambientes virtuales de aprendizaje poseen un nivel medio. Además, un análisis para determinar la normalidad de los datos reveló que estos no conforman una distribución normal. Se determina que los ambientes virtuales de aprendizaje son esenciales como medios que promueven el desarrollo de habilidades emprendedoras, a pesar de que la asociación entre ambos sea de magnitud moderada.

Lima - Pablo et al. (2021) el estudio se propuso examinar cómo la colaboración en el aprendizaje influye en la habilidad para emprender de los estudiantes, empleando un método cuantitativo y un diseño no experimental. Se analizaron los datos de 83 estudiantes. Los resultados revelaron una fuerte correlación positiva entre el aprendizaje cooperativo y la habilidad para emprender de los alumnos, con un (Rho 0,622 y p -valor 0,000). Además, se observaron correlaciones positivas entre las diversas facetas del aprendizaje colaborativo: dependencia mutua constructiva, responsabilidad personal, interacción enriquecedora y autogestión, y la habilidad emprendedora, con coeficientes de correlación de 0,425, 0,484, 0,422 y 0,428 respectivamente. Se concluye que el aprendizaje cooperativo no solo fortalece la capacidad emprendedora general, sino que también impacta positivamente en aspectos específicos de esta capacidad, lo que subraya la importancia de fomentar dinámicas cooperativas en contextos educativos para potenciar habilidades emprendedoras.

Una de las teorías más relevantes es la teoría de la motivación intrínseca, que sostiene que los individuos están más motivados a participar en actividades que encuentran interesantes y gratificantes por sí mismas. En el contexto educativo, las estrategias lúdicas aumentan la motivación intrínseca de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido. Un estudio reciente indica que el uso de juegos educativos en el aula puede incrementar significativamente la motivación y el involucramiento de los alumnos (Li et al., 2024).

En la teoría de la educación emocional menciona que la educación emocional es crucial para el crecimiento holístico de los alumnos y las estrategias lúdicas pueden

desempeñar un papel significativo en este proceso. Las actividades lúdicas ofrecen un espacio seguro para que los estudiantes expresen y manejen sus emociones, desarrollen empatía y fortalezcan sus habilidades sociales. Estudios han indicado que la inclusión de juegos y actividades lúdicas en el currículo puede mejorar la inteligencia emocional y las competencias socioemocionales de los estudiantes (Goleman, 1995).

Las estrategias lúdicas en la enseñanza se refieren al uso de elementos y dinámicas de juego (Zárate & Rios, 2022), en contextos educativos para generar experiencias de aprendizaje más atractivas y motivadoras (Manzano et al., 2022). Estas estrategias permiten a los docentes diseñar ambientes de aprendizaje dinámicos que fomentan la implicación activa y el interés de los alumnos (Quintanilla, 2020). A través de la exploración y el ensayo en un entorno seguro, los estudiantes pueden comprender conceptos complejos de manera más efectiva, lo que conduce a una mayor retención de información y un aprendizaje más profundo (Vásquez & Pérez, 2020).

La incorporación de estrategias lúdicas en el aula no solo mejora los conocimientos académicos, sino que también desarrolla habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Maila et al., 2020). Los estudiantes pueden mejorar su habilidad para solucionar problemas, tomar decisiones y colaborar en equipo (Patiño et al., 2020). Además, estas estrategias fomentan el pensamiento crítico, la creatividad y la empatía, habilidades esenciales para el desarrollo personal y profesional (Cuasapud & Maiguashca, 2023). La gamificación, en particular, ha demostrado ser efectiva para aumentar la motivación interna y externa de los alumnos, resultando en una mejora significativa en su desempeño académico y su satisfacción con el proceso de aprendizaje (Linares, 2022).

La importancia de incorporar estrategias lúdicas en el currículo educativo radica en su habilidad para afrontar los retos de la diversidad en las aulas modernas (Daza et al., 2022). Estas estrategias ayudan a sostener la motivación de los alumnos, lo cual es esencial para prevenir la desmotivación escolar y el abandono temprano (Candela & Benavides, 2020). Al utilizar elementos de juego para trabajar competencias del currículum, los docentes pueden crear un ambiente de aprendizaje más positivo y colaborativo, que no solo mejora los resultados académicos, sino que también

prepara a los estudiantes con las competencias necesarias para enfrentar los retos del futuro (Betancourt et al., 2017).

Las estrategias lúdicas en la educación superior se refieren al uso intencionado y sistemático de mecánicas y dinámicas de juego en entornos educativos no tradicionalmente lúdicos. Estas actividades están diseñadas para aumentar la participación, motivación y mejorar en los estudiantes la retención de conocimientos a través de un entorno interactivo y atractivo (Kapp, 2012). Dimensiones de las estrategias lúdicas: Mecánicas de Juego, incentiva a los estudiantes a esforzarse por mejorar su rendimiento mediante la comparación con estándares de desempeño o con otros compañeros. Asimismo, incentiva la cooperación y el trabajo en equipo entre estudiantes para lograr objetivos comunes, simbolizando el trabajo colaborativo necesario en contextos profesionales reales. Utiliza sistemas de puntos, medallas, o insignias para reconocer en los estudiantes sus logros y progreso, motivando continuamente su esfuerzo y compromiso (Kapp, 2012). Dinámicas de juego, emplea historias para contextualizar los retos y tareas educativas, proporcionando un sentido más profundo y una conexión emocional con el material de aprendizaje. Ofrece retroalimentación rápida y directa sobre las acciones y decisiones de los estudiantes, permitiendo ajustes en tiempo real y fomentando el aprendizaje continuo (Kapp, 2012). Estéticas de juego, incorpora elementos visuales y sonoros atractivos para enriquecer la experiencia de aprendizaje, haciendo que el contenido sea más accesible y estimulante. Promueve una interacción significativa con el contenido, permitiendo a los estudiantes explorar, experimentar y aplicar conceptos en un formato dinámico (Kapp, 2012).

La epistemología de la capacidad emprendedora se centra en comprender los principios y fundamentos que subyacen a la habilidad de los individuos para identificar, evaluar y aprovechar oportunidades de negocio (Shane & Venkataraman, 2000). Este campo de estudio investiga cómo se desarrolla y aplica el conocimiento emprendedor, considerando tanto los aspectos teóricos como prácticos que influyen el espíritu emprendedor (Rae, 2000). La capacidad emprendedora se examina a través de diversas dimensiones, tales como la capacidad de innovación, generador de cambio y asunción de riesgos (Lumpkin & Dess, 1996). Estos elementos se interrelacionan para formar un conjunto de competencias que permiten a los emprendedores transformar ideas en proyectos viables y sostenibles. La

epistemología en este contexto también considera los factores contextuales, sociales y económicos que afectan el emprendimiento, así como las influencias individuales, como las motivaciones personales y las experiencias previas (Krueger, 2009). Además, se analiza cómo la educación y la formación pueden potenciar la capacidad emprendedora, proporcionando las herramientas y el conocimiento necesario para enfrentar los desafíos del entorno empresarial (Fayolle & Gailly, 2008). Al abordar la epistemología de la capacidad emprendedora, se busca entender no solo las habilidades y competencias específicas que son esenciales para el éxito emprendedor, sino también los procesos cognitivos y las actitudes que generan una visión emprendedora.

La teoría de los recursos y capacidades, propuesta por Barney (1991), indica que las variaciones en el rendimiento de las organizaciones se deben a la posesión de recursos únicos y capacidades distintivas. En el contexto emprendedor, esta teoría se centra en cómo los individuos pueden desarrollar y utilizar sus recursos personales y habilidades para crear y sostener una ventaja competitiva en el mercado.

Becker (1976) desarrolla la teoría del capital humano y menciona que las inversiones en educación y formación mejoran las habilidades y conocimientos de los individuos, aumentando así su capacidad para emprender con éxito. En este sentido, la educación formal y la experiencia laboral son factores críticos que contribuyen al desarrollo de la capacidad emprendedora.

Ajzen (1991) propone la teoría del comportamiento planificado y explica que la intención emprendedora es el principal predictor del comportamiento emprendedor. Esta teoría resalta la relevancia de las actitudes respecto a las normas subjetivas, la conducta y el control percibido sobre dicha conducta como factores determinantes de la intención emprendedora. Según esta teoría, los emprendedores con una fuerte intención de iniciar un negocio son más propensos a llevar a cabo acciones emprendedoras.

La capacidad emprendedora se refiere a la habilidad, destreza y conocimientos que permiten a una persona identificar y aprovechar oportunidades, asumir riesgos y gestionar recursos para crear y desarrollar iniciativas empresariales (Rusque, 2005). En los estudiantes, esta capacidad opera a través de la identificación de oportunidades y la disposición para asumir riesgos calculados (Aguirre et al., 2016).

Aquellos con alta capacidad emprendedora son capaces de generar ideas innovadoras, planificar y ejecutar proyectos empresariales, y persuadir a otros de la viabilidad y beneficios de sus iniciativas (Gómez, 2008). Estos individuos suelen demostrar una disposición favorable hacia el cambio y la mejora constante lo que les permite adaptarse rápidamente a nuevos desafíos y entornos (Serrano et al., 2016).

Las principales fortalezas de la capacidad emprendedora incluyen la innovación, la resiliencia, el liderazgo y la habilidad para crear redes de contacto (Muñoz & Zavala, 2017). La capacidad emprendedora en los estudiantes se mide a través de dimensiones como el autoconocimiento y la autoconfianza, la visión de futuro, la motivación para el logro, la planificación estratégica y la persuasión (Midolo et al., 2021). El fortalecimiento de esta capacidad en los estudiantes puede influir de manera considerable en la economía, ya que fomenta, la generación de empleo, la formación de nuevas empresas y la innovación contribuyendo, la redistribución de la riqueza y el aumento de los ingresos (Radrigán et al., 2020).

El objetivo de fomentar la capacidad emprendedora en los estudiantes es prepararlos para enfrentar los retos del mercado laboral y convertirlos en agentes de cambio y desarrollo (Barbachán et al., 2018). Al desarrollar sus habilidades emprendedoras, los estudiantes no solo se capacitan para crear y gestionar sus propios negocios (Chávez & Esteves, 2023), sino que también adquieren competencias valiosas que pueden aplicar en diversos contextos profesionales (Alvarez & Piña, 2019). Las circunstancias que favorecen este desarrollo incluyen un entorno educativo que promueva la creatividad y la innovación, acceso a recursos financieros y de mentoría, y una cultura que valore y apoye el emprendimiento (Jarquin-mendoza & Anahí, 2016).

La capacidad emprendedora se define como las competencias y habilidades que permiten a los estudiantes identificar oportunidades de negocio, organizar los recursos necesarios y poner en marcha iniciativas que generen valor y crecimiento económico. Esta capacidad es esencial donde la innovación y el desarrollo del potencial creativo son clave para el progreso económico y social (Mavila et al., 2009). Dimensiones de la capacidad emprendedora: Capacidad de relacionarse socialmente, esta dimensión implica la habilidad de un individuo para establecer y mantener relaciones interpersonales efectivas que contribuyan al desarrollo de sus proyectos empresariales. Incluye la capacidad de construir redes de apoyo, persuadir

a otros y generar compromisos en un contexto de mutuo beneficio. La competencia para relacionarse socialmente es esencial para el éxito en el ámbito empresarial, ya que permite al emprendedor navegar y manipular complejas dinámicas sociales en beneficio de sus objetivos empresariales (Mavila et al., 2009). Capacidad de realización personal, se refiere al impulso interno del emprendedor para superar desafíos, lograr metas y avanzar hacia el crecimiento personal y profesional. Esta dimensión abarca la persistencia, la motivación para alcanzar la excelencia y la eficiencia, y el deseo de contribuir de manera significativa al bienestar de la comunidad. La realización personal es crucial para sostener la motivación a lo largo del tiempo, especialmente frente a los inevitables obstáculos y fracasos en el camino emprendedor (Mavila et al., 2009). Creatividad, engloba la habilidad para generar ideas innovadoras y soluciones originales a problemas existentes. La creatividad es fundamental para desarrollar nuevos modelos de negocios, nuevos productos y servicios que distinguen a las empresas en el mercado. Un emprendedor creativo es capaz de pensar fuera de lo convencional, explorar nuevas posibilidades y aplicar pensamiento divergente para superar limitaciones tradicionales (Mavila et al., 2009). Capacidad de planificación, incluye la habilidad para definir objetivos claros y alcanzables, diseñar estrategias efectivas y administrar recursos de manera eficiente. La planificación sistemática permite al emprendedor anticipar desafíos, adaptarse a cambios en el entorno y maximizar las oportunidades. Esta dimensión asegura que los esfuerzos emprendedores estén bien dirigidos y alineados con las metas a largo plazo de la empresa (Mavila et al., 2009).

Como hipótesis general: Existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y capacidad emprendedora en estudiantes de una Institución Técnica Productiva Piura, 2024.

II. METODOLOGÍA

La investigación se clasifico de tipo básica o fundamental, ya que su objetivo principal fue ampliar el conocimiento teórico (Ñaupas et al., 2023), sobre la relación o asociación entre las estrategias lúdicas y la capacidad emprendedora en estudiantes de una institución técnica. Este tipo de investigación busco generar teorías y conceptos que pudieron ser aplicables en diversos contextos educativos, contribuyendo al cuerpo de conocimiento existente sin la necesidad inmediata de resolver un problema práctico específico. La finalidad fue entender los principios subyacentes que rigieron la interacción de las variables.

El enfoque cuantitativo de la investigación implicó la recolección y análisis de datos numéricamente para responder a las preguntas de investigación (Ñaupas et al., 2023). Este enfoque fue adecuado porque permitió medir de manera objetiva las variables involucradas, como la efectividad de las estrategias lúdicas y el nivel de capacidad emprendedora. Además, el enfoque cuantitativo facilitó la realización de análisis estadísticos que pudieron revelar relaciones y patrones entre las variables, proporcionando una base sólida para sacar conclusiones y hacer recomendaciones. Se utilizaron cuestionarios, para obtener datos precisos y generalizables.

El diseño no experimental correlacional se utilizó cuando el objetivo fue explorar la relación entre dos o más variables sin manipular ninguna de ellas. En este caso, la investigación busco determinar la asociación de las estrategias lúdicas (variable uno) y la capacidad emprendedora (variable dos) en los estudiantes. Este diseño fue adecuado porque permitió observar y analizar cómo variaron las variables de manera natural (Ñaupas et al., 2023), en el contexto educativo sin intervenir o alterar el entorno de los estudiantes. Al emplear métodos estadísticos, se pudo cuantificar la intensidad y la dirección de la asociación en las variables estudiadas.

El diseño transversal se caracterizó por la recolección de datos en un único punto en el tiempo. En la investigación "Estrategias lúdicas y capacidad emprendedora en estudiantes de una Institución Técnica Productiva en Piura, 2024", este diseño fue adecuado porque permitió obtener una instantánea del estado actual de las variables de interés. Específicamente, se evaluó cómo las estrategias lúdicas estuvieron relacionadas con la capacidad emprendedora de los estudiantes en un momento determinado. Este enfoque fue útil para identificar tendencias y relaciones actuales, aunque no permitió inferir causalidad o cambios a lo largo del tiempo.

Se presenta el esquema del diseño del estudio:

Su diseño es el siguiente:

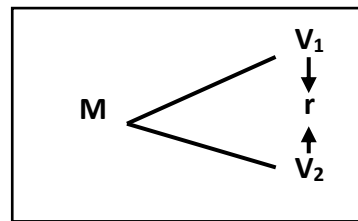
Dónde:

“**M**” = muestra.

“**V₁**” = Estrategias lúdicas.

“**r**” = relación.

“**V₂**” = capacidad emprendedora en estudiantes.



Las estrategias lúdicas en la educación superior se refieren al uso intencionado y sistemático de mecánicas y dinámicas de juego en entornos educativos no tradicionalmente lúdicos. Estas actividades están diseñadas para aumentar la participación, motivación y mejorar en los estudiantes la retención de conocimientos a través de un entorno interactivo y atractivo (Kapp, 2012).

Se mencionan las siguientes dimensiones: Mecánicas de Juego, incentiva a los estudiantes a esforzarse por mejorar su rendimiento mediante la comparación con estándares de desempeño o con otros compañeros. Asimismo, incentiva la cooperación y el trabajo en equipo entre estudiantes para lograr objetivos comunes, simbolizando el trabajo colaborativo necesario en contextos profesionales reales. Utiliza sistemas de puntos, medallas, o insignias para reconocer en los estudiantes sus logros y progreso, motivando continuamente su esfuerzo y compromiso (Kapp, 2012). Dinámicas de juego, emplea historias para contextualizar los retos y tareas educativas, proporcionando un sentido más profundo y una conexión emocional con el material de aprendizaje. Ofrece retroalimentación rápida y directa sobre las acciones y decisiones de los estudiantes, permitiendo ajustes en tiempo real y fomentando el aprendizaje continuo (Kapp, 2012). Estéticas de juego, incorpora elementos visuales y sonoros atractivos para enriquecer la experiencia de aprendizaje, haciendo que el contenido sea más accesible y estimulante. Promueve una interacción significativa con el contenido, permitiendo a los estudiantes explorar, experimentar y aplicar conceptos en un formato dinámico (Kapp, 2012).

La capacidad emprendedora se define como las competencias y habilidades que permiten a los estudiantes identificar oportunidades de negocio, organizar los recursos necesarios y poner en marcha iniciativas que generen valor y crecimiento económico. Esta capacidad es esencial donde la innovación y el desarrollo del potencial creativo son clave para el progreso económico y social (Mavila et al., 2009).

El autor menciona las siguientes dimensiones: Capacidad de relacionarse socialmente, esta dimensión implica la habilidad de un individuo para establecer y mantener relaciones interpersonales efectivas que contribuyan al desarrollo de sus proyectos empresariales. Incluye la capacidad de construir redes de apoyo, persuadir a otros y generar compromisos en un contexto de mutuo beneficio. La competencia para relacionarse socialmente es esencial para el éxito en el ámbito empresarial, ya que permite al emprendedor navegar y manipular complejas dinámicas sociales en beneficio de sus objetivos empresariales (Mavila et al., 2009). Capacidad de realización personal, se refiere al impulso interno del emprendedor para superar desafíos, lograr metas y avanzar hacia el crecimiento personal y profesional. Esta dimensión abarca la persistencia, la motivación para alcanzar la excelencia y la eficiencia, y el deseo de contribuir de manera significativa al bienestar de la comunidad. La realización personal es crucial para sostener la motivación a lo largo del tiempo, especialmente frente a los inevitables obstáculos y fracasos en el camino emprendedor (Mavila et al., 2009). Creatividad, engloba la habilidad para generar ideas innovadoras y soluciones originales a problemas existentes. La creatividad es fundamental para desarrollar nuevos modelos de negocios, nuevos productos y servicios que distinguen a las empresas en el mercado. Un emprendedor creativo es capaz de pensar fuera de lo convencional, explorar nuevas posibilidades y aplicar pensamiento divergente para superar limitaciones tradicionales (Mavila et al., 2009). Capacidad de planificación, incluye la habilidad para definir objetivos claros y alcanzables, diseñar estrategias efectivas y administrar recursos de manera eficiente. La planificación sistemática permite al emprendedor anticipar desafíos, adaptarse a cambios en el entorno y maximizar las oportunidades. Esta dimensión asegura que los esfuerzos emprendedores estén bien dirigidos y alineados con las metas a largo plazo de la empresa (Mavila et al., 2009).

Para la tesis "Estrategias lúdicas y capacidad emprendedora en estudiantes de una Institución Técnica Productiva Piura, 2024", la población objetivo incluyó a 120 estudiantes de entre 16 y 45 años, tanto hombres como mujeres.

En tanto a los criterios de inclusión: Estudiantes matriculados en programas técnicos durante el año 2024.

Participantes con disponibilidad y consentimiento para responder el cuestionario.

Personas dentro del rango de edad de 16 a 45 años, ya que abarca tanto jóvenes en formación como adultos en procesos de actualización o reconversión laboral.

Estos criterios aseguran que los participantes están activamente involucrados en el entorno educativo técnico y son representativos de la diversidad de edades y géneros.

En los criterios de exclusión, personas fuera del rango de edad especificado, ya que podrían no representar adecuadamente las dinámicas de aprendizaje y emprendimiento en esta institución técnica.

La aplicación de estos criterios garantiza que los datos recolectados provienen de un grupo relevante y específico para los objetivos de la investigación.

Se utilizó un muestreo no probabilístico censal, lo que significó que se incluyó a todos los estudiantes que cumplieron con los criterios de inclusión, sin recurrir a técnicas de selección aleatoria. Dado que la población total fue de 120 estudiantes, este enfoque fue adecuado para obtener una muestra exhaustiva y representativa. Esto permitió reflejar fielmente la población objetivo y obtener resultados que fueron aplicables a toda la institución.

En el desarrollo de la tesis "Estrategias lúdicas y capacidad emprendedora en estudiantes de una Institución Técnica Productiva Piura, 2024", se decidió utilizar la encuesta como técnica de recolección de información. Esta técnica permitió obtener información directa de los estudiantes sobre sus experiencias y percepciones en relación con las estrategias lúdicas y su capacidad emprendedora de manera eficiente y sistemática.

Para ello, se emplearon dos cuestionarios específicos como instrumentos de recolección de datos. El primer cuestionario midió las estrategias lúdicas utilizadas en el proceso educativo, mientras que el segundo evaluó la capacidad emprendedora de los estudiantes. Cada cuestionario estuvo compuesto por preguntas estructuradas con opciones de respuesta en una escala ordinal, como "siempre" a "nunca". Esto permitió una cuantificación precisa de las percepciones y actitudes de los estudiantes.

La validez de estos cuestionarios fue rigurosamente asegurada mediante una revisión exhaustiva por parte de tres profesionales expertos en educación y emprendimiento. Estos expertos evaluaron la coherencia, claridad y pertinencia de cada pregunta, garantizando que los cuestionarios cubran adecuadamente los constructos de interés. Este proceso de validación de contenido fue crucial para asegurar que los instrumentos fueran relevantes y apropiados para los objetivos de la investigación, aumentando así la credibilidad de los resultados.

Además, se realizó una prueba piloto con una muestra reducida de estudiantes similares a la población objetivo. Esta prueba permitió identificar y corregir posibles problemas en los cuestionarios, asegurando su claridad y comprensión. Para evaluar la confiabilidad de los instrumentos, se calculó con alfa de Cronbach, un estadístico que midió la consistencia interna de los ítems dentro de cada cuestionario. Un alto valor de alfa Cronbach (0,863 para estrategias lúdicas; 0,855 capacidad emprendedora) indicó que los ítems son coherentes y midieron adecuadamente el mismo constructo, asegurando la consistencia de las respuestas.

Estadística Descriptiva: Se aplicó para caracterizar la muestra y analizar las respuestas de los cuestionarios. Por medio de porcentajes, niveles y frecuencias, se obtuvo una visión global de cómo los estudiantes percibieron y experimentaron las estrategias lúdicas y su capacidad emprendedora. Este análisis inicial sirvió como una herramienta fundamental para comprender las tendencias y comportamientos de los estudiantes en relación con las estrategias implementadas.

Prueba de Normalidad: La prueba de Kolmogorov-Smirnov se utilizó para evaluar la normalidad de los datos, determinando así la idoneidad de emplear pruebas paramétricas o no paramétricas en el análisis posterior. Esta validación fue crucial para seleccionar los métodos estadísticos adecuados, asegurando la precisión y relevancia de los resultados obtenidos.

Estadística Inferencial: Se utilizó para examinar la asociación o relación entre las estrategias lúdicas y la capacidad emprendedora. Las pruebas de correlación y las pruebas de hipótesis fueron claves para desentrañar las interacciones entre estas variables y realizar generalizaciones sobre la población. Este análisis permitió identificar y comprender patrones y relaciones importantes, facilitando la toma de decisiones informadas para mejorar las prácticas educativas en el contexto técnico.

Esta investigación correlacional se enfocó estrictamente en los aspectos éticos para garantizar el bienestar de los participantes. Se obtuvo el consentimiento informado de cada estudiante, proporcionando una explicación completa de los objetivos del estudio, los métodos empleados y la forma en que se gestionaron los datos. La privacidad de los participantes fue una prioridad, asegurando que las respuestas fueran anónimas y confidenciales. La participación fue completamente voluntaria, permitiendo que los estudiantes se retiraran del estudio en cualquier momento sin repercusiones. Además, se adoptaron medidas para evitar cualquier tipo de sesgo o influencia indebida que pudiera afectar las respuestas de los estudiantes, asegurando que los datos recopilados reflejen de manera auténtica sus percepciones y experiencias reales.

III. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de normalidad.

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
Capacidad emprendedora	,832	120	,006
Estrategias lúdicas	,860	120	,004
D1: Mecánicas de juego	,822	120	,010
D2: Dinámicas de juego	,888	120	,005
D3: Estéticas de juego	,859	120	,002

Nota. distribución de variable y dimensiones

Considerando que el grupo de datos está compuesto por 120 participantes, se eligió utilizar la prueba de Kolmogorov-Smirnov. Los resultados de esta prueba indicaron un alto nivel de significancia, con valores por debajo del 1% en todas las mediciones relacionadas con las dimensiones y la variable en cuestión. Esto sugiere que los datos no corresponden a una distribución normal. Por lo tanto, se optó por utilizar la prueba de correlación de Spearman como método de análisis.

Hipótesis general:

Tabla 2

Relación entre las estrategias lúdicas y capacidad emprendedora

		<i>Capacidad emprendedora</i>
	Coeficiente Rho Spearman	,837**
Estrategias lúdicas	Sig.	,000
	N	120

Nota. Correlación.

El análisis de la tabla confirma la hipótesis a través del coeficiente de correlación Rho, el cual alcanza un valor de 0.837, lo que indica una relación positiva entre las variables estudiadas. Además, el valor de p obtenido es de 0.000, siendo inferior al 1%, lo que demuestra una relación estadísticamente significativa entre las variables. Estos resultados sugieren que el incremento en el uso de estrategias lúdicas se asocia con una mejora en la capacidad emprendedora de los individuos evaluados.

Hipótesis específica 1:

Tabla 3

Relación entre las mecánicas de juego y capacidad emprendedora

		<i>Capacidad emprendedora</i>
	Coeficiente Rho Spearman	,974**
<i>Mecánicas de juego</i>	Sig.	,000
	N	120

Nota. Correlación.

El análisis de la tabla proporciona información sobre la validación de las hipótesis, mostrando que el coeficiente de Spearman (Rho) alcanza un valor de 0.974, lo que indica una relación positiva significativa entre las variables investigadas. Además, el valor p obtenido es 0.000, el cual es considerablemente menor al 1%, confirmando así una conexión estadísticamente significativa entre las variables. Estos resultados sugieren que un aumento en las mecánicas de juego está relacionado con una mejora en la capacidad emprendedora.

Hipótesis específica 2:

Tabla 4

Relación entre las dinámicas de juego y capacidad emprendedora.

		<i>Capacidad emprendedora</i>
	Coefficiente Rho Spearman	,856**
<i>Dinámicas de juego</i>	Sig.	,000
	N	120

Nota. Correlación.

Los resultados presentados en la tabla señalan que el coeficiente de correlación (Rho) es 0.856, lo cual refleja una correlación positiva sólida entre las variables analizadas. Además, el valor de p obtenido es 0.000, considerablemente menor al 1%, lo que confirma una conexión estadísticamente significativa entre las variables. En términos concretos, estos hallazgos sugieren que un aumento en las dinámicas de juego está asociado con una mejora significativa en la capacidad emprendedora.

Hipótesis específica 3:

Tabla 5

Relación entre las estéticas de juego y capacidad emprendedora.

		<i>Capacidad emprendedora</i>
	Coeficiente Rho Spearman	,961**
<i>Estéticas de juego</i>	Sig.	,000
	N	120

Nota. Correlación.

La revisión de los datos obtenidos al evaluar la hipótesis muestra un coeficiente de correlación (Rho) de 0.961, lo que sugiere una relación positiva. Además, el valor de significancia de 0.000, siendo menor al 1%, señala una conexión estadísticamente significativa entre las variables estudiadas. En resumen, se puede concluir que un aumento en las estéticas de juego está fuertemente asociado con una mejora notable en la capacidad emprendedora.

IV. DISCUSIÓN

El análisis del objetivo principal confirma la hipótesis a través del coeficiente de correlación Rho, el cual alcanza un valor de 0.837, lo que indica una relación positiva entre las variables estudiadas. Estos resultados sugieren que el incremento en el uso de estrategias lúdicas se asocia con una mejora en la capacidad emprendedora de los individuos evaluados. Muñoz et al. (2023): Este estudio concluye la estructuración de políticas dirigidas a fortalecer aspectos relacionados con el emprendimiento. Busca enriquecer el perfil emprendedor de los estudiantes y contribuir positivamente a la sociedad mediante la promoción de habilidades empresariales efectivas y relevantes. Esto se relaciona con el resultado del análisis que muestra una mejora en la capacidad emprendedora a través del incremento en el uso de estrategias lúdicas, sugiriendo que políticas enfocadas en estrategias específicas pueden tener un impacto positivo. Quispe & Orbegoso (2023): Indica que el uso de estrategias de aprendizaje efectivas puede mejorar la habilidad emprendedora de los alumnos, estableciendo una conexión importante entre estas estrategias y el fomento de habilidades emprendedoras. Este estudio apoya directamente el resultado obtenido, ya que demuestra que las estrategias lúdicas (un tipo de estrategia de aprendizaje) mejoran la capacidad emprendedora. Silva & Vásquez (2023): Concluye que las universidades deberían implementar estrategias lúdicas para fomentar la inspiración, la colaboración grupal y el progreso intelectual de los alumnos. Este antecedente se alinea directamente con el hallazgo de que el uso de estrategias lúdicas está asociado con una mejora en la capacidad emprendedora, subrayando la importancia de tales estrategias en contextos educativos. Pablo et al. (2021): Este estudio concluye que el aprendizaje cooperativo fortalece la capacidad emprendedora general e impacta positivamente en aspectos específicos de esta capacidad. Resalta la importancia de dinámicas cooperativas en contextos educativos para potenciar habilidades emprendedoras, apoyando la idea de que métodos educativos específicos (como el uso de estrategias lúdicas) pueden mejorar las capacidades emprendedoras. Rodríguez & Mayra (2023) concluyen que tanto las características demográficas como el área de estudio influyen en la capacidad emprendedora de los estudiantes. Las implicaciones para la educación y el desarrollo de programas enfocados en potenciar estas habilidades son significativas. Aunque este estudio es relevante para entender

diversos factores que afectan la capacidad emprendedora, no menciona el uso de estrategias lúdicas específicamente como un factor influyente, por lo que no se relaciona directamente con el hallazgo del análisis. Gallegos et al. (2021) ofrece datos sobre la percepción y los determinantes de las capacidades emprendedoras en estudiantes, proporcionando una base firme para la creación de proyectos educativos enfocados en el fomento del emprendimiento. Sin embargo, este antecedente no se centra en el uso de estrategias lúdicas como un método para mejorar la capacidad emprendedora, por lo que no se alinea directamente con los resultados del análisis. Sandoval et al. (2020) señala la clara necesidad de desarrollar estrategias educativas y de apoyo que fortalezcan las capacidades emprendedoras en los estudiantes, ya que estas no se manifestaron de manera definida en la muestra estudiada. Aunque destaca la importancia de estrategias educativas, no especifica las estrategias lúdicas como un medio para mejorar la capacidad emprendedora, por lo que no se relaciona directamente con los hallazgos obtenidos en el análisis. Dávila et al. (2022) determina que los ambientes virtuales de aprendizaje son esenciales para promover el desarrollo de habilidades emprendedoras, a pesar de que la asociación entre ambos sea de magnitud moderada. Este antecedente se enfoca más en el uso de tecnologías y ambientes virtuales que en las estrategias lúdicas específicamente, por lo que no se relaciona directamente con el resultado que muestra la mejora de la capacidad emprendedora a través del uso de estrategias lúdicas.

Los resultados del análisis sugieren que la implementación de estrategias lúdicas en el ámbito educativo está significativamente asociada con la mejora de las capacidades emprendedoras de los estudiantes. Esto implica que las instituciones educativas podrían considerar la integración de actividades lúdicas en sus programas para fomentar el espíritu emprendedor y preparar mejor a los estudiantes para enfrentar desafíos empresariales.

Una de las teorías más relevantes en este contexto es la teoría de la motivación intrínseca, que sostiene que los individuos están más motivados a participar en actividades que encuentran interesantes y gratificantes por sí mismas. En el ámbito educativo, las estrategias lúdicas aumentan la motivación intrínseca de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido. Un estudio reciente de Li et al. (2024) indica que el uso de juegos educativos en el aula puede incrementar significativamente la motivación y el involucramiento de los alumnos, lo

que coincide con los hallazgos de que las estrategias lúdicas están asociadas con una mejora en la capacidad emprendedora. La teoría de la educación emocional menciona que la educación emocional es crucial para el crecimiento holístico de los alumnos, y las estrategias lúdicas pueden desempeñar un papel significativo en este proceso. Las actividades lúdicas ofrecen un espacio seguro para que los estudiantes expresen y manejen sus emociones, desarrollen empatía y fortalezcan sus habilidades sociales. Estudios han indicado que la inclusión de juegos y actividades lúdicas en el currículo puede mejorar la inteligencia emocional y las competencias socioemocionales de los estudiantes, como lo demuestra Goleman (1995). Maila et al. (2020) también señalan que estas estrategias no solo mejoran los conocimientos académicos, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Estos estudios apoyan los resultados del estudio al mostrar cómo las estrategias lúdicas pueden mejorar la capacidad emprendedora al desarrollar habilidades esenciales para el emprendimiento. Barney (1991) señala que las variaciones en el rendimiento de las organizaciones se deben a la posesión de recursos únicos y capacidades distintivas. En el contexto emprendedor, esta teoría se centra en cómo los individuos pueden desarrollar y utilizar sus recursos personales y habilidades para crear y sostener una ventaja competitiva en el mercado. Esto se alinea con los hallazgos del estudio de que el uso de estrategias lúdicas mejora la capacidad emprendedora, sugiriendo que estas actividades pueden ayudar a los individuos a desarrollar recursos y habilidades distintivas que son cruciales para el éxito emprendedor. Becker (1976) desarrolla la teoría del capital humano y menciona que las inversiones en la educación y el desarrollo formativo incrementan las competencias y conocimientos de los individuos, aumentando así su capacidad para emprender con éxito. En este sentido, la educación formal y la experiencia laboral son factores críticos que contribuyen al desarrollo de la capacidad emprendedora. La evidencia de que las estrategias lúdicas mejoran la capacidad emprendedora sugiere que estas actividades pueden ser vistas como una forma efectiva de inversión en el capital humano. Ajzen (1991) propone la teoría del comportamiento planificado y explica que la intención emprendedora es el principal predictor del comportamiento emprendedor. Esta teoría resalta la relevancia de las actitudes respecto a las normas subjetivas, la conducta y el control percibido sobre dicha conducta como factores determinantes de la intención emprendedora. Según esta teoría, los emprendedores con una fuerte intención de iniciar un negocio son más propensos a llevar a cabo

acciones emprendedoras. Los resultados del estudio sugieren que las estrategias lúdicas pueden aumentar esta intención al hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y motivador. La capacidad emprendedora se define como las competencias y habilidades que permiten a los estudiantes identificar oportunidades de negocio, organizar los recursos necesarios y poner en marcha iniciativas que generen valor y crecimiento económico. Esta capacidad es esencial en un entorno donde la innovación y el desarrollo del potencial creativo son clave para el progreso económico y social, como mencionan Mavila et al. (2009). La evidencia de que las estrategias lúdicas mejoran la capacidad emprendedora se alinea con esta definición, sugiriendo que estas actividades pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar las competencias necesarias para el éxito emprendedor.

Dimensiones de la capacidad emprendedora como la capacidad de relacionarse socialmente implica la habilidad de un individuo para establecer y mantener relaciones interpersonales efectivas que contribuyan al desarrollo de sus proyectos empresariales. Incluye la capacidad de construir redes de apoyo, persuadir a otros y generar compromisos en un contexto de mutuo beneficio. La competencia para relacionarse socialmente es esencial para el éxito en el ámbito empresarial, ya que permite al emprendedor navegar y manipular complejas dinámicas sociales en beneficio de sus objetivos empresariales. La realización personal se refiere al impulso interno del emprendedor para superar desafíos, lograr metas y avanzar hacia el crecimiento personal y profesional. Esta dimensión abarca la persistencia, la motivación para alcanzar la excelencia y la eficiencia, y el deseo de contribuir de manera significativa al bienestar de la comunidad. La creatividad engloba la habilidad para generar ideas innovadoras y soluciones originales a problemas existentes. La creatividad es fundamental para desarrollar nuevos modelos de negocios, nuevos productos y servicios que distinguen a las empresas en el mercado. Un emprendedor creativo es capaz de pensar fuera de lo convencional, explorar nuevas posibilidades y aplicar pensamiento divergente para superar limitaciones tradicionales. La capacidad de planificación incluye la habilidad para definir objetivos claros y alcanzables, diseñar estrategias efectivas y administrar recursos de manera eficiente. La planificación sistemática permite al emprendedor anticipar desafíos, adaptarse a cambios en el entorno y maximizar las oportunidades. Esta dimensión asegura que los esfuerzos emprendedores estén bien dirigidos y alineados con las metas a largo plazo de la empresa (Mavila et al., 2009).

En conclusión, las teorías discutidas coinciden en subrayar la importancia de factores como la motivación intrínseca, la educación emocional, los recursos y capacidades, el capital humano y el comportamiento planificado en el desarrollo de la capacidad emprendedora. Los hallazgos del estudio, demuestran una asociación favorable entre la implementación de estrategias lúdicas y la mejora de la capacidad emprendedora, son respaldados y enriquecidos por estas teorías, proporcionando una base teórica sólida para entender los mecanismos a través de los cuales las estrategias lúdicas pueden fomentar el emprendimiento.

En el primer objetivo específico, el coeficiente de Spearman (Rho) alcanza un valor de 0.974, lo que indica una relación positiva significativa entre las variables investigadas. Además, el valor p obtenido es 0.000, el cual es considerablemente menor al 1%, confirmando así una conexión estadísticamente significativa entre las variables. Estos resultados sugieren que un aumento en las mecánicas de juego está relacionado con una mejora en la capacidad emprendedora. Estos hallazgos se relacionan directamente con el estudio de Muñoz et al. (2023), que se centró en evaluar los factores relacionados con la capacidad emprendedora de estudiantes de diversas facultades. Ambos estudios coinciden en que la implementación de estrategias específicas, como las mecánicas de juego y la formación emprendedora, mejora significativamente la capacidad emprendedora de los estudiantes, subrayando la importancia de estas intervenciones educativas. Además de potenciar el perfil emprendedor, estas estrategias contribuyen positivamente al avance social y económico de la sociedad en su totalidad, fomentando habilidades empresariales efectivas y relevantes que permiten a los estudiantes enfrentar los desafíos del entorno empresarial moderno y generar un impacto duradero en sus comunidades. Asimismo, Kapp (2012) menciona que las mecánicas de juego incentiva a los estudiantes a esforzarse por mejorar su rendimiento mediante la comparación con estándares de desempeño o con otros compañeros. Asimismo, incentiva la cooperación y el trabajo en equipo entre estudiantes para lograr objetivos comunes, simbolizando el trabajo colaborativo necesario en contextos profesionales reales. Utiliza sistemas de puntos, medallas, o insignias para reconocer en los estudiantes sus logros y progreso, motivando continuamente su esfuerzo y compromiso.

En conclusión, la implementación de estrategias específicas, como las mecánicas de juego y la formación emprendedora, mejora significativamente la capacidad

empresadora de los estudiantes. Estas intervenciones educativas no solo potencian el perfil emprendedor, sino que también contribuyen positivamente al avance social y económico de la sociedad en su totalidad. Además, fomentan habilidades empresariales efectivas y relevantes, permitiendo a los estudiantes enfrentar los desafíos del entorno empresarial moderno y generar un impacto duradero en sus comunidades. Las mecánicas de juego, al incentivar la cooperación, el trabajo en equipo y el reconocimiento de logros, también refuerzan el compromiso y el esfuerzo continuo de los estudiantes.

En el segundo objetivo específico, el coeficiente de correlación (Rho) es 0.856, lo cual refleja una correlación positiva sólida entre las variables analizadas. Además, el valor de p obtenido es 0.000, considerablemente menor al 1%, lo que confirma una conexión estadísticamente significativa entre las variables. En términos concretos, estos hallazgos sugieren que un aumento en las dinámicas de juego está asociado con una mejora significativa en la capacidad emprendedora. Esta relación se alinea con el estudio de Rodríguez y Mayra (2023) quienes destacan factores que influyen en la capacidad emprendedora, incluyendo características demográficas y el área de estudio. Por ejemplo, las mujeres demostraron mayores habilidades en relaciones interpersonales y emprendimiento en general, mientras que los estudiantes de disciplinas enfocadas en la creatividad, como la administración de negocios, mostraron una capacidad emprendedora superior en comparación con los de carreras técnicas. Ambos estudios subrayan la importancia de factores externos, como las dinámicas de juego y las características demográficas, en la mejora de la capacidad emprendedora, sugiriendo que el entorno y las actividades específicas pueden potenciar significativamente estas habilidades en los estudiantes. Asimismo, Kapp (2012) menciona que las dinámicas de juego emplean historias para contextualizar los retos y tareas educativas, proporcionando un sentido más profundo y una conexión emocional con el material de aprendizaje. Ofrece retroalimentación rápida y directa sobre las acciones y decisiones de los estudiantes, permitiendo ajustes en tiempo real y fomentando el aprendizaje continuo.

Las dinámicas de juego no solo mejoran la capacidad emprendedora de los estudiantes, sino que también pueden adaptarse para abordar diferencias individuales, como el género y el área de estudio, optimizando así el desarrollo de habilidades emprendedoras en diversos contextos educativos. Esta adaptabilidad

sugiere que integrar elementos lúdicos en el currículo educativo puede ser una estrategia efectiva para fomentar la iniciativa y la creatividad entre los estudiantes, ajustándose a sus características específicas.

En el tercer objetivo específico, muestra un coeficiente de correlación (Rho) de 0.961, lo que sugiere una relación positiva. Además, el valor de significancia de 0.000, siendo menor al 1%, señala una conexión estadísticamente significativa entre las variables estudiadas. En resumen, se puede concluir que un aumento en las estéticas de juego está fuertemente asociado con una mejora notable en la capacidad emprendedora. Este resultado se relaciona con el estudio de Gallegos et al. (2021), quienes subrayan que los factores académicos y sociales tienen un impacto moderado en el espíritu emprendedor de los estudiantes, el presente hallazgo resalta la fuerte influencia de las estéticas de juego en la mejora de estas capacidades. Ambos estudios ofrecen una base sólida para desarrollar iniciativas educativas centradas en fomentar el emprendimiento, reconociendo la importancia tanto de las estéticas de juego como de los factores socioacadémicos en el desarrollo de las competencias emprendedoras de los estudiantes. Asimismo, Kapp (2012) menciona que las estéticas de juego incorporan elementos visuales y sonoros atractivos para enriquecer la experiencia de aprendizaje, haciendo que el contenido sea más accesible y estimulante. Promueve una interacción significativa con el contenido, permitiendo a los estudiantes explorar, experimentar y aplicar conceptos en un formato dinámico.

La fuerte asociación entre las estéticas de juego y la capacidad emprendedora destaca la necesidad de reevaluar y rediseñar los enfoques pedagógicos actuales. Incorporar elementos lúdicos en el currículo no solo potencia las competencias emprendedoras, sino que también puede adaptarse para atender diversas necesidades educativas y demográficas, asegurando así una formación integral y efectiva para todos los estudiantes.

V. CONCLUSIONES

1. Se concluye que el coeficiente de correlación Rho, el cual alcanza un valor de 0.837, lo que indica una relación positiva entre las variables estudiadas. Además, el valor de p obtenido es de 0.000, siendo inferior al 1%, lo que demuestra una relación estadísticamente significativa entre las variables. Estos resultados sugieren que el incremento en el uso de estrategias lúdicas se asocia con una mejora en la capacidad emprendedora de los individuos evaluados.
2. Se determina que el coeficiente de Spearman (Rho) alcanza un valor de 0.974, lo que indica una relación positiva significativa entre las variables investigadas. Además, el valor p obtenido es 0.000, el cual es considerablemente menor al 1%, confirmando así una conexión estadísticamente significativa entre las variables. Estos resultados sugieren que un aumento en las mecánicas de juego está relacionado con una mejora en la capacidad emprendedora.
3. Se establece que el coeficiente de correlación (Rho) es 0.856, lo cual refleja una correlación positiva sólida entre las variables analizadas. Además, el valor de p obtenido es 0.000, considerablemente menor al 1%, lo que confirma una conexión estadísticamente significativa entre las variables. En términos concretos, estos hallazgos sugieren que un aumento en las dinámicas de juego está asociado con una mejora significativa en la capacidad emprendedora.
4. Se determinó que el coeficiente de correlación (Rho) de 0.961, lo que sugiere una relación positiva. Además, el valor de significancia de 0.000, siendo menor al 1%, señala una conexión estadísticamente significativa entre las variables estudiadas. En resumen, se puede concluir que un aumento en las estéticas de juego está fuertemente asociado con una mejora notable en la capacidad emprendedora.

VI. RECOMENDACIONES

1. Recomendar al director establecer un sistema de evaluación y monitoreo continuo para medir el impacto de las metodologías lúdicas en el desarrollo de las competencias emprendedoras de los estudiantes. Los estudios han mostrado que el monitoreo efectivo de las metodologías lúdicas puede guiar mejoras continuas y adaptaciones según las necesidades de los estudiantes (Muñoz et al., 2023).
2. Recomendar a los docentes utilizar mecánicas de juego, como desafíos, recompensas y narrativas interactivas, para implicar a los estudiantes en el desarrollo del aprendizaje y desarrollar sus competencias emprendedoras. La gamificación ha demostrado ser efectiva en el ámbito educativo, mejorando la motivación de los alumnos. Nivel et al. (2021) destaca que estas técnicas hacen el aprendizaje más atractivo y dinámico, lo que puede conducir a una mayor capacidad emprendedora.
3. Recomendar a los estudiantes colaborar con compañeros en proyectos y actividades basados en juegos para desarrollar habilidades emprendedoras como la innovación y la resolución de problemas. Trabajar en equipo en proyectos lúdicos fomenta la cooperación y la comunicación, habilidades esenciales para el emprendimiento, como destacan (Ruiz et al., 2022).
4. Recomendar a los estudiantes incorporar recursos lúdicos como aplicaciones educativas, juegos interactivos y plataformas de aprendizaje gamificada en las sesiones de estudio personal. El uso de recursos lúdicos en el estudio independiente puede aumentar la motivación y el compromiso, mejorando así la capacidad emprendedora (Álvarez & Muñiz, 2023).

REFERENCIAS

- Aguirre, J. J., Orellana, B. S., Pacheco, M. A., & Brito, G. L. (2016). *Entrepreneurial capacity from a gender perspective*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5919079>
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.
[https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Alvarez-Botello, J., Chaparro-Salinas, E. M., & Pelegrín-Naranjo, L. (2020). Estudio de la capacidad emprendedora de innovación en estudiantes de instituciones de educación superior del sur del Estado de México. *Revista de Investigación Latinoamericana En Competitividad Organizacional*, 8.
<https://www.eumed.net/rev/rilco/08/capacidad-emprendedora-innovacion.html>
- Alvarez, B. J., & Piña, S. M. A. (2019). *Results of the diagnosis of the development of entrepreneurial capabilities in students from universities in the central zone of the Mexican Republic*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7864499.pdf>
- Álvarez, R. I., & Muñiz, R. L. (2023). Playful resources to improve the attitude of primary education students towards learning geometry. *Educacion Matematica*, 35(2), 268–292. <https://www.scielo.org.mx/pdf/edumat/v35n2/2448-8089-edumat-35-02-268.pdf>
- Barbachán, R. E., Pareja, P. L., Bernardo, S. M., & Solano, G. J. (2018). *Brain preferences, entrepreneurial capacity and effective personality. a necessary relationship for university students in Peru*. 33(2), 31–49.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736279>
- Barney, J. (1991). *Firm resources and sustained competitive advantage*.
[https://josephmahoney.web.illinois.edu/BA545_Fall_2022/Barney_\(1991\).pdf](https://josephmahoney.web.illinois.edu/BA545_Fall_2022/Barney_(1991).pdf)
- Becker, G. (1976). *The economic approach to human behavior* (Chicago an).
- Betancourt, C. M., Torres, P. P., & Gómez, C. C. A. (2017). *The playful as a strategy for education and environmental culture in the university context*. 35(2), 283–292. https://www.researchgate.net/profile/Parcival-Torres/publication/348674964_La_ludica_como_estrategia_para_la_educacion_y_cultura_ambiental_en_el_contexto_universitario/links/600a333b92851c13fe2a

9378/La-ludica-como-estrategia-para-la-educacion-y-cultura-am

Business Empesarial. (2022). *El 30% de universitarios peruanos piensa emprender al terminar sus estudios*. <https://www.businessempesarial.com.pe/el-30-de-universitarios-peruanos-piensa-emprender-al-terminar-sus-estudios/>

Candela, B. Y. M., & Benavides, B. J. (2020). *Leisure activities in the teaching-learning process of students of higher education*. 5, 90–98. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>

Chávez, G. A. T., & Esteves, F. Z. I. (2023). *Entrepreneurship in high school students: strategies for its development*. IX, 380–395. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9261060>

Cuasapud, M. J. J., & Miguashca, Q. M. I. (2023). Playful strategies for the improvement of literacy in students of general basic education. *Uisrael*, 10(1), 151–165. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v10n1/2631-2786-rcuisrael-10-01-00151.pdf>

Dávila, M. C., Visurraga, C. A., López, G. E., & Agüero, C. E. del C. (2022). Entrepreneurial skills and virtual learning environments in undergraduate university students of a limeña university. *Revista Conrado*, 18(86), 2003–2005. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v18n86/1990-8644-rc-18-86-66.pdf>

Dávila, M. R. C., Visurraga, C. L. A., López, G. H. E., & Agüero, C. E. del C. (2022). *Entrepreneurial skills and virtual learning environments in undergraduate university students of a limeña university*. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v18n86/1990-8644-rc-18-86-66.pdf>

Daza, M. M. M., Fuentes, M. A. D., Anchundia, A. C. C., & Casquete, M. R. B. (2022). *Bodily playful strategies to enhance emotional education, in the benjamín rosales aspiazu complete basic education school*. 7(3), 462–478. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8399867>

Fayolle, A., & Gailly, B. (2008). From craft to science. *Journal of European Industrial Training*, 32(7), 569–593. <https://doi.org/10.1108/03090590810899838>

Gallegos, C. R. A., Reyes, L. J. G., & Álvarez, L. L. (2021). *Entrepreneurship capacity of students of the autonomous university of chihuahua*.

<https://investigacion.fca.unam.mx/docs/memorias/2021/7.03.pdf>

Global Entrepreneurship Monitor [GEM]. (2023). Global Entrepreneurship Monitor 2022/2023 Global Report: Adapting to a “New Normal.” In *Global Entrepreneurship Research Association*.

<https://www.gemconsortium.org/reports/latest-global-report>

Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books.

Gómez, T. (2008). *Measurement of the entrepreneurial capacity of entrants to the faculty of industrial engineering of the UNMSM*.

<https://www.redalyc.org/pdf/816/81619829003.pdf>

Jarquín-mendoza, J. L., & Anahí, B. (2016). *Entrepreneurial ability in students of bachelor's degree in business management and direction from the faculty of accounting and administration coatzacoalcos campus*. 1090–1115.

<http://www.web.facpya.uanl.mx/Vinculategica/Revistas/R2/1090-1115> -

Capacidad Emprendedora En Estudiantes De Licenciatura En Gestion Y Direccion De Negocios De La Facultad De Contaduria Y Administracion.pdf

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Library of Congress Cataloging in Publication Data.

https://books.google.com.pe/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Krueger, N. (2009). *Entrepreneurial Intentions Are Dead: Long Live Entrepreneurial Intentions*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:146798736>

Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PloS One*, 19(1), e0294350. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>

Linares, W. (2022). *Playful strategies for critical-creative thinking in five-year-old children*. 4.

<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/566/630>

Lumpkin, G. T., & Dess, G. G. (1996). Clarifying the Entrepreneurial Orientation

- Construct and Linking It to Performance. *The Academy of Management Review*, 21(1), 135–172. <https://doi.org/10.2307/258632>
- Maila, Á. V., Figueroa, C. H., Pérez, I. Arcón E., & Cedeño, L. J. (2020). *Playful strategies in the learning of inorganic chemical nomenclature*. 3(1), 59–74. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/1966/3064>
- Manzano, L. A., Ortiz, C. A., Rodríguez, M. J., & Aguilera, P. J. (2022). *The relationship between play strategies in learning and motivation a review study*. 43(04), 29–45. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_esp/article/view/23722
- Mavila, H. D., Tinoco, G. Ó., & Campos, C. C. (2009). Factores influyentes en la capacidad emprendedora de los alumnos de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. *Industrial Data*, 12(2), 32–39. <https://www.redalyc.org/pdf/816/81620150005.pdf>
- Midolo, R. W. R., Cornejo, C. Y. M., & Ayala, C. F. F. (2021). *Entrepreneurial capacity at the national university of san agustín de Arequipa - 2019*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8890514>
- Muñoz, C. K., Cobos, V. J., & Zavala, U. D. (2023). *Measurement of the entrepreneurial capacity in the students at the central University of Ecuador*. 3459–3479. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/download/848/1131/1501>
- Muñoz, C. K. E., & Zavala, U. D. F. (2017). *Factors that influence the entrepreneurial capacity of students in higher education*. 10, 406–419. https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/443/pdf_284
- Muñoz, L. A., Huamán, M. L., & Vilchez, G. O. (2023). Systematization of strategies for accompanying and monitoring the academic performance of first-year university students. *Spirat*, 1(1), 27–38. <https://revistas.upch.edu.pe/index.php/Spirat/article/view/4322/4969>
- Ñaupas, P. H., Mejía, M. E., Trujillo, R. R., Romero, D. H., Medina, B. W., & Novoa, R. E. (2023). *Metodología de investigación total: Cuantitativa - Cualitativa y redacción de tesis*. Ediciones de la U.
- Nivela, C. M. A., Otero, A. O. E., & Morales, C. E. F. (2021). Gamification in higher education. *Revista Publicando*, 8(31), 165–176.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8050356>

- Pablo, R. Z. G., Luna, A. K. M., Carlín, M. L. A., & Oblitas, S. L. E. (2021). *Cooperative learning and entrepreneurial capacity of CETPRO students from Peru*. 255–265.
<https://revistawarisata.org/index.php/warisata/article/view/742/1962>
- Patiño, Q. D. A., García, H. D. G., Álvarez, L. M. I., & Erazo, Á. J. C. (2020). Ludic strategies will be applied to develop literary skills by using the platform liveworksheets. *Cienciamatria*, 6(3), 408–427.
<https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.408>
- Quintanilla, N. Z. (2020). *Playful strategies for teaching mathematics at the level of Primary Education*. 143–157.
<https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261/779>
- Quispe, A. N., & Orbegoso, D. L. A. (2023). *Learning strategies and the entrepreneurial capacity of university students of the IX cycle of Administration*. 26(4), 437–442.
<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/SCIENDO/article/view/5664/5698>
- Radrigán, M., Dávila, R. A. M., & Bellei, T. J. (2020). *School cooperatives as a way to promote the associative entrepreneurial capacity of children and youth*. 136, 1–18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7681453>
- Rae, D. (2000). Understanding entrepreneurial learning: a question of how? *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, 6(3), 145–159.
<https://doi.org/10.1108/13552550010346497>
- Rodríguez, O., & Mayra, S. (2023). *Entrepreneurial capacity in university students*. 3, 42–55.
<https://ojs2.uru.edu/index.php/sh/article/view/vol3num12023rodriguezysarria/pdf/rodriguezysarria2023>
- Ruiz, C. S., Zuniga, J. S., & Cruz, C. A. M. (2022). Perception of learning with teamwork techniques by university students. *Formacion Universitaria*, 15(1), 73–82. <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v15n1/0718-5006-formuniv-15-01-73.pdf>
- Rusque, A. M. (2005). *Entrepreneurial capacity and social capital*. XI(2), 189–202.

http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ac/article/view/10695/10434

Sandoval, C. M. del C., Surdez, P. E. G., & Pérez, S. A. G. (2020). Capacity level for entrepreneurship in engineering and architecture students of a public university in southeastern Mexico. *Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 11. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v11n21/2007-7467-ride-11-21-e038.pdf>

Serrano, O. B., Brito, G. L., Riofrío, O. O., & Sotomayor, P. G. (2016). *Entrepreneurial capacity and limitations in generation of entrepreneurship: a view from the gender condition*. 12(31), 96–107. <https://core.ac.uk/download/pdf/328025672.pdf>

Shane, S., & Venkataraman, S. (2000). The Promise of Entrepreneurship as a Field of Research. *The Academy of Management Review*, 25(1), 217–226. <https://doi.org/10.2307/259271>

Silva, S. I. M., & Vásquez, M. A. (2023). *Playful strategies to enhance university learning*. 7, 142–154. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/2528/2965>

Vásquez, V. G. A., & Pérez, A. M. A. (2020). Playful strategies for text comprehension in elementary school students. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 11, e805. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8103289>

Zárate, N. A. A., & Rios, L. M. O. (2022). Program application “We learn to live together democratically through children’s games” to the children of the district of Peru for improving democratic attitudes in a good coexistence. *Journal of Pharmaceutical Negative Results*, 13(4), 907–921. <https://doi.org/10.47750/pnr.2022.13.04.124>

ANEXO

Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables

VARIABLES	DEF. CONCEPTUAL	DEF. OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Escala de medición
Estrategias lúdicas	Las estrategias lúdicas en la educación superior se refieren al uso intencionado y sistemático de mecánicas y dinámicas de juego en entornos educativos no tradicionalmente lúdicos. Estas actividades están diseñadas para aumentar la participación, motivación y mejorar en los estudiantes la retención de conocimientos a través de un entorno interactivo y atractivo (Kapp, 2012).	La operacionalización de la variable "estrategias lúdicas" en esta investigación se realizará mediante un cuestionario estructurado dirigido a los estudiantes de la Institución Técnica Productiva en Piura. Este cuestionario incluirá ítems específicos que medirán la frecuencia y variedad de las actividades lúdicas utilizadas en el proceso educativo. Los estudiantes responderán a preguntas sobre la cantidad de veces que participan en juegos educativos, simulaciones, y dinámicas de grupo durante sus clases. Además, se incluirán ítems que evalúan su percepción sobre la efectividad de estas estrategias en mejorar su aprendizaje y motivación. Las respuestas serán registradas en una escala Likert, permitiendo una cuantificación precisa de la implementación y el impacto de las estrategias lúdicas en el entorno educativo.	Mecánicas de juego	Reglas claras	1,2,3	Ordinal
				Retroalimentación inmediata	4,5	
				Nivel de dificultad	6,7	
			Dinámicas de juego	Interacción social	8,9,10	
				Motivación	11,12	
				Competencia	13,14	
			Estéticas de juego	Atractivo visual	15,16,17	
				Innovación	18,19	
				Ambiente	20, 21	
Capacidad emprendedora	La capacidad emprendedora se define como las competencias y habilidades que permiten a los estudiantes identificar oportunidades de negocio, organizar los recursos necesarios y poner en marcha iniciativas que generen valor y crecimiento económico. Esta capacidad es esencial donde la innovación y el desarrollo del potencial creativo son clave para el progreso económico y social (Mavila et al., 2009).	La operacionalización de la variable "capacidad emprendedora" en esta investigación se llevará a cabo mediante un cuestionario estructurado que será administrado a los estudiantes de la Institución Técnica Productiva en Piura. Este cuestionario incluirá ítems diseñados para evaluar comportamientos, actitudes y habilidades relacionadas con el emprendimiento. Los estudiantes responderán a preguntas sobre sus experiencias y acciones concretas relacionadas con iniciar proyectos, identificar oportunidades, y su disposición para enfrentar y superar desafíos. Las respuestas se recopilarán utilizando una escala Likert, lo que permitirá medir cuantitativamente la presencia y el grado de capacidad emprendedora entre los estudiantes. Este enfoque proporcionará datos precisos sobre cómo los estudiantes perciben y practican el emprendimiento en su contexto educativo.	Capacidad de relacionarse socialmente	Habilidades de Comunicación	1,2	Ordinal
				Trabajo en Equipo	3,4,5	
			Capacidad de realización personal	Autoestima	6,7	
				Autonomía	8,9,10	
			Creatividad	Innovación	11,12	
				Resolución de Problemas	13,14,15	
			Capacidad de planificarse	Organización	16,17	
				Gestión del Tiempo	18,19,20	

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario de estrategias lúdicas

Instrucciones

- ® Por favor, desarrolle todos los reactivos.
- ® El desarrollo de este cuestionario tiene una duración de 25 minutos.
- ® Para calificar cada reactivo, utilice las opciones de respuesta que se encuentra a la derecha del cuestionario.

N°	Ítems	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Mecánicas de juego				
1	Las reglas del juego están claramente explicadas al inicio de la actividad.			
2	Las reglas del juego son fáciles de entender y seguir.			
3	Las instrucciones del juego se presentan de manera clara y comprensible.			
4	Los estudiantes reciben retroalimentación inmediata después de completar una tarea.			
5	La retroalimentación que recibo me ayuda a mejorar mis habilidades.			
6	El nivel de dificultad de las actividades lúdicas es apropiado para mi nivel de habilidades.			
7	Las actividades lúdicas se adaptan a diferentes niveles de habilidad.			
Dinámicas de juego				
8	Las actividades lúdicas fomentan la interacción entre los estudiantes.			
9	Las actividades lúdicas me permiten colaborar con otros estudiantes.			
10	Las actividades lúdicas me permiten interactuar con mis compañeros de clase.			
11	Me siento motivado/a para participar en las actividades lúdicas.			
12	Me siento incentivado/a a mejorar mi rendimiento en las actividades lúdicas.			
13	Las actividades lúdicas promueven un sentido de competencia saludable.			
14	Disfruto el desafío que presentan las actividades lúdicas.			
Estéticas de juego				
15	Las actividades lúdicas son visualmente atractivas.			
16	El diseño visual de las actividades lúdicas mejora mi experiencia.			
17	Los gráficos y colores de las actividades lúdicas son atractivos.			
18	Las actividades lúdicas presentan elementos innovadores.			
19	Las actividades lúdicas incluyen novedades que mantienen mi interés.			
20	El ambiente de las actividades lúdicas es agradable y estimulante.			
21	El entorno de las actividades lúdicas contribuye a mi disfrute.			

Cuestionario de capacidad emprendedora

Instrucciones

- ® Por favor, desarrolle todos los reactivos.
- ® El desarrollo de este cuestionario tiene una duración de 25 minutos.
- ® Para calificar cada reactivo, utilice las opciones de respuesta que se encuentra a la derecha del cuestionario.

N°	Ítems	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Capacidad de relacionarse socialmente				
1	Me siento cómodo al comunicar mis ideas en público.			
2	Soy capaz de escuchar y entender las opiniones de los demás.			
3	Disfruto trabajando en grupo para lograr un objetivo común.			
4	Encuentro fácil coordinar y colaborar con otros en actividades grupales.			
5	Me siento motivado a contribuir al éxito de mi equipo.			
Capacidad de realización personal				
6	Tengo confianza en mi capacidad para alcanzar mis metas			
7	Me siento satisfecho con mis logros personales			
8	Prefiero tomar decisiones por mí mismo sin depender de los demás			
9	Me considero una persona independiente			
10	Me siento cómodo asumiendo la responsabilidad de mis acciones			
Creatividad				
11	Me gusta encontrar nuevas formas de hacer las cosas.			
12	Disfruto proponiendo ideas originales			
13	Soy capaz de encontrar soluciones creativas a los problemas			
14	Me siento motivado a resolver desafíos de manera innovadora			
15	Puedo pensar fuera de lo común cuando enfrente un problema			
Capacidad de planificarse				
16	Me gusta planificar mis actividades con antelación.			
17	Me considero una persona organizada.			
18	Suelo gestionar mi tiempo de manera efectiva para cumplir con mis objetivos.			
19	Me siento capaz de establecer prioridades en mis tareas diarias.			
20	Tengo la capacidad de cumplir con mis plazos y responsabilidades.			

Ficha técnica

Nombre del Cuestionario:	Cuestionario habilidades sociales
Fecha de Creación:	2024
Autor(es):	Vite Atoche Carlos
Procedencia	Piura
Administración	Individual/Grupal
Tiempo de aplicación	20 minutos
Número de Ítems/Preguntas:	21
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	El instrumento está constituido por 3 dimensiones: Autoconocimiento y conocimiento de los demás, aprender a afrontar situaciones sociales y la resolución de conflictos y toma de decisiones.
Objetivo:	Medir las estrategias lúdicas en los estudiantes
Escala de Respuestas:	Siempre (3), A veces (2), Nunca (1)
Niveles:	Nivel alto, medio, bajo
Confiabilidad:	Prueba piloto alfa de Cronbach
Validez contenida	Será por 3 profesionales expertos

Nombre del Cuestionario:	Cuestionario capacidad emprendedora
Fecha de Creación:	2024
Autor(es):	Vite Atoche Carlos
Procedencia	Piura
Administración	Individual/Grupal
Tiempo de aplicación	20 minutos
Número de Ítems/Preguntas:	20
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	El instrumento está constituido por 4 dimensiones: capacidad de relacionarse socialmente, Capacidad de realización personal, creatividad, capacidad de planificarse.
Objetivo:	Medir la capacidad emprendedora en los estudiantes
Escala de Respuestas:	Siempre (3), A veces (2), Nunca (1)
Niveles:	Nivel ato, medio, bajo
Confiabilidad:	Prueba piloto alfa de Cronbach
Validez contenida	Será por 3 profesionales expertos

Anexo 3: Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Estrategias Lúdicas". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Flora Zapata Palma
Grado profesional:	Maestría () Doctor (x)
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Gestión estratégica, pedagógica y administrativa en Educación Técnico-Productiva
Institución donde labora:	Ex Directora del CETPRO Hermenegildo Vargas - Piura
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de estrategias lúdicas.
Autor:	Carlos Wilfredo Vite Atoche
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	El cuestionario tiene 21 ítems divididos en tres dimensiones: Mecánicas de juegos, dinámicas de juego y estéticas de juego. Las respuestas (Siempre, A veces y nunca).



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Estrategias Lúdicas	Mecánicas de juego	Mecánica de juego, incentiva a los estudiantes a esforzarse por mejorar su rendimiento mediante la comparación con estándares de desempeño o con otros compañeros. Asimismo, incentiva la cooperación y el trabajo en equipo entre estudiantes para lograr objetivos comunes, simbolizando el trabajo colaborativo necesario en contextos profesionales reales. Utiliza sistemas de puntos, medallas, o insignias para reconocer en los estudiantes sus logros y progreso, motivando continuamente su esfuerzo y compromiso (Kapp, 2012)..
	Dinámicas de juego	Dinámicas de juego, emplea historias para contextualizar los retos y tareas educativas, proporcionando un sentido más profundo y una conexión emocional con el material de aprendizaje. Ofrece retroalimentación rápida y directa sobre las acciones y decisiones de los estudiantes, permitiendo ajustes en tiempo real y fomentando el aprendizaje continuo (Kapp, 2012).
	Estéticas de juego	Estéticas de juego, incorpora elementos visuales y sonoros atractivos para enriquecer la experiencia de aprendizaje, haciendo que el contenido sea más accesible y estimulante. Promueve una interacción significativa con el contenido, permitiendo a los estudiantes explorar, experimentar y aplicar conceptos en un formato dinámico (Kapp, 2012).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Estrategias Lúdicas". elaborado por Carlos Wilfredo Vite Atoche, en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario "Estrategias Lúdicas".

- Primera dimensión: Mecánicas de juego
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Mecánicas de juego en los estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reglas claras	Las reglas del juego están claramente explicadas al inicio de la actividad.	3	4	4	
	Las reglas del juego son fáciles de entender y seguir.	4	4	4	
	Las instrucciones del juego se presentan de manera clara y comprensible.	3	4	4	
Retroalimentación inmediata	Los estudiantes reciben retroalimentación inmediata después de completar una tarea.	4	4	4	
	La retroalimentación que recibo me ayuda a mejorar mis habilidades.	4	4	4	
Nivel de dificultad	El nivel de dificultad de las actividades lúdicas es apropiado para mi nivel de habilidades.	4	3	4	
	Las actividades lúdicas se adaptan a diferentes niveles de habilidad.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Dinámicas de juego
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Dinámicas de juego en estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción social	Las actividades lúdicas fomentan la interacción entre los estudiantes.	4	4	4	
	Las actividades lúdicas me permiten colaborar con otros estudiantes.	4	3	4	
	Las actividades lúdicas me permiten interactuar con mis compañeros de clase.	4	4	4	
Motivación	Me siento motivado/a para participar en las actividades lúdicas.	4	4	4	
	Me siento incentivado/a a mejorar mi rendimiento en las actividades lúdicas.	4	4	4	
Competencia	Las actividades lúdicas promueven un sentido de competencia saludable.	3	4	4	
	Disfruto el desafío que presentan las actividades lúdicas.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: Estéticas de juego
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Estéticas de juego en los estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Atractivo visual	Las actividades lúdicas son visualmente atractivas.	4	4	4	
	El diseño visual de las actividades lúdicas mejora mi experiencia.	4	3	4	
	Los gráficos y colores de las actividades lúdicas son atractivos.	3	4	4	
Innovación	Las actividades lúdicas presentan elementos innovadores.	4	4	4	
	Las actividades lúdicas incluyen novedades que mantienen mi interés.	4	4	4	
Ambiente	El ambiente de las actividades lúdicas es agradable y estimulante.	4	4	4	
	El entorno de las actividades lúdicas contribuye a mi disfrute.	4	4	4	

DNI 02625297

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de capacidad emprendedora". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Juana Albertina Atoche Camacho.
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia en Educación Secundaria Educación para el Trabajo.
Institución donde labora:	I.E "Hildebrando Castro Pozo N° 14781- Chalcacala Baja
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	

2. Propósito de la evaluación:
Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de estrategias lúdicas.
Autora:	Carlos Wilfredo Vite Atoche
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	El cuestionario tiene 20 ítems divididos en cuatro dimensiones: Capacidad de relacionarse socialmente, Capacidad de realización personal, Creatividad, Capacidad de planificarse Las respuestas (Siempre, A veces y nunca).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Capacidad emprendedora	Capacidad de relacionarse socialmente	Capacidad de relacionarse socialmente implica la habilidad de un individuo para establecer y mantener relaciones interpersonales efectivas que contribuyan al desarrollo de sus proyectos empresariales. Incluye la capacidad de construir redes de apoyo, persuadir a otros y generar compromisos en un contexto de mutuo beneficio. La competencia para relacionarse socialmente es esencial para el éxito en el ámbito empresarial, ya que permite al emprendedor navegar y manipular complejas dinámicas sociales en beneficio de sus objetivos empresariales (Mavila et al., 2009).
	Capacidad de realización personal	Capacidad de realización personal, se refiere al impulso interno del emprendedor para superar desafíos, lograr metas y avanzar hacia el crecimiento personal y profesional. Esta dimensión abarca la persistencia, la motivación para alcanzar la excelencia y la eficiencia, y el deseo de contribuir de manera significativa al bienestar de la comunidad. La realización personal es crucial para sostener la motivación a lo largo del tiempo, especialmente frente a los inevitables obstáculos y fracasos en el camino emprendedor (Mavila et al., 2009).
	Creatividad	Creatividad, engloba la habilidad para generar ideas innovadoras y soluciones originales a problemas existentes. La creatividad es fundamental para desarrollar nuevos modelos de negocios, nuevos productos y servicios que distinguen a las empresas en el mercado. Un emprendedor creativo es capaz de pensar fuera de lo convencional, explorar nuevas posibilidades y aplicar pensamiento divergente para superar limitaciones tradicionales (Mavila et al., 2009).
	Capacidad de planificarse	Capacidad de planificación, incluye la habilidad para definir objetivos claros y alcanzables, diseñar estrategias efectivas y administrar recursos de manera eficiente. La planificación sistemática permite al emprendedor anticipar desafíos, adaptarse a cambios en el entorno y maximizar las oportunidades. Esta dimensión asegura que los esfuerzos emprendedores estén bien dirigidos y alineados con las metas a largo plazo de la empresa (Mavila et al., 2009).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Capacidad emprendedora", elaborado por Carlos Wilfredo Vote Atoche, en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.



RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario "Capacidad Emprendedora"

- Primera dimensión: Capacidad de relacionarse socialmente
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Capacidad de relacionarse socialmente en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Habilidades de Comunicación	Me siento cómodo al comunicar mis ideas en público.	3	3	3	
	Soy capaz de escuchar y entender las opiniones de los demás.	3	4	4	
Trabajo en Equipo	Disfruto trabajando en grupo para lograr un objetivo común.	3	4	4	
	Encuentro fácil coordinar y colaborar con otros en actividades grupales.	4	4	4	
	Me siento motivado a contribuir al éxito de mi equipo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Capacidad de realización personal
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Capacidad de realización personal en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Autoestima	Tengo confianza en mi capacidad para alcanzar mis metas.	4	4	4	
	Me siento satisfecho con mis logros personales	4	4	4	
Autonomía	Prefiero tomar decisiones por mi mismo sin depender de los demás	4	4	4	
	Me considero una persona independiente	4	3	4	
	Me siento cómodo asumiendo la responsabilidad de mis acciones	4	4	3	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: Creatividad
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Creatividad en estudiantes

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Innovación	Me gusta encontrar nuevas formas de hacer las cosas.	4	4	4	
	Disfruto proponiendo ideas originales	4	4	4	
Resolución de Problemas	Soy capaz de encontrar soluciones creativas a los problemas	4	4	4	
	Me siento motivado a resolver desafíos de manera innovadora	4	4	4	
	Puedo pensar fuera de lo común cuando enfrento un problema	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Capacidad de planificarse
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Capacidad de planificarse en estudiantes

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Organización	Me gusta planificar mis actividades con antelación.	3	4	4	
	Me considero una persona organizada.	4	4	4	
Gestión del Tiempo	Suelo gestionar mi tiempo de manera efectiva para cumplir con mis objetivos.	4	3	4	
	Me siento capaz de establecer prioridades en mis tareas diarias.	4	4	3	
	Tengo la capacidad de cumplir con mis plazos y responsabilidades.	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI 03602142

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Estrategias Lúdicas". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Milagritos Del Socorro Morante Silupú.		
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia en Educación Secundaria Matemática		
Institución donde labora:	I.E "José Abelardo Quiñones		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:			

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de estrategias lúdicas.
Autor:	Carlos Wilfredo Vite Atoche
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	El cuestionario tiene 21 ítems divididos en tres dimensiones: Mecánicas de juegos, dinámicas de juego y estéticas de juego. Las respuestas (Siempre, A veces y nunca).

?

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Estrategias Lúdicas	Mecánicas de juego	Mecánica de juego, incentiva a los estudiantes a esforzarse por mejorar su rendimiento mediante la comparación con estándares de desempeño o con otros compañeros. Asimismo, incentiva la cooperación y el trabajo en equipo entre estudiantes para lograr objetivos comunes, simbolizando el trabajo colaborativo necesario en contextos profesionales reales. Utiliza sistemas de puntos, medallas, o insignias para reconocer en los estudiantes sus logros y progreso, motivando continuamente su esfuerzo y compromiso (Kapp, 2012)..
	Dinámicas de juego	Dinámicas de juego, emplea historias para contextualizar los retos y tareas educativas, proporcionando un sentido más profundo y una conexión emocional con el material de aprendizaje. Ofrece retroalimentación rápida y directa sobre las acciones y decisiones de los estudiantes, permitiendo ajustes en tiempo real y fomentando el aprendizaje continuo (Kapp, 2012).
	Estéticas de juego	Estéticas de juego, incorpora elementos visuales y sonoros atractivos para enriquecer la experiencia de aprendizaje, haciendo que el contenido sea más accesible y estimulante. Promueve una interacción significativa con el contenido, permitiendo a los estudiantes explorar, experimentar y aplicar conceptos en un formato dinámico (Kapp, 2012).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Estrategias Lúdicas", elaborado por Carlos Wilfredo Vite Atoche, en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde



1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario "Estrategias Lúdicas".

- Primera dimensión: Mecánicas de juego
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Mecánicas de juego en los estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reglas claras	Las reglas del juego están claramente explicadas al inicio de la actividad.	4	4	4	
	Las reglas del juego son fáciles de entender y seguir.	4	4	4	
	Las instrucciones del juego se presentan de manera clara y comprensible.	3	3	3	
Retroalimentación inmediata	Los estudiantes reciben retroalimentación inmediata después de completar una tarea.	4	4	4	
	La retroalimentación que recibo me ayuda a mejorar mis habilidades.	4	4	4	
Nivel de dificultad	El nivel de dificultad de las actividades lúdicas es apropiado para mi nivel de habilidades.	3	4	4	
	Las actividades lúdicas se adaptan a diferentes niveles de habilidad.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Dinámicas de juego
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Dinámicas de juego en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción social	Las actividades lúdicas fomentan la interacción entre los estudiantes.	4	4	4	
	Las actividades lúdicas me permiten colaborar con otros estudiantes.	3	4	4	
	Las actividades lúdicas me permiten interactuar con mis compañeros de clase.	3	3	4	
Motivación	Me siento motivado/a para participar en las actividades lúdicas.	4	4	4	
	Me siento incentivado/a a mejorar mi rendimiento en las actividades lúdicas.	4	4	4	
Competencia	Las actividades lúdicas promueven un sentido de competencia saludable.	3	4	4	
	Disfruto el desafío que presentan las actividades lúdicas.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: Estéticas de juego
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Estéticas de juego en los estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Atractivo visual	Las actividades lúdicas son visualmente atractivas.	3	4	4	
	El diseño visual de las actividades lúdicas mejora	4	4	4	
	Los gráficos y colores de las actividades lúdicas son atractivos.	3	4	4	
Innovación	Las actividades lúdicas presentan elementos innovadores.	3	3	3	
	Las actividades lúdicas incluyen novedades que mantienen mi interés.	4	4	4	
Ambiente	El ambiente de las actividades lúdicas es agradable y estimulante.	4	4	4	
	El entorno de las actividades lúdicas contribuye a mi disfrute.	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI:40944326



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de capacidad emprendedora". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Flora Zapata Palma
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Gestión estratégica, pedagógica y administrativa en Educación Técnico-Productiva
Institución donde labora:	Ex Directora del CETPRO Hermenegildo Vargas - Piura
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de estrategias lúdicas.
Autora:	Carlos Wilfredo Vite Atoche
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	El cuestionario tiene 20 ítems divididos en cuatro dimensiones: Capacidad de relacionarse socialmente, Capacidad de realización personal, Creatividad, Capacidad de planificarse Las respuestas (Siempre, A veces y nunca).



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Capacidad emprendedora	Capacidad de relacionarse socialmente	Capacidad de relacionarse socialmente implica la habilidad de un individuo para establecer y mantener relaciones interpersonales efectivas que contribuyan al desarrollo de sus proyectos empresariales. Incluye la capacidad de construir redes de apoyo, persuadir a otros y generar compromisos en un contexto de mutuo beneficio. La competencia para relacionarse socialmente es esencial para el éxito en el ámbito empresarial, ya que permite al emprendedor navegar y manipular complejas dinámicas sociales en beneficio de sus objetivos empresariales (Mavila et al., 2009).
	Capacidad de realización personal	Capacidad de realización personal, se refiere al impulso interno del emprendedor para superar desafíos, lograr metas y avanzar hacia el crecimiento personal y profesional. Esta dimensión abarca la persistencia, la motivación para alcanzar la excelencia y la eficiencia, y el deseo de contribuir de manera significativa al bienestar de la comunidad. La realización personal es crucial para sostener la motivación a lo largo del tiempo, especialmente frente a los inevitables obstáculos y fracasos en el camino emprendedor (Mavila et al., 2009).
	Creatividad	Creatividad, engloba la habilidad para generar ideas innovadoras y soluciones originales a problemas existentes. La creatividad es fundamental para desarrollar nuevos modelos de negocios, nuevos productos y servicios que distinguen a las empresas en el mercado. Un emprendedor creativo es capaz de pensar fuera de lo convencional, explorar nuevas posibilidades y aplicar pensamiento divergente para superar limitaciones tradicionales (Mavila et al., 2009).
	Capacidad de planificarse	Capacidad de planificación, incluye la habilidad para definir objetivos claros y alcanzables, diseñar estrategias efectivas y administrar recursos de manera eficiente. La planificación sistemática permite al emprendedor anticipar desafíos, adaptarse a cambios en el entorno y maximizar las oportunidades. Esta dimensión asegura que los esfuerzos emprendedores estén bien dirigidos y alineados con las metas a largo plazo de la empresa (Mavila et al., 2009).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Capacidad emprendedora" elaborado por Carlos Wilfredo Vote Atoche en el año 2024 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.



RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario “Capacidad Emprendedora”

- Primera dimensión: Capacidad de relacionarse socialmente
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Capacidad de relacionarse socialmente en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Habilidades de Comunicación	Me siento cómodo al comunicar mis ideas en público.	4	4	4	
	Soy capaz de escuchar y entender las opiniones de los demás.	4	4	4	
Trabajo en Equipo	Disfruto trabajando en grupo para lograr un objetivo común.	3	4	4	
	Encuentro fácil coordinar y colaborar con otros en actividades grupales.	4	4	3	
	Me siento motivado a contribuir al éxito de mi equipo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Capacidad de realización personal
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Capacidad de realización personal en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Autoestima	Tengo confianza en mi capacidad para alcanzar mis metas	4	4	4	
	Me siento satisfecho con mis logros personales	4	4	4	
Autonomía	Prefiero tomar decisiones por mí mismo sin depender de los demás	3	4	4	
	Me considero una persona independiente	4	4	4	
	Me siento cómodo asumiendo la responsabilidad de mis acciones	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: Creatividad
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Creatividad en estudiantes

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Innovación	Me gusta encontrar nuevas formas de hacer las cosas.	4	4	4	
	Disfruto proponiendo ideas originales	3	4	4	
Resolución de Problemas	Soy capaz de encontrar soluciones creativas a los problemas	4	4	4	
	Me siento motivado a resolver desafíos de manera innovadora	4	4	4	
	Puedo pensar fuera de lo común cuando enfrente un problema	3	4	4	

- Cuarta dimensión: Capacidad de planificarse
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Capacidad de planificarse en estudiantes

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Organización	Me gusta planificar mis actividades con antelación.	4	4	4	
	Me considero una persona organizada.	4	4	4	
Gestión del Tiempo	Suelo gestionar mi tiempo de manera efectiva para cumplir con mis objetivos.	4	4	4	
	Me siento capaz de establecer prioridades en mis tareas diarias.	4	4	4	
	Tengo la capacidad de cumplir con mis plazos y responsabilidades.	4	4	4	



DNI 02625297

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Estrategias Lúdicas". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Juana Albertina Atoche Camacho.		
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia en Educación Secundaria Educación para el Trabajo.		
Institución donde labora:	I.E "Hildebrando Castro Pozo N° 14781- Chalacala Baja		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica:			

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de estrategias lúdicas.
Autor:	Carlos Wilfredo Vite Atoche
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	El cuestionario tiene 21 ítems divididos en tres dimensiones: Mecánicas de juegos, dinámicas de juego y estéticas de juego. Las respuestas (Siempre, A veces y nunca).



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Estrategias Lúdicas	Mecánicas de juego	Mecánica de juego, incentiva a los estudiantes a esforzarse por mejorar su rendimiento mediante la comparación con estándares de desempeño o con otros compañeros. Asimismo, incentiva la cooperación y el trabajo en equipo entre estudiantes para lograr objetivos comunes, simbolizando el trabajo colaborativo necesario en contextos profesionales reales. Utiliza sistemas de puntos, medallas, o insignias para reconocer en los estudiantes sus logros y progreso, motivando continuamente su esfuerzo y compromiso (Kapp, 2012)..
	Dinámicas de juego	Dinámicas de juego, emplea historias para contextualizar los retos y tareas educativas, proporcionando un sentido más profundo y una conexión emocional con el material de aprendizaje. Ofrece retroalimentación rápida y directa sobre las acciones y decisiones de los estudiantes, permitiendo ajustes en tiempo real y fomentando el aprendizaje continuo (Kapp, 2012).
	Estéticas de juego	Estéticas de juego, incorpora elementos visuales y sonoros atractivos para enriquecer la experiencia de aprendizaje, haciendo que el contenido sea más accesible y estimulante. Promueve una interacción significativa con el contenido, permitiendo a los estudiantes explorar, experimentar y aplicar conceptos en un formato dinámico (Kapp, 2012).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Estrategias Lúdicas", elaborado por Carlos Wilfredo Vite Atoche, en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RÉLEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde



1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario "Estrategias Lúdicas".

- Primera dimensión: Mecánicas de juego
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Mecánicas de juego en los estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reglas claras	Las reglas del juego están claramente explicadas al inicio de la actividad.	4	4	4	
	Las reglas del juego son fáciles de entender y seguir.	4	4	4	
	Las instrucciones del juego se presentan de manera clara y comprensible.	3	4	4	
Retroalimentación inmediata	Los estudiantes reciben retroalimentación inmediata después de completar una tarea.	4	4	4	
	La retroalimentación que recibo me ayuda a mejorar mis habilidades.	4	4	4	
Nivel de dificultad	El nivel de dificultad de las actividades lúdicas es apropiado para mi nivel de habilidades.	3	3	4	
	Las actividades lúdicas se adaptan a diferentes niveles de habilidad.	4	4	3	

- Segunda dimensión: Dinámicas de juego
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Dinámicas de juego en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción social	Las actividades lúdicas fomentan la interacción entre los estudiantes.	4	4	4	
	Las actividades lúdicas me permiten colaborar con otros estudiantes.	4	4	4	
	Las actividades lúdicas me permiten interactuar con mis compañeros de clase.	4	4	4	
Motivación	Me siento motivado/a para participar en las actividades lúdicas.	3	3	4	
	Me siento incentivado/a a mejorar mi rendimiento en las actividades lúdicas.	4	4	4	
Competencia	Las actividades lúdicas promueven un sentido de competencia saludable.	4	4	4	
	Disfruto el desafío que presentan las actividades lúdicas.	4	4	4	



- Tercera dimensión: Estéticas de juego
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Estéticas de juego en los estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Atractivo visual	Las actividades lúdicas son visualmente atractivas.	4	4	4	
	El diseño visual de las actividades lúdicas mejora	4	4	4	
	Los gráficos y colores de las actividades lúdicas son atractivos.	4	4	4	
Innovación	Las actividades lúdicas presentan elementos innovadores.	4	4	4	
	Las actividades lúdicas incluyen novedades que mantienen mi interés.	4	4	4	
Ambiente	El ambiente de las actividades lúdicas es agradable y estimulante.	3	4	4	
	El entorno de las actividades lúdicas contribuye a mi disfrute.	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI:03602142



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de capacidad emprendedora". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Milagritos Del Socorro Morante Silupú.	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia en Educación Secundaria Matemática	
Institución donde labora:	I.E "José Abelardo Quiñones	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:		

2. Propósito de la evaluación:
Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de estrategias lúdicas.
Autora:	Carlos Wilfredo Vite Atoche
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	25 minutos
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	El cuestionario tiene 20 ítems divididos en cuatro dimensiones: Capacidad de relacionarse socialmente, Capacidad de realización personal, Creatividad, Capacidad de planificarse Las respuestas (Siempre, A veces y nunca).

†



4. **Soporte teórico**

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Capacidad emprendedora	Capacidad de relacionarse socialmente	Capacidad de relacionarse socialmente implica la habilidad de un individuo para establecer y mantener relaciones interpersonales efectivas que contribuyan al desarrollo de sus proyectos empresariales. Incluye la capacidad de construir redes de apoyo, persuadir a otros y generar compromisos en un contexto de mutuo beneficio. La competencia para relacionarse socialmente es esencial para el éxito en el ámbito empresarial, ya que permite al emprendedor navegar y manipular complejas dinámicas sociales en beneficio de sus objetivos empresariales (Mavila et al., 2009).
	Capacidad de realización personal	Capacidad de realización personal, se refiere al impulso interno del emprendedor para superar desafíos, lograr metas y avanzar hacia el crecimiento personal y profesional. Esta dimensión abarca la persistencia, la motivación para alcanzar la excelencia y la eficiencia, y el deseo de contribuir de manera significativa al bienestar de la comunidad. La realización personal es crucial para sostener la motivación a lo largo del tiempo, especialmente frente a los inevitables obstáculos y fracasos en el camino emprendedor (Mavila et al., 2009).
	Creatividad	Creatividad, engloba la habilidad para generar ideas innovadoras y soluciones originales a problemas existentes. La creatividad es fundamental para desarrollar nuevos modelos de negocios, nuevos productos y servicios que distinguen a las empresas en el mercado. Un emprendedor creativo es capaz de pensar fuera de lo convencional, explorar nuevas posibilidades y aplicar pensamiento divergente para superar limitaciones tradicionales (Mavila et al., 2009).
	Capacidad de planificarse	Capacidad de planificación, incluye la habilidad para definir objetivos claros y alcanzables, diseñar estrategias efectivas y administrar recursos de manera eficiente. La planificación sistemática permite al emprendedor anticipar desafíos, adaptarse a cambios en el entorno y maximizar las oportunidades. Esta dimensión asegura que los esfuerzos emprendedores estén bien dirigidos y alineados con las metas a largo plazo de la empresa (Mavila et al., 2009).

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Capacidad emprendedora", elaborado por Carlos Wilfredo Vote Atoche, en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.

RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario "Capacidad Emprendedora"

- Primera dimensión: Capacidad de relacionarse socialmente
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Capacidad de relacionarse socialmente en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Habilidades de Comunicación	Me siento cómodo al comunicar mis ideas en público.	3	4	4	
	Soy capaz de escuchar y entender las opiniones de los demás.	4	4	4	
Trabajo en Equipo	Disfruto trabajando en grupo para lograr un objetivo común.	4	4	4	
	Encuentro fácil coordinar y colaborar con otros en actividades grupales.	3	4	4	
	Me siento motivado a contribuir al éxito de mi equipo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Capacidad de realización personal
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Capacidad de realización personal en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Autoestima	Tengo confianza en mi capacidad para alcanzar mis metas.	3	3	3	
	Me siento satisfecho con mis logros personales	4	4	4	
Autonomía	Prefiero tomar decisiones por mí mismo sin depender de los demás	3	4	4	
	Me considero una persona independiente	4	4	4	
	Me siento cómodo asumiendo la responsabilidad de mis acciones	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: Creatividad
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Creatividad en estudiantes

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Innovación	Me gusta encontrar nuevas formas de hacer las cosas.	4	4	4	
	Disfruto proponiendo ideas originales	4	4	4	
Resolución de Problemas	Soy capaz de encontrar soluciones creativas a los problemas	4	4	4	
	Me siento motivado a resolver desafíos de manera innovadora	4	4	4	
	Puedo pensar fuera de lo común cuando enfrento un problema	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Capacidad de planificarse
- Objetivos de la Dimensión: Medir la Capacidad de planificarse en estudiantes

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Organización	Me gusta planificar mis actividades con antelación.	3	4	4	
	Me considero una persona organizada.	4	4	4	
Gestión del Tiempo	Suelo gestionar mi tiempo de manera efectiva para cumplir con mis objetivos.	4	4	4	
	Me siento capaz de establecer prioridades en mis tareas diarias.	4	4	4	
	Tengo la capacidad de cumplir con mis plazos y responsabilidades.	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI 40944326

Anexo 4: Resultados del análisis de consistencia interna

Confiabilidad del cuestionario de estrategias lúdicas

Estadísticas de fiabilidad

Alpha Cronbach	N de elementos
,863	21

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	45.50	50.489	0.629	0.817
P2	46.00	58.556	0.259	0.824
P3	45.90	54.211	0.580	0.807
P4	45.90	57.100	0.418	0.816
P5	45.50	58.167	0.443	0.815
P6	45.80	51.844	0.739	0.807
P7	46.00	58.556	0.259	0.824
P8	45.90	54.211	0.580	0.807
P9	45.90	57.100	0.418	0.816
P10	45.50	58.167	0.443	0.815
P11	45.80	51.844	0.739	0.807
P12	45.90	54.211	0.580	0.807
P13	45.50	58.167	0.443	0.815
P14	45.80	51.844	0.739	0.807
P15	46.00	58.556	0.259	0.824
P16	45.80	51.844	0.739	0.807
P17	45.50	58.167	0.443	0.815
P18	46.00	58.556	0.259	0.824
P19	45.80	51.844	0.739	0.807
P20	45.80	51.844	0.739	0.807
P21	46.00	54.111	0.545	0.809

Confiabilidad del cuestionario de capacidad emprendedora

Estadísticas de fiabilidad

Alpha	
Cronbach	N de elementos
,855	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	47.00	52.489	0.639	0.827
P2	47.50	60.556	0.269	0.834
P3	47.40	56.211	0.590	0.815
P4	47.40	59.100	0.428	0.826
P5	47.00	60.167	0.453	0.825
P6	47.30	53.844	0.749	0.815
P7	47.50	60.556	0.269	0.834
P8	47.40	56.211	0.590	0.815
P9	47.40	59.100	0.428	0.826
P10	47.00	60.167	0.453	0.825
P11	47.30	53.844	0.749	0.815
P12	47.40	56.211	0.590	0.815
P13	47.00	60.167	0.453	0.825
P14	47.30	53.844	0.749	0.815
P15	47.50	60.556	0.269	0.834
P16	47.30	53.844	0.749	0.815
P17	47.00	60.167	0.453	0.825
P18	47.50	60.556	0.269	0.834
P19	47.30	53.844	0.749	0.815
P20	47.30	53.844	0.749	0.815

Anexo 5: Consentimiento o asentamiento informado UCV



Consentimiento Informado del Apoderado ()**

Título de la investigación: Descubriendo talentos para fomentar creaciones artísticas contextualizadas en estudiantes de una institución educativa Catacaos, 2024

Investigador: Juárez Ancajima, Manuel Leoncio.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Descubriendo talentos para fomentar creaciones artísticas contextualizadas en estudiantes de una institución educativa Catacaos, 2024”, cuyo objetivo es determinar el efecto de la propuesta descubriendo talentos para fortalecer las creaciones artísticas contextualizadas en estudiantes de una institución educativa Catacaos, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado del programa académico de maestría en administración de la educación de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa N°15008 Cristo Rey.

En una institución educativa de Catacaos se viene observando que los estudiantes de nivel primaria desconocen sobre las creaciones artísticas contextualizadas de su comunidad como la orfebrería, alfarería, artesanía en madera y artesanía en paja toquilla, por lo que surge la necesidad de aplicar un programa artístico denominado descubriendo talentos para fortalecer estas artes de su propia comunidad, siendo estas, un eje importante, interdisciplinario y trascendental en la formación integral de los niños y niñas y por ende promover y despertar procesos de creatividad, un recurso clave para el desarrollo sostenible de una sociedad.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación:

1. Se realizará un pretest y postest artístico donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Descubriendo talentos para fomentar creaciones artísticas contextualizadas en estudiantes de una institución educativa Catacaos, 2024”.
2. Este pretest artístico tendrá un tiempo aproximado de 60 minutos y se realizará en el ambiente del salón de sexto grado sección “B” de la institución educativa N°15008 Cristo Rey. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.
3. Se aplicará un programa denominado descubriendo talentos, donde los sujetos de estudio participarán de las diferentes actividades programadas de manera activa.
4. Este postest artístico tendrá un tiempo aproximado de 60 minutos y se realizará en el ambiente del salón de sexto grado sección “B” de la institución educativa N°15008 Cristo Rey. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* * Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta a su hijo es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Juárez Ancajima, Manuel Leoncio email: mja_22_15@hotmail.com y Docente asesora Mg. Merino Flores, Irene email: imerinof@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre _____ y _____ apellidos:
.....

Fecha _____ y _____ hora:
.....

Anexo 7: Autorización para el desarrollo del proyecto de investigación



CETPRO LA ARENA

R.D.N° 1423-05-09-89-CONVERSIÓN R.D.R.N° 1005-06-2005
JR. FRANCISCO PIZARRO N° 400- SINCAPE LA ARENA TELEF. 373003/#979081390

“AÑO DEL BICENTENARIO DE LA CONSOLIDACION DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACION DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO”

La Arena, 5 de junio 2024

OFICIO N° 025- 024-GOB.REG.PIURA-DREP-UGEL.LU. -CETPRO L.A.-D.

**SEÑOR : DR. EDWIN MARTIN GARCIA RAMIREZ
JEFE UNIDAD DE POSGRDO – PIURA**

ASUNTO : AUTORIZACION PARA REALIZAR INVESTIGACION

REFERENCIA : SOLICITUD PARA REALIZAR INVESTIGACION

Me es grato dirigirme a su despacho para hacer llegar el saludo cordial de la institución de Educación Técnico Productiva La Arena.

En referencia a la solicitud realizada por usted, solicitando autorización para desarrollar la investigación, le informo que se AUTORIZA al estudiante del III ciclo de Maestría en Administración de la Educación, Carlos Wilfredo Atoche Vite, para realizar la investigación “ESTRATEGIAS LUDICAS Y CAPACIDAD EMPRENDEDORA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION TECNICA PRODUCTIVA PIURA, 2024”

Es propicia la oportunidad para manifestarle a usted, los sentimientos de mi especial consideración.

Atentamente

Centro de Educación Técnico Productiva
LA ARENA

Martina Yovera Sernaque
DIRECTORA