

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MONTEERRICO**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



**LA GAMIFICACIÓN PARA INCREMENTAR EL DESARROLLO DE
HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS 5 AÑOS**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

DÁVILA PRECIADO, Nicole Antoinette

GÓMEZ CALLA, Dayana Margarita

SARABIA ANCHIVILCA, Betsy Selene

ASESORA:

IRIARTE REJAS, Yolanda Catalina

Lima, 2025



PERÚ

Ministerio
de Educación

Escuela de Educación
Superior Pedagógica
Pública Monterrico

Dirección
General

Unidad de
Investigación

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"
"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, IRIARTE REJAS, Yolanda Catalina, en mi calidad de asesora de tesis, del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, declaro que la tesis titulada: LA GAMIFICACIÓN PARA INCREMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS 5 AÑOS, de autoras: DAVILA PRECIADO, Nicole Antoinette; GOMEZ CALLA, Dayana Margarita; SARABIA ANCHIVILCA, Betsy Selene, tiene un **índice de similitud de 4%**, verificado mediante el software Turnitin:

DAVILA_GÓMEZ_SARABIA

LA GAMIFICACIÓN PARA INCREMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS 5 AÑOS

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico

Detalles del documento

Identificador de la entrega trn:oid::3117.536671799	111 páginas
Fecha de entrega 4 dic 2025, 10:12 p.m. GMT-5	24.588 palabras
Fecha de descarga 4 dic 2025, 10:35 p.m. GMT-5	132.638 caracteres
Nombre del archivo DAVILA_GÓMEZ_SARABIA_E.I.docx	
Tamaño del archivo 4.2 MB	

turnitin

Página 2 de 115 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::3117.536671799

4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Fuentes principales

3%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
3%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en busca de inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega manual. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Por tanto, en mi condición de asesora, firmo el presente documento en señal de conformidad, indicando que el porcentaje obtenido está dentro del valor de similitud aceptado, cumpliendo así con los requerimientos establecidos por la norma vigente.


Yolanda Catalina Iriarte Rejas
DNI: 06806124
ORCID: 0009-0002-6117-2212

Lima, 03 de febrero de 2026

RESUMEN

La presente investigación fue de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo, cuyo objetivo fue comprobar la eficacia de la gamificación en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “El Milagro” del distrito de Chorrillos. Se empleó la técnica de la observación, utilizando como instrumento una lista de cotejo construida a partir de indicadores relacionados con habilidades sociales básicas y avanzadas, así como criterios derivados de las fases de la gamificación. La intervención se basó en actividades lúdicas, adaptadas al contexto educativo de los estudiantes, permitiendo generar un entorno participativo, motivador y significativo. El diseño de investigación fue preexperimental con aplicación de un pretest y posttest en un solo grupo, lo cual permitió medir el incremento en las habilidades sociales tras la implementación de la estrategia. Se consideró la participación de los niños, el cumplimiento de reglas, la colaboración, la empatía y la autorregulación durante las sesiones gamificadas. A partir de los resultados obtenidos, se concluye que la metodología basada en la gamificación constituye una estrategia efectiva para potenciar el desarrollo de las habilidades sociales en la primera infancia, favoreciendo el crecimiento emocional, la interacción positiva y el aprendizaje cooperativo en los niños.

Palabras clave: gamificación, habilidades sociales, aprendizaje cooperativo, estrategias lúdicas, interacción, comunicación

ABSTRACT

This was an applied research study with a quantitative approach, whose objective was to test the effectiveness of gamification in the development of social skills in 5-year-old children at the El Milagro Private Educational Institution in the district of Chorrillos. The observation technique was used, employing a checklist based on indicators related to basic and advanced social skills, as well as criteria derived from the phases of gamification. The intervention was based on playful activities adapted to the students' educational context, creating a participatory, motivating, and meaningful environment. The research design was pre-experimental with the application of a pre-test and post-test in a single group, which allowed for the measurement of the increase in social skills after the implementation of the strategy. The participation of the children, compliance with rules, collaboration, empathy, and self-regulation during the gamified sessions were considered. Based on the results obtained, it was concluded that gamification-based methodology is an effective strategy for enhancing the development of social skills in early childhood, promoting emotional growth, positive interaction, and cooperative learning in children.

Keywords: gamification, social skills, cooperative learning, playful strategies, interaction, communication

ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL	10
2.1 Antecedentes	10
2.2 Gamificación.....	15
2.2.1 Gamificación educativa.....	15
2.2.2 Teorías de Aprendizaje que Sustentan la Gamificación	16
2.2.3 Importancia de la estrategia de la gamificación	17
2.2.4 Elementos de la gamificación educativa.....	17
2.3 Habilidades Sociales	18
2.3.1 Importancia de las Habilidades Sociales en Niños de 5 Años	19
2.3.2 Dimensiones de las Habilidades Sociales	20
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	23
3.1 Paradigma, nivel, tipo y diseño metodológico	23
3.1. Objetivos de investigación.....	24
Objetivos Específicos.....	24
3.2. Hipótesis de investigación Hipótesis General.....	25
3.4 Operacionalización de variables de investigación	25
3.4.1 Variable Independiente.....	25
3.4.2 Variable Dependiente	26
3.5. Población, muestra y muestreo	27
3.6. Técnicas e instrumentos.....	27
3.7. Análisis y procesamiento de la información.....	30
3.8. Consideraciones éticas	31
3.9. Limitaciones	33
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	34
4.1. Resultados	34

4.1.1 Resultados descriptivos de los procesos de la gamificación (pretest y posttest).....	34
4.1.2 Resultados inferencial de los procesos de la gamificación (pretest y posttest).....	39
4.2. Discusión.....	40
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES.....	42
CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS.....	44
ANEXOS	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Respuestas de las habilidades sociales antes de la intervención	34
Tabla 2: Respuestas de las habilidades sociales después de la intervención..	37
Tabla 3: Habilidades sociales básicas.....	39
Tabla 4: Habilidades sociales avanzadas	39

INTRODUCCIÓN

En la última década, la gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora en el ámbito educativo, destacando por su capacidad de motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Al incorporar dinámicas propias del juego, esta metodología ha transformado significativamente la enseñanza, especialmente en los primeros años de escolaridad, donde el desarrollo integral del niño es prioritario. Dentro de este contexto, la gamificación ha mostrado un impacto positivo en la promoción de habilidades sociales, tales como la empatía, la cooperación y la comunicación asertiva, fundamentales para una convivencia armoniosa desde la primera infancia.

Actualmente, uno de los desafíos en el nivel inicial es fomentar relaciones sociales saludables en un entorno en el que las interacciones están siendo cada vez más mediadas por dispositivos electrónicos y el uso intensivo de pantallas desde edades tempranas. Esta situación puede limitar las oportunidades de interacción directa entre los niños, dificultando el desarrollo natural de sus habilidades sociales. Frente a ello, la gamificación emerge como una alternativa pedagógica eficaz, al ofrecer experiencias de aprendizaje lúdicas, significativas y colaborativas.

En este sentido, se propone implementar la metodología de la gamificación, como una estrategia didáctica innovadora que permite integrar contenidos curriculares con actividades motivadoras, favoreciendo así el desarrollo social de los estudiantes de nivel inicial. La presente investigación tiene como objetivo general analizar cómo influye la gamificación en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa del distrito de Chorrillos.

El estudio se justifica en la necesidad de generar propuestas pedagógicas que respondan a las características y necesidades de los estudiantes de hoy, desarrollando competencias sociales desde una perspectiva práctica,

participativa y lúdica. Asimismo, aporta evidencia empírica sobre la aplicación de estrategias activas en el nivel inicial, lo que puede contribuir a la mejora de la práctica docente.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y diseño preexperimental, con la finalidad de medir los efectos de la gamificación en las habilidades sociales de los niños participantes.

Finalmente, el presente trabajo de investigación se estructura en cinco capítulos: el primero presenta el planteamiento del problema; el segundo, el marco teórico conceptual que sustenta la investigación; el tercero, el marco metodológico; el cuarto, los resultados y discusión; el quinto, las conclusiones; y el sexto, las recomendaciones del estudio.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Tras la coyuntura mundial generada por la pandemia de la COVID-19, la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2022) señala que aproximadamente el 95% de los niños menores de 5 años estuvo altamente expuesto al uso de dispositivos digitales como celulares, tabletas y computadoras. Esta situación se debió a que muchos padres trabajaban desde casa y recurrían a estas herramientas para entretener a sus hijos. Como consecuencia, numerosos niños experimentaron elevados niveles de estrés, ansiedad y, sobre todo, un marcado aislamiento social.

En este sentido, al estar aislados debido a la coyuntura mundial los niños no socializaban con frecuencia con sus pares y como consecuencia se veía reflejado en las escuelas la falta de interacciones en los niños, por ello Regina M. (2021) menciona que en los niños menores de 6 años desarrollan determinadas destrezas y aprendizajes, a su vez se establece la confianza, seguridad emocional, desarrollan habilidades sociales y el desarrollo del lenguaje, dentro de esos 6 años, el niño desarrolla un 70% de habilidades

fundamentales para ser un buen ciudadano en el futuro.

Siguiendo esta línea, en el ámbito educativo, las habilidades sociales adquieren cada vez una mayor relevancia, pues son clave para el desarrollo integral del estudiante, debido a que facilitan las interacciones efectivas, la resolución de conflictos y la convivencia armónica. García y Méndez (2017) sostienen que todos los entornos son espacios de aprendizaje para el niño, pero la escuela es el único lugar al que asiste con el propósito explícito de aprender, por lo que le resulta complejo discernir qué aprendizajes adoptar. Es allí donde se enfrenta a nuevas dinámicas sociales que requieren diferentes destrezas a las que utilizan en el hogar, al relacionarse con figuras distintas a sus padres o hermanos.

Asimismo, durante las prácticas pedagógicas preprofesionales se identificaron necesidades significativas en los niños, evidenciadas a partir de la *evaluación diagnóstica* aplicada a los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Chorrillos, en la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, correspondiente al área de Personal Social. La evaluación se realizó con una muestra censal de 10 niños, cuyos resultados mostraron que el 55 % se ubicó en el *nivel de inicio* y el 45 % en *proceso*.

Los niños en el *nivel de inicio* presentaron dificultades para respetar turnos, compartir materiales y resolver conflictos de manera dialogada, recurriendo con frecuencia al llanto o a conductas impulsivas cuando no lograban sus propósitos. En cambio, los que se encuentran en proceso mostraron avances en el reconocimiento de normas de convivencia y en la búsqueda de acuerdos con sus pares, aunque aún requieren acompañamiento para autorregular sus emociones y aceptar puntos de vista distintos al propio. Estas conductas evidencian la necesidad de fortalecer experiencias que promuevan la convivencia democrática, la empatía y la cooperación, contribuyendo así al desarrollo de habilidades sociales y a un clima de aula armonioso.

Ante esta situación, resulta necesario implementar estrategias que fomenten el

trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades sociales positivas. En este sentido, desde el enfoque teórico, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora que incorpora elementos del juego en contextos educativos, generando experiencias de aprendizaje más motivadoras. Esta propuesta, desarrollada por Kevin Werbach y Dan Hunter (2012), clasifica la gamificación en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes. Además, los autores señalan que para su adecuada aplicación en el aula deben seguirse cuatro etapas: Discovery (descubrimiento), Onboarding (incorporación), Scaffolding (andamiaje) y Endgame (fin del juego). Esta estrategia puede enriquecer significativamente el trabajo pedagógico con niños de cinco años, promoviendo la cooperación, la empatía y la resolución pacífica de conflictos.

Desde una perspectiva metodológica, el presente estudio adopta un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, lo que permitirá medir de manera objetiva el impacto de la gamificación en el desarrollo de las habilidades sociales. La elección de este diseño responde a la necesidad de obtener datos verificables que puedan ser contrastados por otros investigadores, contribuyendo así a fortalecer el rigor científico del estudio y ofreciendo una base metodológica sólida, confiable y replicable para futuras investigaciones en el campo de la educación inicial.

En el plano práctico, esta investigación representa un aporte significativo para las docentes de educación inicial, al ofrecerles una alternativa concreta y fundamentada para la mejora de las habilidades sociales en los niños. Asimismo, proporciona a los directivos herramientas que facilitan y fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en sus instituciones educativas.

Por ello, se evidencia la importancia de implementar la gamificación como incremento en el desarrollo de las habilidades sociales, ya que en diferentes países se ha evidenciado como la aplicación de la gamificación ha beneficiado en las habilidades sociales. Diversos estudios internacionales respaldan su efectividad. En Ecuador, Reina (2023) destacó que la integración de la

gamificación fortalece las habilidades sociales, incrementa la motivación y facilita la interacción con el entorno, siempre que se implementen actividades estimulantes en el contexto escolar. En España, Fernández Arias (2020) resaltó su potencial como medio para el aprendizaje de habilidades sociales, indispensables en la sociedad moderna. Por ello, el presente trabajo de investigación tiene como propósito comprobar la eficacia de la gamificación, pues se busca integrar una nueva experiencia educativa y enriquecedora que fomente el trabajo en equipo, el respeto y sobre todo la convivencia democrática en los niños de 5 años.

Ante esta situación, surge la necesidad de responder la siguiente pregunta: ¿En qué medida la aplicación de la gamificación incrementa el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa del distrito de Chorrillos? Frente a esta interrogante, se procura que la investigación permita analizar y recolectar información respecto al incremento de dichas habilidades, de modo que sus resultados contribuyan al campo educativo, particularmente al estudio de las habilidades sociales y la gamificación en la infancia. Esta investigación se limitará a niños de 5 años que asisten a la institución educativa, considerando como variable el nivel de las habilidades sociales según el instrumento aplicado.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes

A nivel nacional, se considera la siguiente investigación, realizada por Carmen Padilla (2022) en su investigación titulada “Habilidades sociales en preescolares del Centro Poblado Río Chari Alto De Río Negro – Satipo”. Esta investigación está dirigida a niños de preescolar, cuyo objetivo es determinar el nivel predominante de las habilidades sociales, asimismo, la muestra fue de 30 niños de la Institución Educativa Integrada N° 249 “Coronel Francisco Bolognesi” del Centro Poblado Río Chari Alto de Río Negro de la provincia de Satipo y región Junín. Por este motivo, dicha investigación menciona la importancia de realizar

programas para comprender cómo se forma y se desarrollan las habilidades sociales en una intervención educativa. Los resultados que obtuvo son que los factores sociales influyen en el desarrollo de las nuevas habilidades, ya que estas se aprenden y esto permitirá que desempeñe un papel importante en su expresión de emociones y experiencias individuales. El presente trabajo de investigación se asemeja a la tesis en cuanto a que busca brindar información y proponer programas o estrategias en un espacio que permita al estudiante desarrollar sus habilidades sociales. A su vez, se identifican algunas diferencias respecto a la tesis, dado que dicha investigación utiliza un diseño descriptivo simple, mientras que el trabajo en cuestión se desarrolla bajo un diseño preexperimental, el cual evidencia la presencia de una variable dependiente y una variable independiente.

María Elena Montalvo Suarez (2019) realizó la investigación “Habilidades sociales en niños de 5 años de una I.E Pública de S.J.L.”, cuyo objetivo fue determinar los niveles de habilidades sociales en los niños del nivel inicial de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, la muestra fue un total de 60 niños de la edad de 5 años. Para poder recopilar los datos, el instrumento que utilizó fue Test de Habilidades de Interacción Social de Shadia Abugattas y Maklouf, el cual fue elaborado en el año 2016, dicho instrumento mide las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años. El presente trabajo de investigación se relaciona con la tesis, ya que busca determinar el nivel de incremento en las habilidades sociales en niños de 5 años, además de contar con una misma variable: habilidades sociales. A su vez se encuentran algunas diferencias, puesto que el presente trabajo de investigación es una investigación descriptiva, y se basa en un diseño no experimental, mientras nuestra tesis se basa en el diseño preexperimental.

Famita María José y Sirlupu Reyes (2021), realizaron la investigación sobre la importancia de la gamificación en el ámbito educativo, se llevó a cabo objetivo reconocer la importancia de la gamificación como una herramienta que es de ayuda para el docente en los procesos de motivación, y que puede ser favorable

para el logro de aprendizajes significativos y contextualizados, empleada de manera adecuada. La muestra fue realizada en niños de 5 años, teniendo un total de 58 estudiantes, propuso implementar talleres de gamificación, para ver como mediante ello, mejora positivamente el aprendizaje a través del establecimiento de metas de proceso. Esto hace referencia a la construcción de una secuencia de objetivos que impliquen la constante evolución de los desempeños del estudiante. Con este propósito, estos se estructuran de tal manera que la superación de un nivel implica mayor complejidad en el siguiente, estableciendo un avance progresivo y cada vez mayor hacia el logro de la meta final del sistema de gamificación, los resultados que se obtuvieron fueron la mejoría de los aprendizajes en los estudiantes, esto aporta a nuestro proyecto de investigación presente puesto que ambos tienen a la gamificación como punto de partida para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes.

Tamara Castillo Leonorilda (2024), realizó la investigación sobre la gamificación como motivación académica de los estudiantes del nivel inicial, cuyo objetivo es como “La gamificación influye en el nivel de motivación de los niños en aprender y participar” esta investigación se realizó en estudiantes del nivel inicial, de la institución educativa Recuay, en Ancash. La presente investigación se relaciona con la tesis puesto que menciona que para lograr aprendizajes y que se relacionen mejor los niños, se usa la metodología de la gamificación. Sin embargo, la presente investigación, se basa en un diseño descriptivo correlacional, asimismo fue aplicada mediante fichas de observación.

A nivel internacional, se considera la siguiente investigación realizada por Inga Aray Vanessa y Quichimbo Sánchez Andrea (2023) en su investigación titulada “La gamificación y el desarrollo de habilidades sociales en niños de subnivel de preparatoria en Machala”. Esta investigación está dirigida a niños de 5 y 6 años, cuyo objetivo de la presente investigación es determinar la relación de la gamificación en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños del subnivel de preparatoria. El presente trabajo de investigación se asemeja a la tesis, puesto que se busca que a través de la metodología de la gamificación

incremente el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 a 6 años. A su vez se encuentran algunas diferencias, ya que el presente trabajo de investigación se basa en un enfoque mixto, además, también evalúan a los docentes para que puedan aplicar dicha metodología en sus aulas.

Fernando Boillos García (2024), realizó la investigación: “La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica”. El objetivo de la investigación fue analizar en detalle los efectos de la gamificación y el aprendizaje lúdico como herramientas educativas. Esta investigación se llevó a cabo en España y Costa Rica, la cual se aplicó en 700 niños en ambos países teniendo como muestra a niños del nivel inicial, donde se implementó la metodología. La investigación busca obtener información sobre la efectividad de la gamificación y el aprendizaje lúdico en los dos contextos educativos. Los resultados que llegaron a obtener es que los diferentes contextos aumentaron la participación, las habilidades y competencias como los intereses de los estudiantes en su aprendizaje significativo, lo cual, ha demostrado que la gamificación es adaptable a los diversos estilos y ritmos de aprendizaje. Ante ello, el aporte que ha brindado es que la gamificación y el aprendizaje lúdico, son actividades que fomentan una interacción social y un aprendizaje cooperativo, donde los estudiantes durante las simulaciones tienen la necesidad de negociar y tomar decisiones de manera grupal, asegurando que cada participante tenga una contribución valiosa. Una de las semejanzas con la tesis es que busca fomentar en los estudiantes a que se desarrollen mediante la gamificación, sabiendo valorar las habilidades y perspectivas de sus compañeros, fomentando un ambiente una interacción entre los estudiantes. Por otro lado, una diferencia es que no se aplicó en un solo país y, además, su población es con mayores participantes llegando a ser en su totalidad más de 700 estudiantes del nivel inicial.

A nivel internacional, se considera la siguiente investigación realizada por Carlos Fabian Naranjo Viteri y Daniela Gema Paguay Cano (2023), en su estudio

titulado “Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años, realizado en la Universidad Católica de Ecuador. Este estudio estuvo dirigido a niños del nivel inicial, cuyo propósito es sobre la Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales y como ello refuerza las habilidades sociales haciendo el uso de la gamificación. La investigación se basó en la implementación de estrategias para involucrar a los estudiantes en grupos y utilizar las herramientas necesarias para la implementación de la gamificación, teniendo como resultados que la gran mayoría, lograron desarrollar las habilidades sociales, mejorando su rendimiento académico y fortaleciendo el desarrollo integral infantil.

Asimismo, dicha investigación concluye que a través de la gamificación se logra incrementar las habilidades sociales en los niños, puesto que mejora también su interacción social con los demás y un adecuado ajuste social con las demás personas. Este estudio se asemeja con la tesis, puesto que se busca que a través de la metodología de la gamificación incremente el desarrollo de habilidades sociales en niños del nivel inicial. A su vez se encuentran algunas diferencias, ya que el presente trabajo de investigación utilizó plataformas digitales, para el uso de la metodología de la gamificación y de esta manera también lograr incrementar las habilidades sociales.

María Elena Ibarra Santacruz (2020), realizó la investigación, “Las habilidades sociales desde la tipología de Goldstein”, la cual se realizó en la ciudad de Victoria de Durango, el objetivo de esta investigación consistió en fortalecer las habilidades sociales en un grupo de niños de 6 a 8 años con la tipología de Goldstein, utilizando la metodología de la gamificación, el cual tuvieron como resultados que mejoraron en el desarrollo de sus habilidades sociales, puesto que, mediante los resultados al grupo de niños se pudo observar, que algunas de las habilidades sociales se encuentran disminuidas. Esta investigación, se asemeja a la tesis ya que tiene un modelo de intervención para apoyar a los niños a desarrollar las habilidades sociales, ya que busca mejorar las habilidades sociales, mediante el uso de la gamificación esto con el beneficio de mejorar la convivencia de los estudiantes, por ello nos sirve a tener más claridad de cómo

la metodología de la gamificación mejora las habilidades sociales de los niños.

2.2 Gamificación

El término gamificación fue iniciado por Nick Pelling (2002) e introduce elementos de los juegos de video en actividades que no son juegos. En este sentido, la finalidad de la gamificación es usar los componentes de los juegos o videojuegos para alcanzar niveles de popularidad en diferentes ámbitos como en el mundo empresarial y educativo (Werbach y Hunter, 2012).

En la educación, la gamificación se ha extendido desde el nivel de educación inicial hasta el superior, esto se debe precisamente a los recursos tecnológicos que hay en la actualidad, así como también el dominio de estos recursos por parte de los profesores (Holmes y Gee, 2016).

2.2.1 Gamificación educativa

La gamificación educativa traslada los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados académicos e interiorizar un mayor conocimiento de manera divertida y lúdica, lo que genera una experiencia positiva y significativa en los estudiantes. Karl Kapp (2022) divide en seis las características de la gamificación educativa

- 1) Estética: Parte fundamental del diseño, pues llama la atención de los estudiantes para aceptar y a seguir en el juego.
- 2) Pensamiento de juego: El estudiante se encuentra inmerso en el juego, lo que implica que se familiarice y emplee un lenguaje propio del juego, esté atento y comprenda la narración del juego y las actividades que se realizarán, entre otros.
- 3) Compromiso: Se logra mantener la total atención y participación de los estudiantes de principio a fin del juego.
- 4) Motivación: El juego provoca energía, dirección y propósito al ambiente y acciones educativas.
- 5) Promover un aprendizaje: La gamificación ofrece una manera innovadora de atrapar a los estudiantes para motivarlos a aprender.
- 6) Resolver problemas: La competitividad natural de los juegos ayuda a su vez

a que los estudiantes den lo mejor de sí y se obliguen a establecer nuevas metas por cumplir.

2.2.2 Teorías de Aprendizaje que Sustentan la Gamificación

Constructivismo Se presenta como un enfoque constructivista, ya que la gamificación ofrece la posibilidad de diseñar experiencias educativas centradas en las actitudes y habilidades de los estudiantes, de esta manera la gamificación se convierte en un enfoque flexible que se adapta a las características de ellos (Moral, Sánchez, 2022) Asimismo, la gamificación fomenta la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, convirtiéndolos en protagonistas (Gaviria, 2021)

En este sentido, según Ortiz (2015) la gamificación brinda un feedback durante la experiencia de aprendizaje, debido a que es un elemento fundamental en el constructivismo, asimismo esta se da de manera inmediata y permanente, adoptando diversas formas tales como superación de niveles, obtención de puntos o insignias, tablas de clasificaciones, entre otras.

Teoría de la autodeterminación. La teoría de la autodeterminación de Real, Pérez, (2021), se relaciona con la gamificación, ya que ambas parten de la motivación, puesto que mediante ello se genera la acción con el fin de satisfacer las necesidades de los estudiantes, además que la teoría de la autodeterminación nos menciona que consiste en tres necesidades, las cuales son: la competencia, la autonomía y relacionarse con los demás.

Por otro lado, Borrás Gené, (2015), propone ciertas pautas a tener en cuenta para diseñar experiencias de aprendizaje basadas en gamificación. Nos menciona que, la experiencia debe satisfacer la necesidad de autonomía. La gamificación debe establecer objetivos claros, capaces de posibilitar diversas rutas de aprendizaje tanto individuales como colaborativas. Por ello, debe brindar una retroalimentación inmediata para evidenciar errores y aciertos. Finalmente, debe satisfacer la necesidad de competir y ello debe ser progresivo, sorprendente y capaz de brindar la posibilidad de explorar diferentes caminos de aprendizaje. Debe facilitar el apropiamiento del aprendizaje, permitiendo que los

estudiantes avancen a su propio ritmo y desafiando a ellos mismos, mientras colaboran con sus compañeros.

2.2.3 Importancia de la estrategia de la gamificación

La gamificación consiste en el uso de los elementos, mecánicas y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos para resolver problemas e involucrar a otras personas (Werbach & Hunter, 2012). Ante ello, es importante conocer la diferencia entre jugar y juego, jugar se refiere a la libertad, pero dentro de unos límites y disfrutar de la acción; mientras el juego está dentro de un círculo separado del mundo real. En este sentido lo que la gamificación busca es involucrar al individuo dentro de este círculo.

A raíz de ello, la importancia de la estrategia de la gamificación se centra en activar la motivación en los estudiantes por el aprendizaje para que pueda ser más significativo. Además, favorece en la concentración y retención al ser activo.

2.2.4 Elementos de la gamificación educativa

La gamificación es una estrategia innovadora que busca generar aprendizajes para introducir nuevos elementos al proceso educativo. Es por ello, que Kevin Werbach y Dan Hunter (2012), clasifican estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes

1. Dinámicas: Estrategias para incentivar determinados comportamientos, emociones y motivaciones en los usuarios. Se dedica a comprender el propósito de la gamificación, La parte de la gamificación relacionada con las personas, Algunos casos ilustrativos son competencia, colaboración, autoexpresión, exploración, creatividad, entre otras posibilidades.
2. Las Mecánicas: Son las reglas que configuran al juego y generan la emoción que busque el diseñador del mismo. Ya sea emoción, aventura, satisfacción, desafío, superación, etc. Un buen diseño conjuga los elementos de tal manera que estas emociones no se generan en el jugador de modo abrupto, sino que sirven de transición entre espacios, procesos y resultados.
3. Componentes: Son los recursos con los que se cuenta y las herramientas que utilizan para diseñar una actividad en la práctica con la gamificación.

De esta manera, para Werbach (2012) plantea que, para aplicar gamificación en las aulas se debe seguir 4 pasos, los cuales son los siguientes:

1. Discovery (Descubrimiento):

Esta etapa inicia cuando el estudiante escucha por primera vez en lo que va a consistir la actividad, para ello se debe plantear en cómo dar a conocer el sistema el cual debe incluir las reglas, las dinámicas y componentes.

2. Onboarding (Incorporación)

Esta etapa permite que el estudiante pueda familiarizarse con las reglas, las opciones, mecánicas entre otros. Por lo cual, es importante que los estudiantes comprendan la estrategia de la gamificación para que puedan entenderlo a la primera vez, teniendo en cuenta ello, debe de ser llamativo para que pueda participar.

3. Scaffolding (Andamio)

En esta etapa es cuando los niños empiezan a aplicar todo lo que hicieron en la etapa de On Boarding, es decir los niños empiezan con el juego buscando un propósito. Los jugadores participan activamente y de acuerdo a ello se sube el nivel de dificultad.

4. Endgame (Fin del juego)

Es la última etapa donde los estudiantes creen que han observado todas sus posibilidades y piensan que han agotado todas sus opciones. El reto de la gamificación es que durante el juego sea entretenido y tenga un factor sorpresa para que capte el interés de los estudiantes que están en el nivel avanzado, como en el nivel de proceso, siendo de esta manera un reto constante.

2.3 Habilidades Sociales

Salas (2023) hace referencia a Monjas (1993) en que las habilidades sociales son las capacidades que permiten a las personas relacionarse de manera efectiva. Estas habilidades son las conductas que se aprenden en situaciones de la vida cotidiana, las cuales, tienen diferentes componentes cognitivos, afectivos y emocionales. Además, Cuyo y Paz (2017), consideran que las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos expresados de

manera verbal y no verbal, que se dan en diferentes momentos de interacción que sucede entre una persona y otra. Asimismo, nos menciona que las habilidades sociales se logran principalmente mediante el aprendizaje, la interacción directa con el entorno.

Por otro lado, Yanac (2019) hace mención a Goldstein (1989) donde explica que las habilidades sociales se llegan a definir en un conjunto de actitudes que le permite a la persona poder interactuar con los demás. Teniendo en cuenta esto, las habilidades sociales permiten que el individuo pueda comunicarse de manera clara expresando sus sentimientos para tener una interacción social. Además, divide las habilidades sociales en seis grupos: habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas, habilidades de planificación, habilidades para hacer frente al estrés y las habilidades alternativas a la agresión.

2.3.1 Importancia de las Habilidades Sociales en Niños de 5 Años

Las habilidades sociales tienen un rol fundamental en el desarrollo de las personas, ya que incluyen en el bienestar emocional y mental, para desenvolverse con su entorno social. Por esta razón, impulsar estas habilidades desde pequeños proporciona las herramientas para relacionarse de manera efectiva y así poder enfrentar a diversos desafíos que surgen durante el desarrollo. Además, cada individuo debe de afrontar diversos conflictos donde toma decisiones pertinentes y afronta las posibles consecuencias de estas. Tufino (2023) menciona que para Torres R. (2020) las habilidades sociales se llegan desarrollar dependiendo de la cultura que rodea al individuo, determinando de esta manera que las competencias que adquiere son las que le permitirán gestionar de manera más eficaz y oportuna su interacción con los demás, promoviendo la empatía, la autoestima y la confianza.

Por otro lado, las habilidades sociales se encuentran relacionadas con la comunicación, la cual permite ser personas funcionales dentro de un grupo social, ya que se permite expresar las ideas para construir relaciones significativas. Gutiérrez (2024) comenta que Combs y Slaby (1977) mencionan

que “las habilidades sociales son las competencias que debe de tener una persona para tener una interacción con su entorno social”. En otras palabras, las habilidades sociales permiten que la persona pueda relacionarse con otros para desarrollar diferentes habilidades y capacidades. En este sentido se busca desarrollar habilidades sociales básicas y avanzadas en los niños de 5 años, ya que favorece en su interacción social, mejora la comunicación, y la toma efectiva de decisiones y soluciones de conflictos.

2.3.2 Dimensiones de las Habilidades Sociales

Para el desarrollo de la presente investigación se ha considerado como referente teórico principal a Goldstein (1989), quien plantea un modelo de dimensiones ampliamente reconocido para el análisis de las habilidades sociales. Según el autor, tanto las habilidades sociales básicas como las avanzadas son competencias que pueden ser desarrolladas progresivamente por los niños de 5 años, lo que sustenta su pertinencia para el estudio realizado. las cuales son:

Habilidades Sociales Básicas. Son las capacidades que llega a adquirir un niño de 5 años, ante ello, las habilidades que destacan son: escuchar, mantener una conversación, realizar formulaciones de preguntas, dar las gracias, presentarse con otras personas y realizar cumplidos. Estas conductas se aprenden en los primeros años de vida.

Las habilidades sociales incluyen comportamientos que permiten que las personas puedan interactuar con los demás. Ante ello, se caracterizan por una comunicación verbal, que es la capacidad para expresar sentimientos, ideas y deseos de manera comprensible. El escuchar activamente permite demostrar el interés y comprensión de la perspectiva de la otra persona. Además, la empatía y la asertividad juegan un rol importante, ya que permite comprender cómo se siente la otra persona y ponerse en su lugar. También, la resolución de conflictos permite identificar los problemas para encontrar alguna solución y manejarlos satisfactoriamente. Por esta razón, las habilidades sociales son esenciales ya que permiten establecer las relaciones interpersonales saludables, para adaptarse a las diferentes situaciones de la vida.

Habilidades Sociales Avanzadas. Estas habilidades permiten que el

niño pueda expresarse dentro de un grupo, empleando un lenguaje adecuado generando que pueda realizar intercambios e interacciones con las demás personas. Además, estas habilidades aportan al niño para que pueda reconocerse como un ser pensante y único, ya que al momento del juego o de una conversación puede aportar con nuevas ideas o cambios, logrando conversar y convencer a los demás.

Las habilidades sociales Avanzadas que destacan son: Pide ayuda a otros cuando lo requiere, se integra en un grupo o participa en una determinada actividad, explica con claridad cómo hacer una tarea específica o que normas seguir, presta atención a las instrucciones, pide explicaciones y ejecuta las instrucciones correctamente, pide disculpas a los demás, intenta persuadir a otros de que sus ideas son mejores y más útiles.

Las habilidades sociales avanzadas ayudan a que el individuo se pueda desenvolver de manera adecuada en la sociedad, el cual está integrada que las personas soliciten ayuda, participen, sigan y brinden instrucciones, a disculparse y convencer a los demás. En este sentido Goldstein (1989) citado por Alina y Turpo (2018), mencionan que la habilidad de pedir ayuda es darse cuenta de que la situación no la pueden manejar solos, además, la habilidad de participar en cualquier actividad es la capacidad de integrarse correctamente en un equipo. Otra habilidad que encuentra es el brindar instrucciones, la cual se refiere a que sea claro con las indicaciones, también seguir las instrucciones se refiere a la capacidad de comprender dichas indicaciones. Además, la habilidad de disculparse se refiere a que la persona reconoce que ha cometido algún error y busca comunicarlo para enmendarlo. Por último, pero no menos importante para mencionar sería la habilidad de convencer a los demás, la cual se refiere a ser persuasivo, influir y negociar con los demás.

Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos. Las habilidades del niño son para aprender a identificarse, expresar sus emociones, sentimientos y logros, expresarlo mediante palabras, logrando así a qué puedan representarlos en diversas situaciones. Puede que durante los 4 y 5 años este

proceso esté afectado, ya que a veces son difíciles de identificar, ya que en esta etapa están en construcción de su yo.

Habilidades Sociales Para Hacer Frente Al Estrés. Estas habilidades responden a enfrentarse a las contrataciones, las conversaciones difíciles y enfrentarse a un grupo, para responder a la adquisición de la autonomía, dónde es fundamental que el niño pueda tomar decisiones, para demostrar de manera verbal o no verbal síntoma de decisiones.

Habilidades Sociales de Planificación. Son habilidades para que los niños puedan analizar y tomar sus decisiones al jugar. Además, puede proponer diversas ideas al realizar un juego, desarrollando su autonomía, ya que así adquieren la iniciativa de realizar actividades que ellos mismos deseen. Ante ello, las habilidades sociales que destacan son la toma de decisiones, resolver problemas, tomar la iniciativa y establecer metas relacionándolo con su proyecto de vida.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Paradigma, nivel, tipo y diseño metodológico

Esta investigación se sustenta en las características del paradigma positivista, el cual parte de una concepción de la realidad como objetiva, concreta, medible y accesible mediante la observación y la experimentación. Desde esta perspectiva, es posible controlar los fenómenos identificando sus causas reales y sus antecedentes temporales. Este enfoque se basa en la utilización de métodos empíricos y análisis estadísticos, evitando la intervención directa en el desarrollo natural del estudio. En este sentido, Ricoy (2006) señala que el paradigma positivista respalda investigaciones cuyo objetivo es comprobar hipótesis a través de procedimientos estadísticos o determinar los parámetros de una variable mediante su expresión numérica (p. 14).

De acuerdo con el paradigma positivista, la tesis se basa en el enfoque de investigación cuantitativa, que es el procedimiento metodológico que recolecta datos para probar la hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico. El enfoque cuantitativo se fundamenta como un esquema deductivo con el fin de formular preguntas de investigación e hipótesis para probarlas después (Sampieri R., 2004).

Durante el estudio se optó por un nivel explicativo ya que se orienta a determinar de qué manera la gamificación incrementa las habilidades sociales básicas y avanzadas. Además, en la investigación se revela por qué y el para qué del fenómeno determinado que en este caso son las habilidades sociales. Considerando todo ello, se tiene en cuenta que este nivel permite explicar el fenómeno estudiado y brindar de igual manera cuales son las causas y efectos que se producen a partir del estudio.

En este sentido, el presente trabajo de investigación presenta un diseño preexperimental, el cual evidencia una variable dependiente e independiente, es decir, la variable independiente cuenta con un grupo de experimentación el cual

recibirá la intervención del investigador que lo aplique y la variable dependiente debe ser medida con un instrumento en dos momentos, en el pre y post-test.

Ramos- Galarza, C. (2021)

El diseño representativo de este diseño es el siguiente:

O1 X O2

Donde:

O1: Medida pre test en un único grupo

X: Proyecto de aprendizaje sustentado en la gamificación O2: Medida post test en único grupo

En el marco de la presente investigación, pretendió examinar el impacto de un proyecto de aprendizaje sustentado en la gamificación sobre las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa del distrito de Chorrillos y dado que el diseño pre- experimental que se caracteriza por la ausencia de grupos de control y la aleatorización, es fundamental formular hipótesis que guíen y estructuren el análisis de los datos obtenidos.

3.1. Objetivos de investigación

Objetivo General

Evaluar la eficacia de la gamificación para incrementar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Chorrillos.

Objetivos Específicos

- Determinar la eficacia de la gamificación para incrementar el nivel de desarrollo de la dimensión habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Chorrillos.
- Determinar la eficacia de la gamificación para incrementar el nivel de desarrollo de la dimensión habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Chorrillos.

3.2. Hipótesis de investigación Hipótesis General

La aplicación de la gamificación incrementa el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Chorrillos.

Hipótesis Específicas

- La aplicación de la gamificación incrementa el nivel de desarrollo de la dimensión habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Chorrillos.
- La aplicación de la gamificación incrementa el nivel de desarrollo de la dimensión habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Chorrillos.

Hipótesis Nula:

La aplicación de la gamificación no incrementa el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años del aula Rosada de la Institución Educativa del distrito de Chorrillos.

Esta formulación de estas hipótesis pretende proporcionar una base sólida para la evaluación estadística y facilitar la interpretación objetiva de los resultados, garantizando la validez y fiabilidad del estudio.

3.4 Operacionalización de variables de investigación

3.4.1 Variable Independiente

Gamificación

Para Werbach y Hunter (2012) mencionan que la gamificación consiste en el uso de principios, mecánicas y dinámicas del juego en contextos no lúdicos, como el empresarial o educativo, con la finalidad de influir en el comportamiento, aumentar la motivación y favorecer el aprendizaje.

Asimismo, Kapp (2012) hace mención que la gamificación es una metodología

innovadora que logra motivar a través del juego la participación de las personas, promoviendo en ellos enseñanzas y aprendizajes esperados y la resolución de conflictos, en el ámbito de la educación y otros contextos.

Ante todo, se asume que la metodología de la gamificación permite utilizar elementos del juego para potenciar la participación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo de esta manera que se puedan desarrollar sus habilidades sociales, emocionales a través de experiencias lúdicas estructuradas.

3.4.2 Variable Dependiente

Las habilidades sociales se definen como el conjunto de conductas aprendidas donde las personas llegan a interactuar de manera efectiva y adecuada con los demás, permitiendo que exista una comunicación y convivencia social. Estas habilidades llegan a implicar la capacidad de expresar los pensamientos, sentimientos y necesidades de manera asertiva, respetando al mismo tiempo las emociones de los otros. Desde una mirada educativa, las habilidades sociales constituyen un componente de desarrollo integral, ya que permite a los niños a desenvolverse con seguridad.

Ante ello, Goldstein (1989), explica que las habilidades sociales se llegan a definir en un conjunto de actitudes que le permite a la persona interactuar con los demás de manera adecuada, facilitando una comunicación clara donde se promueva la interacción social. Asimismo, clasifica las habilidades sociales en seis grupos: habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas, habilidades de planificación, habilidades para hacer frente al estrés y las habilidades alternativas a la agresión. Sin embargo, en el presente estudio se operacionalizan únicamente las dimensiones de habilidades sociales básicas y habilidades sociales avanzadas, por la relevancia en el desarrollo de los niños de 5 años. Las habilidades sociales básicas comprenden diferentes conductas para la convivencia, como saludar, presentarse, escuchar, agradecer, disculparse y pedir favores, las cuales, favorecen la interacción entre los pares.

Por otro lado, las habilidades sociales avanzadas implican un mayor nivel de autorregulación y empatía, como compartir, resolver conflictos, expresar opiniones, aceptar críticas o tomar decisiones en grupo. La elección de estas dos dimensiones responde a su pertinencia en la etapa de educación inicial, en la cual los niños se encuentran en pleno proceso de formación de su identidad social y emocional, y requieren de estrategias que promuevan la cooperación, la empatía y la comunicación efectiva.

3.5. Población, muestra y muestreo

La población de este estudio está conformada por niños de 5 años del nivel Inicial de una Institución Educativa del distrito de Chorrillos, Lima. Esta población participó activamente en la investigación, en la cual se implementó la metodología de la gamificación como estrategia pedagógica.

Para la conformación de nuestra muestra se consideró la participación de toda población la cual ha sido de 11 niños, de la edad de 5 años del nivel inicial, para asegurar de esta manera la sistematización de los datos y la confiabilidad de los resultados estadísticos obtenidos. Esto garantiza una cobertura completa y una representación exacta de la población.

La muestra y el muestreo ha sido un elemento clave en nuestra metodología de investigación, ya que nos ha permitido estudiar la parte representativa de nuestra población, facilitando el análisis y la obtención de los resultados. Ayudándonos a obtener conclusiones validas y precisas sobre la población de interés.

Guerrero (2020) menciona que “La muestra debe ser representativa ya que esta característica es lo que permite concluir desde unos cuantos datos particulares hacia toda la población”. Al considerar a toda la población, se asegura que los resultados obtenidos sean completamente representativos y se proporciona una base sólida para el análisis detallado de los efectos de la intervención pedagógica.

3.6. Técnicas e instrumentos

En la presente tesis se empleó la técnica de observación, para evaluar de

manera directa y detallada los efectos del aprendizaje por proyectos sustentado en la gamificación sobre el desarrollo de las habilidades sociales. Según Campos y Lule (2012) la observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica. Así mismo, Bunge (2007) señala que, la observación es el procedimiento empírico elemental de la ciencia que tiene como objeto de estudio uno o varios hechos, objetos o fenómenos de la realidad actual.

Por otro lado, el equipo investigador adaptó la escala diseñada por Arnold Goldstein y su equipo de colaboradores, todos ellos especialistas en ciencias de la conducta, los cuales seleccionaron 50 ítems, a partir de una relación de habilidades básicas que comprendía la descripción de seis tipos de habilidades: Habilidades sociales básicas, Habilidades sociales avanzadas, Habilidades relacionadas con los sentimientos, Habilidades alternativas a la agresión, Habilidades para hacer frente al estrés y Habilidades de planificación. La escala de habilidades sociales de Goldstein es una prueba positiva. Está conformada por 50 frases que están asociadas a la valoración que se tiene de cada habilidad basándose en la conducta personal frente a distintas situaciones.

Es importante mencionar que se ha adaptado la versión del instrumento que fue traducida al español por Rosa Vásquez en 1983. A partir de este instrumento se propuso una escala para medir las habilidades sociales en niños de 5 años. Para el caso de la presente investigación se realizó una adaptación lingüística; se ajustaron términos en algunos ítems para garantizar su comprensión y relevancia en el nuevo contexto en el que se llevará a cabo la presente investigación.

Por otro lado, para garantizar la confiabilidad, se aplicó el instrumento adaptado Alfa de Cronbach, que requiere una sola administración del instrumento de medición que oscilan entre 0 y 1. La ventaja de esta medida estadística reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento de

medición, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente (Hernández 2014). Como instrumento de evaluación, se utilizó una lista de cotejo diseñada específicamente para registrar la presencia, frecuencia y calidad de los y resultados esperados en los participantes. La lista de cotejo permitió una recogida sistemática y estructurada de datos, facilitando la identificación de patrones y cambios significativos. Flores y Gómez (2022) definen la lista de cotejo como “una relación de elementos relevante para el desarrollo de la actividad” donde se verifica si el alumno, o el equipo evaluado, cumple con cada uno de estos elementos.

Para garantizar la validez y confiabilidad del constructo, se realizó un proceso de validación y prueba del instrumento adaptado, ante ello, Hurtado (2010) considera que la validez del instrumento evita una información falsa en la investigación, además Hernández, Fernández y Baptista (2014), mencionan que la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados. Además, exponen diversos procedimientos para calcular la confiabilidad de un instrumento de medición. Todos utilizan fórmulas que producen coeficientes de confiabilidad y que pueden oscilar entre 0 (significa nula confiabilidad) y 1 (representa un máximo de confiabilidad), es decir, cuanto más se acerque a uno (1) más confiable es el instrumento.

Se utilizó el juicio de expertos para validar el contenido del instrumento, una técnica en la que profesionales con experiencia y conocimiento en el área evaluaron su pertinencia y coherencia. Al respecto, Pérez y Martínez (s.f.) señalan que el juicio de expertos es un método de validación útil para garantizar la fiabilidad de una investigación. Este se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones”. Este proceso asegura que el instrumento mida efectivamente el constructo teórico de interés, en este caso, habilidades sociales, según las definiciones operacionales establecidas.

Además, a partir del coeficiente Alfa de Cronbach se evaluó la consistencia interna del instrumento, asegurando que los ítems estén correlacionados y midan de manera consistente el mismo constructo. El análisis de confiabilidad debe mostrar un coeficiente Alfa de Cronbach satisfactorio, indicando una alta consistencia interna y, por lo tanto, una confiabilidad adecuada del instrumento. Este proceso garantizó que el instrumento sea tanto válido como confiable para medir el constructo en el contexto del estudio. Ante lo expuesto Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan al coeficiente alfa de Cronbach, como una de las técnicas que permite establecer el nivel de confiabilidad que es, junto con la validez un requisito mínimo de un buen instrumento de medición presentado con una escala tipo Likert.

3.7. Análisis y procesamiento de la información

Para analizar, comprender y sistematizar los datos obtenidos en la presente investigación, se realizaron diversas pruebas estadísticas con el propósito de contrastar la veracidad y consistencia de los resultados alcanzados. En este sentido, se aplicaron procedimientos correspondientes tanto a la estadística descriptiva como a la estadística inferencial.

En cuanto a la estadística descriptiva, se calcularon las principales medidas de tendencia central y de dispersión, tales como la media aritmética, la mediana, la moda y la desviación estándar (Saldaña, Santa Cruz y Quiñones, 2024). Estas medidas permitieron observar con detalle, examinar e interpretar los resultados vinculados con la variable *habilidades sociales*, facilitando una comprensión más precisa del comportamiento de los datos.

Respecto al análisis inferencial, se siguió una secuencia metodológica rigurosa. En primer lugar, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, con el objetivo de determinar si las respuestas obtenidas presentaban una distribución normal. La elección de esta prueba se basó en el tamaño reducido de la muestra ($n = 10$), siendo este procedimiento el más adecuado para muestras pequeñas.

Los resultados del análisis de normalidad indicaron que los datos no seguían una distribución normal, motivo por el cual se procedió a emplear la prueba de los

rangos con signo de Wilcoxon. Esta prueba permitió comparar las medianas de los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación del programa, con el fin de identificar si existían diferencias estadísticamente significativas entre ambas mediciones (Daniela, 2024)

3.8. Consideraciones éticas

Es importante mencionar que la presente investigación se desarrolló dentro de los principios éticos del Protocolo de resguardo de la integridad científica y propiedad intelectual de la EESPPM que cuenta con su respectiva resolución directoral (RD N°0341- 2024-EESPPM-DG), los cuales son los siguientes:

- 1. Prioridad del bienestar del participante sobre los intereses de la ciencia y la sociedad**, el cual, se menciona que los participantes sean la prioridad antes que los objetivos de la investigación. Por esta razón, es importante que se realice una evaluación ética antes de la investigación, observando los riesgos y tomando medidas ante cualquier daño de los participantes.
- 2. Consentimiento informado**, el cual, consiste en que los participantes sean conscientes de lo que implica su participación dentro del estudio, incluyendo los riesgos, beneficios y la naturaleza que tiene la investigación. Este consentimiento es obtenido de manera libre, voluntariamente y sin coacción, teniendo una información clara y comprensible para los participantes.
- 3. La confidencialidad y la privacidad**, ya que se necesita que los datos de los participantes sean tratados con respeto y protegido ante cualquier acceso no autorizado.
- 4. El respeto a la autonomía de los participantes** significa que cada participante tiene el derecho de tomar decisiones sobre su participación dentro de la investigación, donde los investigadores garanticen que los participantes comprendan que implica el estudio y las posibles implicaciones de su participación.
- 5. La justicia en la investigación**, en la cual, se debe de asegurar los beneficios y las cargas de la investigación sean equitativas. Se debe evitar

la discriminación o el trato injusto hacia los participantes, asegurando en todo momento que todos tengan las mismas oportunidades durante la investigación.

6. La transparencia y la honestidad, se debe de ser honesto acerca de los resultados y evitar la manipulación de los datos u omisión de resultados inconvenientes.

7. Principio de integridad científica, implica que los investigadores actúen con honestidad ante todas las fases del estudio.

Las consideraciones éticas son fundamentales para asegurar que el estudio sea realizado de manera respetuosa, responsable y justa, protegiendo los derechos de los participantes. Además, los investigadores estarán comprometidos con los principios garantizando que se realice con el mayor nivel de ética y responsabilidad, sin comprometer los derechos humanos de los participantes.

Ante ello, las consideraciones éticas son fundamentales para garantizar la validez y legitimidad del proceso investigativo. En primer lugar, el principio de prioridad del bienestar del participante se aplica para asegurar que las actividades planteadas en la investigación no generen daño psicológico, emocional o físico de los involucrados. En segundo lugar, el consentimiento informado se concreta en la entrega de documentos donde se explica los objetivos, procedimientos y beneficios de la investigación. La confidencialidad y la privacidad se aplica para asegurar que los datos recabados se utilicen exclusivamente para fines académicos y de investigación. Asimismo, la autonomía de los participantes se evidencia cuando tienen la libertad de decidir si participa o no de la investigación, o incluso de retirarse en cualquier momento, es decir, que los actores no están obligados a cumplir con las actividades que no deseen realizar, respetando su decisión.

En tercer lugar, el principio de justicia en la investigación implica que se garantice que todos los participantes tengan las mismas oportunidades, además, de orientar las conclusiones de la investigación a un beneficio colectivo. El principio

de transparencia y honestidad evita que se alteren los resultados, se manipulen evidencias o se suprima información que no llegue a coincidir con sus expectativas, asegurando de esta manera que se refleje la realidad estudiada brindando aportes confiables para el campo de estudio. Por último, el principio de integridad científica se aplica cuando el investigador actúa con ética en todas las fases de la tesis, lo cual, implicaría respetar la propiedad intelectual y evitar el plagio.

3.9. Limitaciones

La presente investigación reconoce las limitaciones del caso, si bien no impide la invalidación de los resultados obtenidos, pues permitió incluir de forma más realista el alcance de estudio y una mirada más honesta y justa sobre el proceso investigativo.

Tamaño de muestra: la aplicación se realizó en una muestra de 10 estudiantes de 5 años pertenecientes a la Institución Educativa Privada “El Milagro”, el cual, permitió desarrollar una intervención más personalizada. Ante ello, por tratarse de un número reducido de estudiantes, existe la limitación de la posibilidad de que los resultados no sean generalizables en el ámbito educativo.

Tamaño de intervención: La aplicación de la metodología de la Gamificación se desarrolló en un periodo de 2 meses, ante ello se evidenció que hubo varias mejoras significativas en el desarrollo de las habilidades sociales, pero la limitación que se evidenció fue el corto plazo de intervención, ya que se considera que si la intervención es más amplia se pueden obtener mejores resultados, y se puede profundizar y analizar con más detalle las habilidades sociales.

Instrumento adaptado: Para poder aplicar la intervención, se realizó una lista de cotejo la cual nos permitió conocer más los cambios de inicio a fin de ella, esta fue validada por juicios de expertos lo cual mostró una confiabilidad para su uso en la aplicación. Por ello, aunque el instrumento fue validado por expertos, se tiene en cuenta que siempre existe un nuevo método de como trabajar el instrumento aplicado.

En conclusión, el estudio demuestra que, a pesar de las limitaciones observadas del tamaño de muestra, tiempo de estudio y el instrumento adaptado, fue posible aplicar estrategias pedagógicas como la metodología de la gamificación para incrementar las habilidades sociales en niños de 5 años, siendo así que adaptó a su contexto y características de los niños

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

4.1.1 Resultados descriptivos de los procesos de la gamificación (pretest y postest)

A continuación, se presentan las siguientes tablas correspondientes a los resultados obtenidos en la investigación, los cuales permiten analizar el comportamiento de las variables estudiadas. En estas tablas se muestran los porcentajes principales identificados en la población evaluada, lo que facilita una comprensión clara y ordenada de los hallazgos. Estos datos constituyen la base para el posterior análisis e interpretación, contribuyendo así a sustentar las conclusiones del estudio.

Tabla 1: Respuestas de las habilidades sociales antes de la intervención

	ANTES			
	NO		SI	
	n	%	n	%
Presta atención a la persona que le está hablando	7	70,0%	3	30,0%
Escucha a la otra persona sin interrumpir	8	80,0%	2	20,0%
Responde cuando se le pregunta	5	50,0%	5	50,0%
Inicia fácilmente una conversación con sus pares o el adulto.	3	30,0%	7	70,0%
Cuenta a sus amigos qué hizo en la escuela antes de preguntarle cómo les fue a ellos	5	50,0%	5	50,0%
Pregunta a otros niños sobre sus gustos y preferencias.	6	60,0%	4	40,0%
Inicia una conversación hablando sobre sus gustos, preferencias o temas propios de su	5	50,0%	5	50,0%
Responde adecuadamente cuando otro niño conversa con él	6	60,0%	4	40,0%
Habla con fluidez con sus compañeros sobre las actividades que hicieron en clase	7	70,0%	3	30,0%
En una conversación, espera su turno	8	80,0%	2	20,0%
Pregunta cuando no entiende algo	6	60,0%	4	40,0%
Pide permiso antes de tomar algo o hacer algo	7	70,0%	3	30,0%
Pide a un adulto que lo ayude cuando tiene problemas con una actividad.	2	20,0%	8	80,0%
Dice 'gracias' cuando alguien le ayuda o le da algo.	8	80,0%	2	20,0%
Le cuenta a la maestra o a sus padres cuando alguien le ayuda para que ellos también sepan	4	40,0%	6	60,0%
Responde con gestos de gratitud (un abrazo, una sonrisa, un dibujo, una tarjeta, etc.) a un amigo cuando le presta algo o hace algo por él.	5	50,0%	5	50,0%

Comparte sus cosas con alguien que antes fue amable o que hizo algo por él.	7	70,0%	3	30,0%
Habla con otros niños durante la lonchera o el recreo	0	0,0%	10	100,0%
Ofrece sus juguetes a otros niños para que				
Pregunta a otras personas cómo se llaman	2	20,0%	8	80,0%
Cuenta a otros niños algo sobre él, como su color favorito o su juguete preferido	3	30,0%	7	70,0%
Pregunta a otros niños si quieren ser sus amigos	7	70,0%	3	30,0%
Lleva a un amigo a donde está otro amigo para que jueguen juntos.	8	80,0%	2	20,0%
Invita a todos los niños a jugar en grupo.	6	60,0%	4	40,0%
Le dice a un niño que juegue con otro niño que está solo.	8	80,0%	2	20,0%
Le dice a otro niño que le gusta lo que hace.	8	80,0%	2	20,0%
Le dice a otro niño que le gusta lo que tiene (juguete, prenda de vestir, útil de escritorio, etc.)	5	50,0%	5	50,0%
Pide ayuda cuando lo necesita	1	10,0%	9	90,0%
Participa de juegos y tareas grupales	7	70,0%	3	30,0%
Se integra con facilidad a cualquier grupo de trabajo o juego	8	80,0%	2	20,0%
Explica a los demás como hacer tareas específicas	8	80,0%	2	20,0%
Recuerda al grupo las normas de convivencia durante el juego o trabajo.	7	70,0%	3	30,0%
Presta atención a las indicaciones.	8	80,0%	2	20,0%
Repite instrucciones dadas cuando se le solicita.	7	70,0%	3	30,0%
Pide se repitan o expliquen las instrucciones cuando no las entiende	5	50,0%	5	50,0%
Sigue instrucciones u ordenes de manera correcta	8	80,0%	2	20,0%
Pide disculpas a los demás por haber cometido un error.	6	60,0%	4	40,0%
Explica a sus amigos por qué su idea para una actividad o juego en grupo es la mejor.	8	80,0%	2	20,0%
Explica por qué su idea o propuesta de actividad es la mejor.	7	70,0%	3	30,0%
Propone al grupo que actividad realizar	4	40,0%	6	60,0%

En la prueba pretest, la tabla 1 las respuestas de habilidades sociales antes de la intervención sobresalen en la dimensión habilidades básicas la afirmación “habla con otros niños durante la lonchera o el recreo” con 100.0%, en la dimensión habilidades sociales avanzadas sobresale la respuesta en la afirmación “pide ayuda cuando lo necesita” con 90%.

Tabla 2: Respuestas de las habilidades sociales después de la intervención

	DESPUES			
	NO		SI	
	n	%	Count	Row N %
Presta atención a la persona que le está hablando	2	20,0%	8	80,0%
Escucha a la otra persona sin interrumpir	3	30,0%	7	70,0%
Responde cuando se le pregunta	1	10,0%	9	90,0%
Inicia fácilmente una conversación con sus pares o el adulto.	0	0,0%	10	100,0%
Cuenta a sus amigos qué hizo en la escuela antes de preguntarles cómo les fue a ellos	0	0,0%	10	100,0%
Pregunta a otros niños sobre sus gustos y preferencias.	1	10,0%	9	90,0%
Inicia una conversación hablando sobre sus gustos, preferencias o temas propios de su	0	0,0%	10	100,0%
Responde adecuadamente cuando otro niño conversa con él	1	10,0%	9	90,0%
Habla con fluidez con sus compañeros sobre las actividades que hicieron en clase	1	10,0%	9	90,0%
En una conversación, espera su turno	3	30,0%	7	70,0%
Pregunta cuando no entiende algo	0	0,0%	10	100,0%
Pide permiso antes de tomar algo o hacer algo	1	10,0%	9	90,0%
Pide a un adulto que lo ayude cuando tiene problemas con una actividad.	0	0,0%	10	100,0%
Dice 'gracias' cuando alguien le ayuda o le da algo.	0	0,0%	10	100,0%
Le cuenta a la maestra o a sus padres cuando alguien le ayuda para que ellos también sepan	0	0,0%	10	100,0%
Responde con gestos de gratitud (un abrazo, una sonrisa, un dibujo, una tarjeta, etc.) a un amigo cuando le presta algo o hace algo por él.	0	0,0%	10	100,0%

Habla con otros niños durante la lonchera o el recreo	0	0,0%	10	100,0%
Ofrece sus juguetes a otros niños para que				
Pregunta a otras personas cómo se llaman	0	0,0%	10	100,0%
Cuenta a otros niños algo sobre él, como su color favorito o su juguete preferido	0	0,0%	10	100,0%
Pregunta a otros niños si quieren ser sus amigos	0	0,0%	10	100,0%
Lleva a un amigo a donde está otro amigo para que jueguen juntos.	2	20,0%	8	80,0%
Invita a todos los niños a jugar en grupo.	2	20,0%	8	80,0%
Le dice a un niño que juegue con otro niño que está solo.	1	10,0%	9	90,0%
Le dice a otro niño que le gusta lo que hace.	0	0,0%	10	100,0%
Le dice a otro niño que le gusta lo que tiene (juguete, prenda de vestir, útil de escritorio, etc.)	0	0,0%	10	100,0%
Pide ayuda cuando lo necesita	0	0,0%	10	100,0%
Participa de juegos y tareas grupales	0	0,0%	10	100,0%
Se integra con facilidad a cualquier grupo de trabajo o juego	0	0,0%	10	100,0%
Explica a los demás como hacer tareas específicas	2	20,0%	8	80,0%
Recuerda al grupo las normas de convivencia durante el juego o trabajo.	1	10,0%	9	90,0%
Presta atención a las indicaciones.	3	30,0%	7	70,0%
Repite instrucciones dadas cuando se le solicita.	0	0,0%	10	100,0%
Pide se repitan o expliquen las instrucciones cuando no las entiende	0	0,0%	10	100,0%
Sigue instrucciones u ordenes de manera correcta	2	20,0%	8	80,0%
Pide disculpas a los demás por haber cometido un error.	0	0,0%	10	100,0%
Explica a sus amigos por qué su idea para una actividad o juego en grupo es la mejor.	0	0,0%	10	100,0%
Explica por qué su idea o propuesta de actividad es la mejor.	1	10,0%	9	90,0%
Propone al grupo que actividad realizar	0	0,0%	10	100,0%

En la tabla 2, en las respuestas de habilidades sociales después de la intervención sobresale en la dimensión habilidades básicas 14 afirmaciones que llegan al 100% que representa 14/26, en la dimensión habilidades sociales avanzadas sobresale 8 afirmaciones que llegan al 100% que representa 8/13 de los estudiantes.

4.1.2 Resultados inferencial de los procesos de la gamificación (pretest y postest)

Resultados de la Prueba de Wilcoxon (Pretest vs Postest)

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, empleada para comparar el rendimiento entre el pretest y el postest de un grupo de 10 participantes. Los gráficos muestran la distribución de rangos y evidencian una mejora significativa en todos los casos evaluados.

Tabla 3: Habilidades sociales básicas

Dimensión 1		N	Rangos promedios	Suma de Rango	Z	Sig. Bilateral
Pretest Postest	Rangos negativos	0	0	0	2,8856 **	,004
	Rangos positivos	9	5	45		
	Empates	1				

** significativo al nivel de $p < 0.01$

De acuerdo con la prueba de Wilcoxon, nueve estudiantes mostraron una mejora en sus puntajes después de la intervención, mientras que no se observaron disminuciones y un estudiante mantuvo el mismo nivel. El resultado es significativo al nivel de $p < 0.01$.

Tabla 4: Habilidades sociales avanzadas

Dimensión 2		N	Rangos promedios	Suma de Rango	Z	Sig. Bilateral
Pretest - Postest	Rangos negativos	0	0	0	2,6109	,009
	Rangos positivos	9	5	45		
	Empates	1				

** significativo al nivel de $p < 0.01$

Según la prueba de Wilcoxon, nueve estudiantes presentaron una mejora en sus puntuaciones tras la intervención, sin registrarse disminuciones y con un estudiante que mantuvo su nivel previo. El resultado obtenido es estadísticamente significativo al nivel de $p < 0.01$.

4.2. Discusión

Con respecto al objetivo de habilidades sociales básicas, se buscaba determinar el incremento de la dimensión 1, luego de la aplicación de la gamificación. Los resultados demostraron un incremento significativo entre el pretest y el post test ($Z = 2,8856$, $p < 0,05$). Esto coincide con los resultados de Famita María José y Sirlupu Reyes (2021), quienes evaluaron que la metodología de la gamificación mejoró la motivación y participación de los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje significativo, se aplicó en una población de 58 estudiantes de la edad de 5 años de una institución educativa. Esto guarda relevancia con los planteamientos teóricos de Vygotsky (1989) ya que la gamificación se sustenta bajo un enfoque constructivista, por ello la metodología de la gamificación ofrece la posibilidad de diseñar experiencias educativas centradas en las actitudes y habilidades de los estudiantes, de esta manera la gamificación se convierte en un enfoque flexible que se adapta a las características de ellos (Moral, Sánchez, 2022).

Al comparar con los antecedentes revisados, se observa una clara coincidencia con lo reportado por diversos investigadores en el campo. En los antecedentes analizados, se encuentra que la gamificación se ha mostrado eficaz como herramienta pedagógica para promover la participación activa, el trabajo colaborativo y la comunicación entre los estudiantes.

Asimismo, con respecto al objetivo de habilidades sociales avanzadas, se buscaba determinar el incremento de la dimensión 2, luego de la aplicación de la gamificación. Los resultados demostraron un incremento significativo entre el pretest y el post test ($Z = 2,6109$; $p < 0,05$). Esto coincide con los resultados de Tamara Castillo Leonorilda (2024), quien evaluó que la metodología de la

gamificación influye en la motivación, participación y aprendizajes de los niños, lo cual se aplicó en una población de 18 niños del nivel inicial de una institución educativa pública. Asimismo, esto guarda relevancia con la teoría de la teoría de la autodeterminación de Real, Pérez, (2021), es así como se relaciona con la gamificación, ya que ambas parten de la motivación, puesto que mediante ello se genera la acción con el fin de satisfacer las necesidades de los estudiantes, además que la teoría de la autodeterminación nos menciona que consiste en tres necesidades, las cuales son: la competencia, la autonomía y relacionarse con los demás.

Al contrastar estos antecedentes y la presente investigación, se puede afirmar que la gamificación representa una metodología eficaz y motivadora que potencia el aprendizaje social a través de la experiencia activa y significativa. La evidencia empírica confirma que el juego estructurado con fines pedagógicos no solo mejora la convivencia, sino también fortalece la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos entre los niños.

En este sentido, se evidencia que después de la aplicación de la gamificación, la mayoría de los estudiantes mejoraron significativamente su nivel de habilidades sociales, mientras que ninguno presentó un retroceso y un solo estudiante mantuvo el mismo nivel. Esto indica que la implementación de estrategias lúdicas basadas en la gamificación favorece la interacción positiva, la cooperación y el desarrollo de competencias sociales en los niños de educación inicial.

En conclusión, los resultados de este estudio coinciden con las evidencias reportadas por otros investigadores y confirman que la gamificación ejerce un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las habilidades sociales durante la primera infancia. Por ello, su implementación en el aula se presenta como una alternativa innovadora y eficaz para promover la interacción social y el aprendizaje cooperativo desde edades tempranas.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

En relación con el objetivo general, la gamificación demostró ser una estrategia eficaz para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa *Privada*, promoviendo la cooperación, la empatía y la participación activa. Su aplicación favoreció el trabajo en equipo y la convivencia, consolidándose como una metodología innovadora para el desarrollo social infantil.

Respecto al primer objetivo específico, se concluye que la aplicación de esta metodología tuvo un efecto significativo en los niños, favoreció en las habilidades sociales básicas, evidenciándose una mayor disposición para la escucha activa, el interés genuino por las ideas y la comprensión de diferentes perspectivas.

Finalmente, en relación con el segundo objetivo específico, se evidenció que los niños participaron con un mayor grado de compromiso y autonomía durante las actividades, evidenciándose una mejora de las habilidades sociales avanzadas, adoptando una actitud proactiva al seguir instrucciones, solicitar aclaraciones ante situaciones de duda y colaborar activamente en los procesos de toma de decisiones grupales.

CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES

Proponer la aplicación de la metodología de la gamificación en niños de 3 a 6 años, ya que genera aprendizajes significativos mediante el juego, además es adaptable a los talleres de aprendizaje, a su vez, fomentar las habilidades sociales a los niños ya que responde al área de personal social, y esta permitirá aprendizajes significativos involucrando a la institución en conjunto con la familia. Por ello, se considera algunas recomendaciones al nivel persona, institucionales y en políticas educativas:

Se recomienda que los docentes del nivel inicial puedan aplicar la metodología de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje con niños de 3 a 6 años, ya que esta metodología promueve aprendizajes significativos a través del juego, fomentando la motivación, la participación activa y el desarrollo integral

del niño.

Por otro lado, se sugiere que las instituciones educativas del nivel inicial permitan implementar la metodología de la gamificación como parte de los talleres y sesiones de aprendizaje, incorporándola en su plan de trabajo anual. Esta metodología puede adaptarse fácilmente a diversas áreas, especialmente al área de personal social y psicomotricidad, permitiendo fortalecer las habilidades sociales y motrices de los estudiantes mediante experiencias lúdicas y colaborativas.

De igual manera, es recomendable que las instancias encargadas de la gestión educativa promuevan políticas que impulsen la capacitación docente en metodologías activas e innovadoras, como la gamificación. Estas políticas podrían orientarse a mejorar el desempeño profesional de los docentes mediante programas de actualización y acompañamiento pedagógico continuo.

Por último, se sugiere que el Ministerio de Educación fomente la investigación y difusión de buenas prácticas pedagógicas que integren el juego como medio para el desarrollo de competencias sociales, emocionales y cognitivas en los niños del nivel inicial.

REFERENCIAS

- Acevedo Pachas, A. Y. (2021). *Inteligencia emocional y habilidades sociales en niños de 5 años del CEGNE Santa Ana, Distrito de San Miguel*. Universidad Peruana Los Andes. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/6443>
- Alina Contreras, R. D., Márquez Álvarez, G. L., Gutiérrez Gala, K., & De la Cruz, M. R. (2023). *Estilos de crianza parental y habilidades sociales en niños de nivel inicial de una institución educativa pública, Moquegua*. <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/14920>
- Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid. https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Chapoñan, G., Delfín, S., Lozano, T., & Mamani, A. (2021). *Gamificación para mejorar la empatía en estudiantes de cuarto grado de primaria en personal social*. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ecf5045d-bc81-40be-8ec4-5d267d6cef86/content>
- Egas Villafuerte, E. P., Vinuesa Morán, O., Pazmiño Arcos, W., & Alfaro Rodas, G. (2023). *La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media*. Dialnet.
- Educación, Ministerio de. (2019). *Guía de orientación para desarrollar proyectos de aprendizajes en el nivel inicial*. <https://repositorio.perueduca.pe/webs/2022/chp-ebr-inicial-planificacion-6.pdf>
- Famita, M. J., & Sirlupu Reyes, L. (2021). *La gamificación en el ámbito educativo: Importancia e impacto en el aprendizaje significativo* [Trabajo académico]. Universidad de Guayaquil.
- Flores Mejía, G. (2021). *Impacto del programa de Goldstein en el desarrollo de las habilidades sociales en alumnos de primaria*. Journal of Business and Entrepreneurial Studies. https://www.researchgate.net/publication/372033503_Impacto_del_programa_de_Goldstein_en_el_desarrollo_de_las_habilidades_sociales_en_alumnos_de_primaria
- García Ibáñez, I. (2023). *El desarrollo de habilidades sociales a través del juego y del movimiento: Una propuesta didáctica para educación primaria*.

- <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/203248>
- García, M., & Méndez, Á. (2017). *La escuela como espacio social de aprendizaje*. Revista Iberoamericana de Educación, 74(1), 89–104.
- Gaviria, L. (2021). *Gamificación y participación activa de los estudiantes*. Revista Colombiana de Psicopedagogía, 9(2), 88–97.
- Gómez Hernández, T. (2024). *Las habilidades sociales en educación infantil*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/66731>
- Gómez Reyes, A., & Flores Samaniego, A. (2022). *La lista de cotejo en relación con el marco de referencia*. <https://centrodeinvestigacioneducativauatx.org/publicacion/pdf2022/A155.pdf>
- Gutiérrez Gaspar, L. (2024). *Habilidades sociales y conducta asertiva en estudiantes mujeres de la I. E. E. Nuestra Señora de Cocharcas, Huancayo, 2023*. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14478/2/IV_FHU_501_TE_Gutierrez_Gaspar_2024.pdf
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2022). *Metodología de la investigación*. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Holmes, W., & Gee, E. (2016). *The gamification of learning: Best practices and research trends*. Routledge.
- Ibarra Santa Cruz, M. E. (2020). *Las habilidades sociales desde la tipología de Goldstein: Un análisis en niños de 6 a 8 años en la ciudad de Durango*. Universidad Juárez del Estado de Durango.
- Inga, A., & Quichimbo, S. (2023). *La gamificación y el desarrollo de habilidades sociales en niños del subnivel de preparatoria en Machala, 2023*. [https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/22286/1/Trabajo Titulacion_1892.pdf](https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/22286/1/Trabajo_Titulacion_1892.pdf)
- Jiménez, M. H. (2015). *Gamificar: El uso de los elementos de la gamificación en la enseñanza de español*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.
- Kapp, K. M. (2022). *The gamification of learning and instruction: Updated strategies for engagement*. ATD Press.
- Montalvo Suárez, M. (2019). *Habilidades sociales en niños de cinco años de una*

- institución educativa pública de San Juan de Lurigancho*.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f57f28e1-0b95-4913-90cd-d4d0ebbcfdf1/content>
- Moral, J., & Sánchez, C. (2022). *La gamificación desde el enfoque constructivista: Una mirada pedagógica*. Revista de Innovación Educativa, 10(3), 122–135.
- Moromizato, R. (2021, mayo 4). *Efectos de la pandemia en la educación de los niños*.
<https://aeg.pucp.edu.pe/tema-central/efectos-de-la-pandemia-en-la-educacion-de-los-ninos/>
- Naranjo Viteri, C., & Paguay Cano, D. (2023). *Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años*. Tierra Infinita.
- Novak, J. D., & Cañas, A. J. (2021). *Theoretical origins of concept maps, how to construct them, and uses in education*. Springer.
- Ortega Révolo, I. D. (2019). *Escala de habilidades sociales avanzadas: Cuba*. SciELO.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442019000400096
- Ortiz, P. (2015). *Gamificación y feedback inmediato en procesos educativos*. Revista de Tecnología Educativa, 23(1), 55–63.
- Padilla Pineda, C. (2024). *Habilidades sociales en preescolares del Centro Poblado Río Chari Alto de Río Negro – Satipo, 2022*.
https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/2689/Carmen_tesis_titulo_2024.pdf
- Posso Pacheco, R., & Bertheau, E. (2020). *Validez y confiabilidad del instrumento determinante humano en la implementación del currículo de educación física*. Revista Educare.
<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1410/1371>
- Ramos, C. (2021). *Diseños de investigación*. CienciAmérica.
- Ramos-Galarza, C. (2021). *Diseños experimentales y preexperimentales en psicología educativa*. Revista Científica de Educación, 5(1), 14–22.
- Real, M., & Pérez, A. (2021). *Teoría de la autodeterminación y motivación académica en entornos gamificados*. Revista de Psicología Educativa, 29(1), 34–49.
- Reyero Sáez, M. (2019). *La educación constructivista*. CEF.
- Regina, M. (2021). *Importancia del desarrollo infantil temprano en los primeros seis años de vida*. Revista de Educación y Desarrollo Humano, 15(2), 45–53.
- Salas Ochoa, E. (2023). *Propuesta de intervención para fortalecer las habilidades*

sociales en adolescentes tempranos.

<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/6c7d14f2-df97-4d5d-9ee7-0d5cc17dca2b/content>

Sampieri, R. H. (s. f.). *Metodología de la investigación*.

<http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPLERI.pdf>

Sirlupu Reyes, F. M. (2021). *Tendencias de la gamificación en el ámbito educativo*.

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/23318>

Soto Vega, M., Soria Caiza, R., Hernández Moreira, J. P., & Chicaiza Yáñez, F. (2023).

El aprendizaje por proyecto y sus perspectivas de la evaluación.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9261065.pdf>

Ticona, A. (2023). *Acoso escolar y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Arequipa*.

https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/13797/8/IV_FHU_501_TE_Ticona_Ticona_2023.pdf

Tuapanta Dacto, J., Duque Vaca, M., & Mena Reinoso, A. (2017). *Alfa de Cronbach para validar un cuestionario de uso de TIC en docentes universitarios*. Revista

Descubre. <https://core.ac.uk/download/pdf/234578641.pdf>

Vela Meléndez, L., & Guerrero Carrasco, G. (2020). *Guía para la construcción de modelos de regresión lineal clásico y modelos de elección binaria con STATA 15*.

Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

<https://web.ua.es/es/giecryal/documentos/econometria-lindon.pdf>

Velázquez Rodríguez, G. (2015). *Propuesta de un programa para trabajar habilidades sociales* [Tesis de licenciatura]. Universidad Internacional de La Rioja.

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4269/VELAZQUEZ%20RODRIGUEZ,%20GIOVANNA.pdf>

Villamar, G., & Sánchez, C. (2024). *Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior*.

Educación. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1019-94032024000200166

Zumba Game, P. I., Castillo Zuñiga, V. J., Game Murrieta, N. P., & Ramírez Gómez, L. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: Práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica*.

<https://www.redalyc.org/journal/5646/564677294003/html>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz metodológica

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	La gamificación incrementa desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años					
AUTORAS	PROGRAMA DE ESTUDIOS	ENFOQUE	DISEÑO	DIAGRAMA DEL DISEÑO	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ASESORA
Dávila Preciado, Nicole Antoinette Gómez Calla, Dayana Margarita Sarabia Anchivilca, Betsy Selene	Educación Inicial	Cuantitativo	Experimental TIPO Pre-Experimental	O₁ X O₂ O ₁ = Pre-test X = Programa "xxxx" O ₂ = Post- test	Innovación y didáctica que se enfoca en la creación y aplicación de métodos educativos novedosos que potencien el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes	Yolanda Iriarte Rejas

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES			
¿En qué medida la aplicación de la Gamificación incrementa el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa El Milagro del distrito de Chorrillos?	O. General: Comprobar la eficacia de la gamificación para incrementar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa El Milagro del distrito de Chorrillos.	H. General: La aplicación de la gamificación incrementa el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años del aula Rosada de la Institución Educativa El Milagro del distrito de Chorrillos.	V. Independiente: Gamificación	Dinámicas	Identifica el objetivo y progreso de como realizar el juego.			
					Comprende el propósito de lo que va a consistir el juego.			
					Explora por iniciativa los recursos proporcionados.			
				Mecánicas	Propone posibles soluciones de cómo se realizará el juego.			
					Asume por iniciativa los retos propuestos.			
					Formula reglas para iniciar el juego.			
				Componentes	Interactúa en el juego haciendo uso de los materiales brindados.			
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM	N°	INSTRUMENTO
		H. Nula: La aplicación de la gamificación no incrementa el nivel de	V. Dependiente: Habilidades sociales	Habilidades Sociales	Escucha sin interrumpir, respondiendo adecuadamente cuando se le	Presta atención a la persona que le está hablando	1	Lista de cotejo
				Básicas		Escucha a la otra persona sin interrumpir	2	

	O. Específicos:	desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años del aula Rosada de la Institución Educativa El Milagro del distrito de Chorrillos.			hace una pregunta.	Responde cuando se le pregunta	3			
	Determinar la eficacia de la gamificación para incrementar el nivel de desarrollo de la dimensión habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa El Milagro del distrito de Chorrillos.	H. Específicas:			Inicia una conversación de manera respetuosa con adultos y sus pares.	Inicia fácilmente una conversación con sus pares o el adulto.	4			
						Cuenta a sus amigos qué hizo en la escuela antes de preguntarles cómo les fue a ellos	5			
						Pregunta a otros niños sobre sus gustos y preferencias.	6			
						Inicia una conversación hablando sobre sus gustos, preferencias o temas propios de su vivencia.	7			
	Determinar la gamificación para incrementar el nivel de desarrollo de la dimensión habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la Institución Educativa El Milagro del distrito de Chorrillos.	La aplicación de la gamificación incrementa el nivel de desarrollo de la dimensión habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la Institución Educativa El Milagro del distrito de Chorrillos.			Mantiene una conversación respetuosa con adultos y sus pares, demostrando orden y fluidez en sus ideas.	Responde adecuadamente cuando otro niño le conversa	8			
						Habla con sus compañeros sobre las actividades que hicieron en clase	9			
						En una conversación, espera su turno	10			
					Pregunta a la persona adecuada para clarificar la información que necesitas.	Pregunta cuando no entiende algo	11			
						Pide permiso antes de tomar algo o hacer algo	12			
						Pide a un adulto que lo ayude cuando tiene problemas con una actividad.	13			
					Agradece, por propia iniciativa, los favores recibidos.	Dice 'gracias' cuando alguien le ayuda o le da algo.	14			
						Le cuentas a la maestra o a sus padres cuando	15			

						alguien le ayuda para que ellos también sepan		
						Responde con gestos de gratitud (un abrazo, una sonrisa, un dibujo, una tarjeta, etc.) a un amigo cuando le presta algo o hace algo por él.	16	
						Comparte sus cosas con alguien que antes fue amable o que hizo algo por él.	17	
					Se presenta a otros por propia iniciativa para compartir con ellos	Habla con otros niños durante la lonchera o el recreo Ofrece sus juguetes a otros niños para que jueguen con él.	18	
						Pregunta a otras personas cómo se llaman	19	
					ideas, juegos y diferentes actividades.	Cuenta a otros niños algo sobre él, como su color favorito o su juguete preferido	20	
						Pregunta a otros niños que quieres ser su amigo.	21	
						Lleva a un amigo a donde está otro amigo para que jueguen juntos.	22	
						Invita a todos los niños a jugar en grupo.	23	
						Le dice a un niño que juegue con otro niño que está solo.	24	
					Dice que le gusta algo de la otra persona o las actividades que realiza	Le dice a otro niño que le gusta lo que hace.	25	
						Le dice a otro niño que le gusta lo que tiene (juguete,	26	

						prenda de vestir, útil de escritorio, etc.)		
						Pide ayuda a otros cuando lo requiere	Pide ayuda cuando lo necesita	27
						Se integra en un grupo o participa en una determinada actividad	Participa de juegos y tareas grupales	28
							Se integra con facilidad a cualquier grupo de trabajo o juego	29
						Explica con claridad cómo hacer una tarea específica o que normas seguir	Explica a los demás como hacer tareas específicas	30
							Recuerda al grupo las normas de convivencia durante el juego o trabajo	31
						Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones y ejecuta las instrucciones correctamente	Presta atención a las indicaciones.	32
							Repite las instrucciones dadas cuando se le solicita.	33
							Pide se repitan o expliquen las instrucciones	34
							Sigue instrucciones u órdenes de manera correcta	35
						Pide disculpas a los demás	Pide disculpas a los demás por haber cometido un error.	36
						Intenta persuadir a otros de que sus ideas son mejores y más útiles	Explica a sus amigos por qué su idea para una actividad o juego en grupo es la mejor.	37
							Explica por qué su idea o propuesta de actividad es la mejor.	38
							Propone al grupo que actividad realizar	39

Anexo 2: Instrumento de Investigación

Información del instrumento:

- **Tipo de instrumento:** Lista de cotejo
- **Autor del instrumento original:** Arnold Goldstein

Breve descripción del instrumento original:

La escala fue diseñada por Arnold Goldstein y su equipo de colaboradores todos ellos especialistas en ciencias de la conducta, los cuales seleccionaron 50 ítems, a partir de una relación de habilidades básicas que comprendía la descripción de seis tipos de habilidades: Habilidades sociales básicas, Habilidades sociales avanzadas, Habilidades relacionadas con los sentimientos, Habilidades alternativas a la agresión, Habilidades para hacer frente al estrés y Habilidades de planificación. La escala de habilidades sociales de Goldstein es una prueba positiva. Está conformada por 50 frases que están asociadas a la valoración que se tiene de cada habilidad basándose en la conducta personal frente a distintas situaciones.

Marco teórico que sustenta el instrumento original:

Goldstein (1987) define las habilidades sociales como un “conjunto de comportamiento eficaces en las relaciones interpersonales”. Según este autor, estas conductas son aprendidas, facilitan la relación con los otros, la reivindicación de los propios derechos, sin negar de los derechos de los demás, evita la ansiedad en situaciones difíciles o novedosas, facilitan la comunicación y la resolución de problemas.

La propuesta de Goldstein sobre habilidades sociales se centra en el desarrollo y la implementación de un enfoque sistemático para la enseñanza de habilidades sociales, conocido como el "Entrenamiento en Habilidades Sociales" (Social Skills Training, SST). Arnold P. Goldstein, psicólogo y educador, desarrolló esta metodología a finales del siglo XX, para ayudar a individuos a mejorar sus interacciones sociales y comportamientos prosociales.

La propuesta de Arnold P. Goldstein sobre el Entrenamiento en Habilidades Sociales está firmemente basada en una combinación de marcos teóricos que abarcan el aprendizaje social, el condicionamiento operante, el desarrollo

cognitivo y emocional, y la interacción social. Estos marcos proporcionan una base sólida para entender cómo se desarrollan y fortalecen las habilidades sociales, y cómo se puede estructurar una intervención efectiva para enseñar estas habilidades en diferentes poblaciones.

Validez y confiabilidad del instrumento original:

El análisis de ítems de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales halló correlaciones significativas ($p < .05$, $.01$ y $.001$), quedando el instrumento intacto, es decir, con todos sus ítems completos ya que no hubo necesidad de eliminar alguno. Asimismo, cada una de las Escalas componentes obtuvieron una correlación positiva y altamente significativa a un nivel de $p < .001$ con la Escala Total de Habilidades sociales, es decir, todas contribuyen de una manera altamente significativa a la medición de las Habilidades sociales.

Es importante mencionar que se ha trabajado con la versión del instrumento que fue traducida al español por Rosa Vásquez en 1983. A partir de este instrumento se propone la siguiente escala para medir las habilidades sociales en niños de 5 años.

El instrumento original contiene 50 ítems, de los cuales se han adaptado los primeros 14, del 1 al 8 referidos a las habilidades sociales básicas y del 9 al 14 referidos a las habilidades sociales avanzadas.

- **Cantidad de ítems del instrumento:** 39 ítems
- **Variable por medir con el instrumento:** Habilidades sociales
- **Sujetos a quienes se le aplicará el instrumento:** Niños de 5 años
- **Administración:** Individual o grupal
- **Duración:** 15 a 20 minutos
- **Técnica:** Observación
- **Puntuación y escala de calificación:**

PUNTUACIÓN NUMÉRICA	ESCALA DE CALIFICACIÓN
0	No Cumple: El criterio no se cumple según lo esperado.
1	Cumple: El criterio se cumple según lo esperado.

II. Criterios de calificación por ítem:

- A. **Relevancia:** La formulación del ítem debe tener características comunes con la dimensión de la variable y debe poseer sustento teórico.

Nada Relevante	Poco Relevante	Relevante	Totalmente Relevante
0	1	2	3

- B. **Coherencia:** La formulación del ítem deben guardar relación lógica con el indicador, dimensión y variable que se está midiendo.

Nada Relevante	Poco Relevante	Relevante	Totalmente Relevante
0	1	2	3

- C. **Claridad:** La redacción del ítem debe poseer un lenguaje adecuado de acuerdo con el nivel del público al que se dirige. La redacción del ítem debe ser corta, y debe expresar un sentido completo de lo que se quiere medir.

Nada Relevante	Poco Relevante	Relevante	Totalmente Relevante
0	1	2	3

IV. Instrumento de investigación a evaluar

HABILIDADES SOCIALES					
DIMENSIÓN	INDICADOR	Nº	ÍTEMS	1 SI	2 NO
HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	Escucha sin interrumpir, respondiendo adecuadamente cuando se le hace una pregunta.	1	Presta atención a la persona que le está hablando		
		2	Escucha a la otra persona sin interrumpir		
		3	Responde cuando se le pregunta		
	Inicia una conversación de manera respetuosa con adultos y sus pares.	4	Inicia fácilmente una conversación con sus pares o el adulto.		
		5	Cuenta a sus amigos qué hizo en la escuela antes de preguntarles cómo les fue a ellos		
		6	Pregunta a otros niños sobre sus gustos y preferencias.		
		7	Inicia una conversación hablando sobre sus gustos, preferencias o temas propios de su vivencia.		
	Mantiene una conversación respetuosa con adultos y sus pares, demostrando orden y fluidez en sus ideas.	8	Responde adecuadamente cuando otro niño le conversa		
		9	Habla con sus compañeros sobre las actividades que hicieron en clase		
		10	En una conversación, espera su turno		
	Pregunta a la persona adecuada para clarificar la información que necesitas.	11	Pregunta cuando no entiende algo		
		12	Pide permiso antes de tomar algo o hacer algo		
		13	Pide a un adulto que lo ayude cuando tiene problemas con una actividad.		
	Agradece, por propia iniciativa, los favores recibidos.	14	Dice 'gracias' cuando alguien le ayuda o le da algo.		
		15	Le cuenta a la maestra o a sus padres cuando alguien le ayuda para que ellos también sepan		
		16	Responde con gestos de gratitud (un abrazo, una sonrisa, un dibujo, una tarjeta, etc.) a un amigo cuando le presta algo o hace algo por él.		
		17	Comparte sus cosas con alguien que antes fue amable o que hizo algo por él.		
	Se presenta a otros por propia iniciativa para compartir con ellos ideas, juegos y diferentes	18	Habla con otros niños durante la lonchera o el recreo Ofrece sus juguetes a otros niños para que jueguen con él.		

	actividades.	19	Pregunta a otras personas cómo se llaman		
		20	Cuenta a otros niños algo sobre él, como su color favorito o su juguete preferido		
		21	Pregunta a otros niños que quieres ser su amigo.		
		22	Lleva a un amigo a donde está otro amigo para que jueguen juntos.		
		23	Invita a todos los niños a jugar en grupo.		
		24	Le dice a un niño que juegue con otro niño que está solo.		
	Dice que le gusta algo de la otra persona o las actividades que realiza	25	Le dice a otro niño que le gusta lo que hace.		
		26	Le dice a otro niño que le gusta lo que tiene (juguete, prenda de vestir, útil de escritorio, etc.)		
	Pide ayuda a otros cuando lo requiere	27	Pide ayuda cuando lo necesita		
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS	Se integra en un grupo o participa en una determinada actividad	28	Participa de juegos y tareas grupales		
		29	Se integra con facilidad a cualquier grupo de trabajo o juego		
	Explica con claridad cómo hacer una tarea específica o que normas seguir	30	Explica a los demás como hacer tareas específicas		
		31	Recuerda al grupo las normas de convivencia durante el juego o trabajo		
	Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones y ejecuta las instrucciones correctamente	32	Presta atención a las indicaciones.		
		33	Repite instrucciones dadas cuando se le solicita.		
		34	Pide se repitan o expliquen las instrucciones		
		35	Sigue instrucciones u ordenes de manera correcta		
	Pide disculpas a los demás	36	Pide disculpas a los demás por haber cometido un error.		
	Intenta persuadir a otros de que sus ideas son mejores y más útiles	37	Explica a sus amigos por qué su idea para una actividad o juego en grupo es la mejor.		
		38	Explica por qué su idea o propuesta de actividad es la mejor.		
		39	Propone al grupo que actividad realizar		

Anexo 3: Programa de Intervención

I. Datos Generales:

I.E.: El Milagro

Grado y sección: 5 años osado

Área curricular: Personal Social Duración: 8 semanas Cantidad de sesiones: 24 sesiones

II. Objetivo General:

Evaluar la eficacia de la gamificación para incrementar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa El Milagro del distrito de Chorrillos, a través la implementación de la gamificación.

III. Fundamentación del modelo pedagógico

Las habilidades sociales, Goldstein (1987) define las habilidades sociales como un “conjunto de comportamiento eficaces en las relaciones interpersonales”. Según este autor, estas conductas son aprendidas, facilitan la relación con los otros, la reivindicación de los propios derechos, sin negar de los derechos de los demás, evita la ansiedad en situaciones difíciles o novedosas, facilitan la comunicación y la resolución de problemas.

La propuesta de Goldstein sobre habilidades sociales se centra en el desarrollo y la implementación de un enfoque sistemático para la enseñanza de habilidades sociales, conocido como el "Entrenamiento en Habilidades Sociales" (Social Skills Training, SST). Arnold P. Goldstein, psicólogo y educador, desarrolló esta metodología a finales del siglo XX, para ayudar a individuos a mejorar sus interacciones sociales y comportamientos prosociales. La propuesta de Arnold P. Goldstein sobre el Entrenamiento en Habilidades Sociales está firmemente basada en una combinación de marcos teóricos que abarcan el aprendizaje social, el condicionamiento operante, el desarrollo cognitivo y emocional, y la interacción social. Estos marcos proporcionan una base sólida para entender cómo se desarrollan y fortalecen las habilidades sociales, y cómo se puede estructurar una intervención efectiva para enseñar estas habilidades en diferentes poblaciones.

IV Descripción del programa de intervención pedagógica

El programa de intervención pedagógica propuesta se centra en la Gamificación para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa El Milagro, se desarrollará en 24 sesiones de aprendizaje, en un periodo de 2 meses de año escolar. Para ello, Dávila (2019), *“La gamificación es una estrategia pedagógica que permite mejorar el*

desempeño académico, desarrollo de competencias digitales, fortalecimiento de trabajos colaborativos” (pág. 49). Por esta razón, la Gamificación utiliza los distintos elementos para realizar los juegos en contextos no lúdicos, con el fin de motivar el aprendizaje para promover las habilidades sociales.

La presente propuesta de intervención pedagógica se centra en el área de Personal Social, del mismo modo esta intervención se realizará de manera es lúdica y motivadora, centrada en actividades y juegos que priorizan el desarrollo de habilidades sociales como: la comunicación, la empatía y la resolución de problemas.

Al situar a los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje y darles la oportunidad de explorar temas de su interés se espera que la intervención pedagógica mejore el rendimiento académico y aumente la motivación de los estudiantes por el aprendizaje, de esta manera para enriquecer la intervención pedagógica, se integrará la estrategia de gamificación dentro de los talleres de aprendizaje. La gamificación se utilizará para aumentar la motivación de los estudiantes, a través de desafíos, recompensas, niveles y retroalimentación instantánea, los estudiantes se verán incentivados a participar activamente en sus talleres. Esta estrategia no solo hará el proceso de aprendizaje más dinámico y atractivo, sino que también promoverá habilidades clave como la cooperación, la resolución de problemas y la creatividad. Por ello, la gamificación, ayudará a crear un entorno de aprendizaje interactivo y estimulante para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales.

- **Mecánica:** Son los elementos básicos del juego, las reglas, el motor, el funcionamiento del juego. Las mecánicas sirven para que el participante conozca el progreso que ha tenido durante el juego, y de igual manera determinar su desempeño en el sistema. El objetivo de las mecánicas del juego es conseguir la motivación y estimular el interés de los jugadores, con el fin de lograr la participación de los mismos (Gómez, 2015) , a partir de estrategias como:
 - a) Retos
 - b) Niveles
 - c) Retroalimentación
 - d) Turnos
 - e) Competencia
 - f) Recompensa
 - g) Adquisición de recursos

- **Dinámica:** Es la forma en que se pone en marcha las mecánicas; donde se determina el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de nuestro juego, o como menciona Werbach: “son los aspectos panorámicos del sistema gamificado que tenemos que tomar en consideración y gestionar, pero que no podemos introducir nunca en el

juego” (Werbach & Hunter, 2015). Una forma de identificar a las dinámicas es a través del tipo de juego que se realiza, por ejemplo, una competencia, una narración, simulación, etc. las estrategias que destacan:

- a) Narrativa
- b) Emociones
- c) Progreso

➤ **Componentes:** Son los recursos con los que se cuenta y las herramientas que se utiliza para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación. Se refiere a los gráficos, la música, la ambientación, la historia que se cuenta en el juego. Es todo lo que percibe el jugador y que hace que se implique en el juego o, por el contrario, que no se sienta atraído por él, entre estas destacan:

- 1. Logros
- 2. Avatares
- 3. Puntos
- 4. Misiones
- 5. Equipos
- 6. Desbloqueo de contenido
- 7. Tablero de logros

IV. Planificador del programa

El programa de intervención pedagógica se aplicará desde el 02 de setiembre al 20 de noviembre en el marco de la planificación de los aprendizajes previstos para el tercer trimestre según la calendarización del trabajo pedagógico en la I.E.El Milagro con 5 años de educación inicial, se ha proyectado la aplicación del programa en 24 sesiones de aprendizaje en el área de Personal Social, de las cuales las 12 primeras sesiones corresponden a Unidad Didáctica N°1 titulada “Jugamos Mario Bross”, y las 12 sesiones restantes corresponden a la Unidad Didáctica N°2 titulada “Jugamos Minecraft” A continuación se esquematizan estas 24 sesiones a través de la siguiente matriz:

Nº SESIÓN y TÍTULO	DESEMPEÑO	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PASOS DE LA GAMIFICACIÓN	ESTRATEGIAS EN SESIÓN DE APRENDIZAJE	RECURSOS	CRONOGRAMA
1“Conocemos el mundo de Mario Bross”	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	Los niños descubren el mundo de Mario	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: Para poder iniciar con este videojuego, se les presenta el inicio de la historia de Mario Bross a los niños, para que los niños se familiaricen con el juego, se les presenta todos los niveles que deben recorrer para llegar al último nivel y salvar a la princesa y vencer al dragón, además se les presentará las reglas de juego al niño, esta se presentará en un tablero, terminado ello se le propone al niño que tiene la libertad de trabajar solo, en parejas o grupo.		Del 9 setiembre al 4 de octubre
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego Para poder empezar con el primer nivel, en el patio habrá ciertos obstáculos lo cual los niños deberán pasar para ir introduciéndose al juego, este será un nivel fácil, habrá un camino para que puedan mantener el equilibrio, tendrán que saltar por las vallas y pisar a los monstruos (Goomba), habrá 2 obstáculos Realización de preguntas - ¿Qué observamos? - ¿Cómo creen que lo podemos pasar? - ¿Podremos entrar todos a la misma vez? - ¿Qué necesitaremos si el camino es oscuro?		

				¿Qué creen que encontremos al final del túnel?		
			ANDAMIO	Los niños de manera individual empiezan a pasar por orden, respetando sus turnos y de manera cuidadosa cuidando su cuerpo y los materiales. Cuando los niños hayan pasado, encontrarán un cofre con una carta de la princesa Peach.		
			FINAL DEL JUEGO	Para finalizar, los niños abren el cofre y encuentran la carta de la princesa, en ello menciona que la princesa ha sido capturada por Bowser y para poder rescatarla debe cumplir todos los niveles junto con sus amigos, es decir, deben trabajar en equipo.		
2" Mi primera Misión"	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	El niño trabaja con un compañero a elección de ellos para el primer nivel	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: Luego de que los niños hayan recibido la carta de la princesa, tienen la misión de encontrar a Luigi, su hermano de Mario para completar todos los niños es así como, para este nivel, los niños deberán jugar en dúos. En el patio encontrarán un circuito donde deberán pasar con su amigo sin que se caiga.		
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio habrá unos recipientes (vasos y tazones) el cual tendrán que trasladar el agua a un recipiente más grande, lo tendrán que hacer por equipos y en columnas. Realización de preguntas ¿Cómo se podrá trasladar el agua?		

				¿Hasta dónde podremos llenar? ¿Qué pasaría si se me cae el agua?		
			ANDAMIO	Luego de que los niños ensayo de cómo se podría jugar, por grupos de 5 se colocaran en una columna y tendrán que trasladar el agua, el que termine primero tendrán más tiempo para ir a la segunda misión, allí encontraran un ajolote, este estará en una piscina con diversos materiales.		
			FINAL DEL JUEGO	Una vez que hayan encontrado el ajolote los acompañará en el mundo marino, de igual manera el ajolote podrá estar con ellos en el último nivel, para que cuando construyan sus casas tendrán que construir su hábitat.		
3"Buscamos hongos para crecer"	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	El niño por equipo tendrá que trasladar el agua para obtener su hongo de crecimiento	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: Luego de que los niños hayan recibido la carta de la princesa, tienen la misión de encontrar a Luigi, su hermano de Mario para completar todos los niños es así como, para este nivel, los niños deberán jugar en dúos. En el patio encontrarán un circuito donde deberán pasar con su amigo sin que se caiga.		
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio habrá unos recipientes (vasos y tazones) el cual tendrán que trasladar el agua a un recipiente más grande, lo tendrán que hacer por equipos y en columnas. Realización de preguntas		

				¿Cómo se podrá trasladar el agua? ¿Hasta dónde podremos llenar? ¿Qué pasaría si se me cae el agua?		
			ANDAMIO	Los niños realizan el juego de acuerdo a como lo practicaron y se ponen de acuerdo sobre las estrategias que usaran		
			FINAL DEL JUEGO	Luego de que los niños ensayo de cómo se podría jugar, por grupos de 5 se colocaran en una columna y tendrán que trasladar el agua, el que termine primero tendrán más tiempo para buscar su hongo por todo el patio		
4"Buscamos la flor bomba"	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	Por dúos, los niños tendrán que mantener el equilibrio y encontrar su flor	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: Luego de que los niños hayan obtenido el hongo para crecer, tienen la misión de encontrar la flor bomba que se encuentra en un lugar donde h un circuito donde deberán pasar con su amigo sin que se caiga.		
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio habrá cartones en el suelo simulando que es lava, para que el niño pueda pasar, deberá mantener el equilibrio y pasar ciertos obstáculos por un solo camino, primero lo harán de manera individual y luego lo harán por dúos Realización de preguntas ¿Cómo podrán pasar? ¿si van de dos, será difícil?		
			ANDAMIO	Luego de que los niños hayan ensayado de cómo se podría jugar, por dúos empezarán con		

				el juego, deberán mantener el equilibrio, pues si se caen perderán tiempo para encontrar la flor bomba		
			FINAL DEL JUEGO	Una vez que hayan encontrado la flor bomba, esta permanecerá con ellos en el juego hasta llegar al último nivel.		
5"Encontramos a Yoshi"	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar,	Los niños por equipos de 6 realizan los juegos para	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: En el nivel 5 nuestro descubrimiento será que en el juego habrá muchos obstáculos (que serán cajas en forma de cuadrado), los niños tendrán que esquivarlos y recoger los vasos y ir juntando, para que al final del camino puedan armar los vasos en forma de torre, luego observará lo que hay al final del camino que será un huevo grande que tendrá que romper y descubrir que hay dentro.	- Ambien tación del videoju ego Mario Bross - Vasos de plásticos -Un huevo grande misterioso que será hecho de cartón. -Cajas	
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio habrá obstáculos, pasando cada obstáculo habrá un vaso que tienen que ir recogiendo, el cual tendrá que trasladarlo hasta el final ya que habrá un huevo grande esperándolos y se tendrán que hacer equipos de 6 integrantes para realizar el juego. Realización de preguntas: ¿Qué haremos al llegar a final del camino? ¿Qué haremos con los vasos? ¿Hasta dónde podremos llevar los vasos?		

	rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	obtener su recompensa	ANDAMIO	Realizan el juego Luego de que los niños ensayaron podrán empezar a jugar, se formarán 2 grupos de 6 integrantes, la misión será que por grupos deben pasar el camino de obstáculos esquivándolos, a su vez recogiendo los vasos, cuando hayan llegado al final de camino armar una torre con los vasos para luego pasar a buscar el huevo de recompensa de este nivel que será Yoshi.		
			FINAL DEL JUEGO	Una vez que hayan encontrado a YOSHI este los acompañará al siguiente nivel, ya que él conoce el los ayudara a pasar a los siguientes niveles. Además, se les comenta que ha obtenido una nueva recompensa, la cual, podrán colocar en el tablero, cuando ya estén dentro del aula, se pide a un niño que lo coloque. Para finalizar, los estudiantes responden a las siguientes preguntas: Elaboración de preguntas ¿Qué parte de la actividad se te hizo difícil? ¿Por qué? ¿Luego de trasladar los vasos, que lograste encontrar? ¿De qué otra manera hubiéramos trasladado los vasos? ¿A que nos podrá ayudar YOSHI? ¿Qué herramienta nos faltara para poder rescatar a la princesa?		

				Entrega de recompensas La entrega de recompensa de este nivel será Yoshi quien los acompañará al siguiente nivel.		
6" Camino de las estrellas"	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	Los niños por equipos de 2 tendrán que recolectar las estrellas para obtener su recompensa.	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos En el nivel 6, habrá varias estrellas que estarán dispersas por todo el espacio estas, tendrán encima pegado cedro, para que el niño pueda descubrir tendrá que capturar todas las estrellas y tendrá que utilizar un matamoscas, luego observara lo que hay al final del camino que será un cesto vaciado, donde ahí colocaran las estrellas para luego descubrir su recompensa que será bombas de fuego.	- Estrellas - Matamoscas -Cestos -Bombas de fuego	
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio habrá muchas estrellas dispersas, los niños tienen que capturar todas las estrellas utilizando matamoscas, para encontrar al final la recompensa. Realización de preguntas ¿Qué haremos al llegar? ¿Qué haremos con los matamoscas? ¿Hasta dónde podremos llevar al capturar todas las estrellas? -Luego de que los estudiantes respondan las preguntas, tendrán la opción de ensayar antes de comenzar con el juego.		

			ANDAMIO	Realizan el juego Luego de que los niños ensayaron podrán empezar a jugar, se formarán 2 grupos de 6 integrantes, la misión será que por grupos deben de capturar todas las estrellas, cuando hayan llegado al final deberán colocar todas las estrellas en el cesto y luego recogerán su recompensa.		
			FINAL DEL JUEGO	Una vez que hayan recogido sus bombas de fuego, se les dirá que esto lo pondrá utilizar en los siguientes niveles. Además, se les comenta que ha obtenido una nueva recompensa. Elaboración de preguntas: ¿De qué otra manera hubiera capturado las estrellas? ¿A que nos podrá ayudar las bombas de fuego en los siguientes niveles? ¿Qué herramienta nos faltara para poder rescatar a la princesa?. Entrega de recompensas Se le entregara bombas de fuego la cual, podrán colocar en el tablero, cuando ya estén dentro del aula, se pide a un niño que lo coloque.		

7° Nivel acuático	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	Los niños por equipos de 2 tendrán que trasladar el agua para obtener su recompensa.	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos En el nivel 7, habrá en el patio dos mesas de forma vertical y habrán encima de las mesas vasos vacíos, además de un bol lleno de agua al inicio y al final un bol vacío. Cada grupo se formará en una mesa y deberá trasladar el agua utilizando los vasos, un niño tendrá que estar al inicio repartiendo el agua y los demás deberán ir pasándolo de vaso en vaso. El niño que este al final deberá echar el agua en el bol vacío. Al final del camino habrá una recompensa que será un cuadrado misterioso, que servirá para que al siguiente nivel tengan más tiempo y oportunidades de realizar el juego.	- Vasos - Agua - Bol grande - Mesas - Caja misteriosa	
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio habrá dos mesas en forma vertical que estarán separadas por una distancia de medio metro, encima habrá vasos vacíos y al inicio un bol con agua y al final un bol vacío, tendrán que hacer equipos. Realización de preguntas ¿Qué haremos al llegar con los vasos? ¿Qué haremos con el bol con agua? ¿Qué pasará con el bol vacío?		
			ANDAMIO	Realizan el juego Luego de que los niños ensayaron podrán empezar a		

				jugar, se formarán 2 grupos de 6 integrantes, la misión será que por grupos deben pasar trasladar el agua utilizando solo los vasos, cuando hayan terminado de trasladar toda el agua podrán ir a ver su recompensa que será un cuadrado misterioso que servirá para que al siguiente nivel tengan más tiempo y oportunidades de realizar el juego.		
			FINAL DEL JUEGO	Una vez que hayan encontrado la caja misteriosa este los acompañará al siguiente nivel, ya que él conoce el los ayudara a pasar a los siguientes niveles. Además, se les comenta que ha obtenido una nueva recompensa, la cual, podrán colocar en el tablero, cuando ya estén dentro del aula, se pide a un niño que lo coloque. Elaboración de preguntas ¿De qué otra manera hubiéramos trasladado el agua? ¿A que nos podrá ayudar la caja misteriosa? ¿Qué herramienta nos faltara para poder rescatar a la princesa? Entrega de recompensas Se le entregara bombas de fuego la cual, podrán colocar en el tablero, cuando ya estén dentro del aula, se pide a un niño que lo coloque.		

8"Montañas de las galletas"	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	Los niños por equipos tendrán que cruzar el camino de rocas para obtener su recompensas.	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos En el nivel 8, habrá en el patio galletas escondidas y cerca de cada galleta habrá banderines rojos parados simulando que están cerca, luego habrá un camino que tendrán rocas que tienen que saltar o esquivar, y al final de camino habrá cuatro come galletas y a su costado un cesto con pinzas, que deberán utilizar para darle de comer al come galleta. Al final encontrarán una flor poderosa que les servirá para tener un traje de fuego.	- Galletas -Come galletas -Pinzas -Flor poderosa -Camino de rocas -Banderines rojos	
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio habrá escondidos galletas con banderines rojos que ayudarán cara que sepan que están cerca de encontrar las galletas, además habrá un camino de rocas y al final come galletas y a los costados cestos con pinzas, tendrán que hacer equipos. Realización de preguntas ¿Para qué creen que servirá los banderines rojos? ¿Como pasaremos el camino de rocas? ¿Para qué servirán las pinzas?		
			ANDAMIO	Realizan el juego Luego de que los niños ensayaron podrán empezar a jugar, se formarán 2 grupos de 6 integrantes, la misión será que por grupos deben encontrar las galletas, luego pasaran por el		

				camino de rocas, y utilizar las pinzas para darles de comer al come galletas para luego coger su recompensa que será la flor.		
			FINAL DEL JUEGO	Una vez que hayan encontrado la flor poderosa este los acompañará al siguiente nivel. Además, se les comenta que ha obtenido una nueva recompensa, la cual, podrán colocar en el tablero, cuando ya estén dentro del aula, se pide a un niño que lo coloque. Elaboración de preguntas ¿De qué otra manera hubiera pasado el camino de rocas? ¿A que nos podrá ayudar la flor poderosa? ¿Qué herramienta nos faltara para poder rescatar a la princesa? Se le entregara la flor poderosa la cual, podrán colocar en el tablero, cuando ya estén dentro del aula, se pide a un niño que lo coloque.		
9 "Reino de los pingüinos"	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo		DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos Pasamos al nivel 9, y este nivel es muy misterioso, habrá hielo, y muchos obstáculos (habrá planchas de cartón, aros, pelotas de plástico), para que el niño pueda descubrir lo que hay allí a través de un camino de hielo, deberá de convertirse en un pingüino nomas, deberá de caminar por un lado a otro con una pelota entre las piernas, luego, deberá de deslizarse en	Pelotitas de plástico Planchas de cartón Peces Piscina de agua	

				la plancha de cartón y por último, buscaran su alimento que se encontrara en la piscina de agua, para este momento deberán de trabajar en equipo y buscar los peces.		
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio habrá un camino de hielo, para ello, también habrá una cesta de pelotas de plástico, la cual, la pelota deberá de poner ente sus piernas. Luego, visualizan la resbaladera de hielo (plancha de cartón) y por último, una piscina de agua donde encontraran peces. Realización de preguntas • ¿Qué haremos al llegar a final del camino? • ¿Qué haremos con las pelotas? ¿Qué podremos hacer para pasar la resbaladera de hielo? Luego de que los estudiantes respondan las preguntas, tendrán la opción de ensayar antes de comenzar con el uego.		
			ANDAMIO	Realizan el juego Luego de que los niños ensayaron podrán empezar a jugar, se formarán 2 grupos de 6 integrantes, la misión será que por grupos deben pasar el camino de hielo donde estarán los pingüinos malos y entonces deberán de pasarlos. Luego, pasaran por la resbaladera de hielo y llegaran a buscar su		

				alimento.		
			FINAL DEL JUEGO	Elaboración de preguntas • ¿De que otra manera hubiéramos caminado por el camino de hielo? • ¿Qué hubieras realizado en la resbaladera de hielo? • ¿De que otra manera hubiéramos agarrado los peces? Entrega de recompensas Una vez que hayan recolectado todos los peces habrá uno en especial, el cual, los permitirá seguir al siguiente nivel. Se les comenta que han obtenido una nueva recompensa, la cual, podrán colocar en el tablero que esta dentro del aula		
10 Reino de Bowser"	Realiza acciones y juegos de manera autónoma		DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos Pasamos al nivel 10, y este nivel es muy misterioso, habrá fuego, y muchos obstáculos, para ello, los niños observaran un camino de rocas las cuales no se sabe si son seguras para cruzar, cuando termina el camino de piedras, pasaran por una estrecha línea que los llevara al camino más peligroso donde habrá bolas de fuego, para luego, finalizar recogerán la bandera que significara que han salido del reino de Browser.	Círculos de goma eva, rocas) Cinta adhesiva (para el equilibrio) Pelotas pequeñas y blandas (para lanzar) (simularan ser las bolas de	

					fuego)	
					Bandera del mundo de Boswer	
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio habrá un camino de rocas peligrosas las cuales no se saben si se puede pisar en ellas o no, luego, observaran un camino super estrecho donde deberán caminar sin caerse, cuando hayan llegado al final del camino habrá una pequeña trampa la cual, contienen bolas de fuego, luego que hayan pasado ese camino, observaran una bandera la cual tendrán que bajarla para colocarlo en el tablero de niveles. Realización de preguntas • ¿Qué haremos al llegar a final del camino? • ¿Cómo pasaremos el camino de rocas? • ¿Cómo pasaremos el camino estrecho? ¿De que manera esquivaremos las bolas de fuego?		
			ANDAMIO	Realizan el juego Luego de que los niños ensayaron podrán empezar a jugar, se formarán 4 grupos de 2 a 3 integrantes, la misión será pasar por el camino de rocas peligrosas, luego por el camino estrecho en el cual, no deberán de caerse sino lo volverán a realizar, para finalizar el mayor obstáculo, pasar el camino de		

				bolas de fuego.		
			FINAL DEL JUEGO	Elaboración de preguntas • ¿De qué otra manera hubiéramos pasado el camino de rocas? • ¿Qué hubieras hecho para pasar el camino estrecho? • ¿De qué otra manera hubiéramos pasado el camino de bolas de fuego? Entrega de recompensas Una vez que hayan bajado la bandera, este les permitirá seguir al siguiente nivel. Luego, se les comenta que han obtenido una nueva recompensa, la cual, podrán colocar en el tablero que se encuentra dentro del aula.		
11 Isla de Yoshi	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo		DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos Pasamos al nivel 11, y este nivel es muy misterioso, diferentes aventuras, para ello, los niños observaran un espacio donde habrá hula hula, en este espacio deberán de pasar por cada uno de los hulas hulas sin salirse de el ni pisar los bordes, además, para aumentar el desafío tendrán que trasladar un huevito de Joshi para dejarlo a salvo de las garras de Browser. Cuando terminan este camino, tendrán que pasar por un camino	Hula hula Huevitos Colchoneta Pelotas sueves de colores Carta de Joshi	

				angosto el cual, implicara que se tengan que estar acostados para pasar, ya estando en el otro extremo, deberán de unirse en parejas y lanzarse frutas tropicales (pelotas suaves), el dúo que no se les haya caído tendrá la oportunidad de abrir la recompensa, la cual, será una carta de Joshi.		
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio habrá un camino de hula hula, donde los niños pasarán den uno, además, deberán de ayudar a trasladar a los huevitos de Joshi. Cuando terminan el camino, observan un camino en cual implica que deberán de buscar la manera de pasar pero deberán de estar acostados, para luego, unirse en parejas donde deberán de lanzar frutas tropicales y al dúo que no se le caiga tendrá la oportunidad de recoger la carta de Joshi. Realización de preguntas • ¿Qué haremos al llegar a final del camino? • ¿Cómo pasaremos el camino hula hula? • ¿Cómo pasaremos el camino angosto? ¿De qué manera haremos para que las frutas tropicales no se caigan? Luego de que los estudiantes respondan las preguntas, tendrán la opción de ensayar		

				antes de comenzar con el juego.		
			ANDAMIO	Realizan el juego Luego de que los niños ensayaron podrán empezar a jugar, se formarán 4 grupos de 2 a 3 integrantes, la misión será pasar por el camino de rocas, luego por el camino angosto donde deberán de proteger con mayor cautela los huevitos de Joshi, para finalizar el mayor obstáculo, se unirán en parejas y se lanzaran las frutas tropicales, el dúo que no se le haya caído tendrá el privilegio de abrir la carta de Joshi.		
			FINAL DEL JUEGO	Elaboración de preguntas • ¿De qué otra manera hubiéramos pasado el camino de hula hula? • ¿Qué hubieras hecho para pasar el camino angosto? • ¿De qué otra manera hubiéramos pasado las frutas tropicales para evitar que se cayeran? Entrega de recompensas Una vez que hayan abierto la carta de Joshi, este les mostrara el camino para el siguiente nivel. Luego, se les comenta que han obtenido esta recompensa que les permitirá descubrir y prepararse para el siguiente nivel.		

12 Rescatamos a la princesa	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo		DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos Pasamos al nivel 12, el ultimo nivel, tendremos que pasar este nivel teniendo entre las piernas una pelota de plástico, y deberemos de caminar como pingüinos. Cuando se haya terminado de caminar como pingüinos, saltaremos por las plataformas flotantes (aros), para luego, pasar agachados por un camino de cuerdas el cual no podremos rozar con nuestro cuerpo. Por último, se armará una torre con bloques, y cuando este lista la torre, la princesa aparecerá para rescatarla.	Aros para saltar Pelotas de plástico Soga Bloques de plástico Princesa	
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio un camino en el cual se deberá de pasar con una pelota entre las piernas simulando ser pingüinos, luego, se saltar por las plataformas flotantes con mucho cuidado de resbalar. Cuando se finaliza el camino flotante se deberá de pasar por el camino de las cuerdas enredadas, las cuales, no se deben de roza ya que tienen alarmas de trampa, y por último, se tendrá que armar una torre la cual nos indicará lo que pasará. Realización de preguntas • ¿Qué haremos al llegar a final del camino? • ¿Cómo pasaremos el camino llevando la pelota		

				entre las piernas? • ¿Cómo pasaremos el camino de las cuerdas? ¿De qué manera podríamos armar más la torre?		
			ANDAMIO	Realizan el juego Luego, de que los niños ensayaron podrán empezar a jugar, se formara grupos de 4 integrantes, para ello, deberán de completar la misión que será pasar el camino como pingüinos, luego, pasar el camino de las plataformas flotantes y luego ir por el camino de las cuerdas para finalmente armar la torre que permitirá saber dónde está la Princesa.		
			FINAL DEL JUEGO	Elaboración de preguntas • ¿De qué otra manera hubiéramos pasado el camino de las plataformas flotantes • ¿Qué hubieras hecho para pasar por el camino de las cuerdas? • ¿De qué otra manera hubiéramos armado el castillo? Entrega de recompensas Una vez que hayan terminado de armar la torre, este le mostrara a la princesa la cual es rescatada de las manos de Browser. Luego, se comenta que han obtenido la última recompensa la cual es un castillo.		

N° SESIÓN y TÍTULO	DESEMPEÑO	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PASOS DE LA GAMIFICACIÓN	ESTRATEGIAS EN SESIÓN DE APRENDIZAJE	RECURSOS	CRONOGRAMA
1“Descubro el mundo de Minecraft”	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	El niño por dúos o en equipo tendrá que ir al patio a encontrar sus herramientas	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: Para poder iniciar con este videojuego, se les presenta el inicio de la historia de minecraft a los niños, para que los niños se familiaricen con el juego, luego de presentar la historia ‘para empezar a jugar, se les presentará las reglas de juego al niño, esta se presentará en un tablero, terminado ello se le propone al niño que tiene la libertad de trabajar solo, en parejas o grupo.	Ambientación del videojuego Minecraft Cajas Espadas Sobres de misiones	Del 21 de octubre al 20 de noviembre
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio habrá algunos materiales como las espadas, sobres de misiones, es por ello que para la primera misión se les dará acertijos a los niños, cabe resaltar que el objetivo de estas misiones es que el niño logre encontrar su espada para que puedan pasar al siguiente nivel		

				Sobre 1: es un juego grande por el cual subes caminas y te deslizas ----- es un juego el cual te balanceas ----- el tesoro se encuentra en un juego donde avanzas con las manos Una vez que los niños hayan adivinado se les preguntará cómo creen que pueden hacerlo y de acuerdo a sus respuestas se les muestra otro sobre.		
			ANDAMIO	Realizan el juego Sobre 2: por el juego grande tendrás que pasar 2 veces por el túnel, para luego subir y bajar por el tobogán, El último que baje por el tobogán se le dará otro sobre y con ayuda de la miss o de un amigo leerá lo que dice ahí Sobre 3: tendrás que rodear los columpios, eso serán las lianas y cuando llegues al pasamanos encontrarás las espadas. Una vez que los niños encontraron las espadas, habrá otro sobre Sobre 4: Hola, yo soy la espada legendaria y yo te ayudaré a llegar al siguiente nivel, para ello debes dirigirte al lugar donde haces danza y descubrirás lo que hay... El niño llega al estrado y encontrará fuego o llamas y se les menciona que han llegado al nivel del volcán.		
			FINAL DEL JUEGO	Luego de que los niños descubrieron el siguiente nivel, nos dirigiremos al salón para		

				poder compartir lo que trabajamos hoy, además de ello se presentará un tablero de manera general y allí se colocará la ficha de la herramienta que encontraron el día de hoy. ¿Qué juegos realizaste? ¿tuviste alguna dificultad? cuales		
2 "Aventuras de la lava de minecraft"	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	El niño por dúos o en equipo tendrá que ir al patio a encontrar sus herramientas	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: Se invita a los estudiantes a que se puedan dirigir al patio donde está el estrado. Llegando observan su primer desafío que se trata sobre "EL PISO ES LAVA", ellos observan un camino angosto, y a los costados habrá lava, los niños comenzarán a ver el juego.	Ambientación del videojuego Minecraft Caminos de lava Herramienta de pico	
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego Se les invita a los niños a comenzar con el juego, y se les dirá que tienen que realizarlo de acuerdo a como ellos creen que pueden lograrlo, ya que al final del camino se les dará una herramienta misteriosa, que será una pica para romper el hielo que les permitirá descubrir su recompensa final. Después que todos los estudiantes pasaron por el camino y hayan recibido su herramienta misteriosa se les invita a que puedan sentarse a un extremo del camino y se les realiza unas preguntas: Realización de preguntas ¿De qué otra manera se podrá		

				pasar el camino sin pisar la lava? ¿Cómo creen que podemos lograr obtener lo que está dentro del recipiente, si solo tenemos poco tiempo para poder lograrlo? Si nos juntamos en 2 grupos, ¿Creen que podamos lograrlo, ya que tenemos poco tiempo? ¿Por qué? ¿Para qué servirá la herramienta que recibieron?		
			ANDAMIO	Luego, se les invita a pasar nuevamente por el camino, pero en esta ocasión con las herramientas brindadas para que puedan romper el hielo y descubrir que hay dentro, mientras vayan pasando el camino se les irá dando recordatorios sobre lo que van realizando. Cuando lleguen al extremo donde se encuentran los dos recipientes con objetos, dentro de una bola de hielo habrá una herramienta para su siguiente desafío.		
			FINAL DEL JUEGO	Para finalizar, los estudiantes recibirán la recompensa que encontraron dentro del hielo, que será una herramienta de pico, y se les mencionara que es otra herramienta que utilizaremos para la construcción de nuestro mundo. Además, se les preguntará: ¿De qué otra manera cree que hubiéramos cruzado el camino? ¿Qué otras herramientas nos	Bandeja de hielo Pica para romper el hielo	

				faltarían descubrir para la construcción de nuestra casa?		
3 " BUSCAMOS LOS DIAMANTES "	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	El niño por dúos o en equipo tendrá que ir al patio a encontrar sus herramientas	DESCUBRIMIENTO	Se invita a los estudiantes a que se puedan dirigir al patio. Llegando observan su primer desafío que se trata sobre "Buscar los diamantes perdidos", para ello observan dos caminos con diferentes dificultades (al costado de cada camino habrá lava), y se observarán que al final los dos caminos se encontrarán cañitas colocadas de manera vertical encima de la arena. los niños comenzarán a ver el juego.	Ambientación del videojuego Minecraft Diamantes Cañitas Caminos	
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego Se les menciona que para cruzar los caminos deberán de trabajar en dúos y el que averigüe de qué trata tendrá un diamante adicional en la siguiente etapa. Para ello, los estudiantes responden a las siguientes preguntas después de haber observado los caminos Realización de preguntas ¿Qué podemos hacer para ir al otro lado? ¿De qué manera puedo lograr		

				pasar el camino rocoso? ¿Que observan que hay al final del camino? ¿Qué pasaría si me caigo al cruzar el camino? ¿Qué encontraremos?		
			ANDAMIO	Luego, se les invita a pasar por el camino rocoso y luego por el camino de secuencia correcta para ir al otro lado y buscar los diamantes perdidos. Cuando llegan al final del camino se les recuerda que deben de buscar la manera de encontrar los diamantes perdidos.		
			FINAL DEL JUEGO	Para finalizar, los dúos cuentan los diamantes que lograron encontrar, además, se les menciona que deben de guardarlos para obtener su siguiente herramienta. También, se les preguntará: ¿De qué otra manera cree que hubiéramos cruzado los caminos? ¿Qué otras herramientas nos faltarían descubrir para la construcción de nuestra casa?		
4 " OH NO, ¡ENCONTRÉ	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr,	El niño por dúos o en equipo tendrá que ir al patio a	DESCUBRIMIENTO	Los niños se encuentran en el "NETHER" y camino a la mina abandonada encuentran diamantes y oro, siguiendo el camino se topan con la entrada a la mina	Ambientación del videojuego Minecraft	
			INCORPORACIÓN	Para entrar a la mina los niños encuentran un túnel muy estrecho y oscuro y ven a lo lejos que hay una red de tela de araña, ante ello se les pregunta a los niños ¿Qué observamos? Cómo creen que lo podemos		

				pasar? ¿Podremos entrar todos a la misma vez? ¿Qué necesitaremos si el camino es oscuro? ¿Qué creen que encontremos al final del túnel?		
5 "EN BUSCA DE MI AJOLOTE"	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	El niño por dúos o en equipo tendrá que ir al patio a encontrar sus herramientas	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos Saliendo del mundo de la mina, los niños se dirigen al patio que está al costado del baño, pero para llegar allí tendrán que pasar por un camino de número, cuando llegan se encuentran con el mundo marino de Minecraft.	Ambientación del videojuego Minecraft Cajas	
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio habrá unos recipientes (vasos y tazones) el cual tendrán que trasladar el agua a un recipiente más grande, lo tendrán que hacer por equipos y en columnas. Realización de preguntas • ¿Cómo se podrá trasladar el agua? • ¿Hasta dónde podremos llenar? • ¿Qué pasaría si se me cae el agua?		
			ANDAMIO	Realizan el juego Luego de que los niños ensayo de cómo se podría jugar, por grupos de 5 se colocaran en una columna y tendrán que trasladar el agua, el que termine primero tendrán más tiempo para ir a la segunda misión, allí encontraran un		

				ajolote, este estará en una piscina con diversos materiales. FINAL DEL JUEGO Elaboración de preguntas ¿Qué parte de la actividad se te hizo difícil? ¿Por qué? ¿Qué herramienta utilizamos para encontrar su recompensa? Entrega de recompensas		
6 "EN BUSCA DE OTRO ANIMAL MARINO i"	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	El niño por dúos o en equipo tendrá que ir al patio a encontrar sus herramientas	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos Pasamos al nivel 6, seguimos en el mundo del mar, para que el niño pueda descubrir lo que hay allí a través de un camino de números de piedra, el niño irá saltando y cuando llegue al lugar observa o que hay (nos encontramos en el patio que está al costado del baño) allí hay una pelota encima de botellas lo cual el niño debe derrumbar con agua, además hay 7 vasos colgado en dos cuerdas para que el niño con ayuda del agua pueda llevarlo hacia en otro extremo.	Ambientación del videojuego Minecraft Cajas	
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego n el patio habrá 7 vasos colocados en dos cuerdas, el cual tendrá que trasladarlo de con ayuda de una pistola de agua, por ello, tendrá que hacer equipos. Realización de preguntas ¿Cómo podemos trasladar los vasos? ¿Qué pasará si se acaba		

				el agua de las pistolas? ¿Hasta dónde podremos llevar los vasos?		
			ANDAMIO	Realizan el juego Luego de que los niños ensayaron podrán empezar a jugar, se formarán 2 grupos de 6 integrantes y se les entregará un chisguete por grupo, como son 2 juegos, la primera misión será que por grupos deben derrumbar las 6 pelotas, para luego pasar al juego de los vasos que deben trasladarlo, una vez que terminen los juegos, podrán pasar a buscar el animal de recompensa de este nivel (medusa).		
			FINAL DEL JUEGO	Elaboración de preguntas na vez que hayan encontrado a la medusa, este los acompañará al siguiente nivel, ya que él conoce el camino de la entrada secreta. Además, se les comenta que ha obtenido una nueva recompensa, la cual, podrán colocar en el tablero, cuando ya estén dentro del aula, se pide a un niño que lo coloqu. Entrega de recompensas De qué otra manera hubiéramos trasladado los vasos? ¿A dónde nos podrá llevar la puerta secreta? ¿Qué herramienta nos faltara para construir nuestra casa?		
7 " ENCONTRÉ LA CUEVA	Realiza acciones y juegos de manera autónoma	El niño por dúos o en	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos Nos encontramos en nivel 7 y		

				para que descubran lo que hay en el nivel a través de un mapa tendrán que seguir todo el camino, lo cual se le dará a uno por grupo, los grupos serán 2 de 6 integrantes (esta actividad se realizará en el estrado) allí habrá módulos de psicomotricidad el cual el niño tendrá por grupos, además se les menciona a los niños que hay un monstruo que es ciego, pero escucha muy bien.		
"			INCORPORACIÓN	Presentación del juego Los módulos estarán acomodados estratégicamente para que los estudiantes puedan deslizarse, rampear y pasar por diferentes obstáculos. Para ello, se agruparán en 4 estudiantes. Luego de que los estudiantes respondan las preguntas, tendrán la opción de ensayar antes de comenzar con el juego. Para ello, cuando realicen sonidos fuertes saldrá el Wanner, el cual es un monstruo que vive en la oscuridad y por algún sonido fuerte sale a llevarse a las personas que entran a la cueva. Realización de preguntas • Cómo podemos cruzar la cueva? • ¿Qué necesitaremos? ¿Podremos salir del camino? ¿Por qué?		

			ANDAMIO	Realizan el juego Luego de que los niños hayan ensayado, empezarán a jugar por grupos, tienen que pasar por el juego de manera silenciosa y si el Warden los atrapa, el niño tendrá que sentarse. Una vez que haya pasado el juego, los niños tienen que encontrar su hacha como recompensa, pero esta estará en la cueva del Warden, por ello deben ir a recoger sin hacer ningún ruido.		
			FINAL DEL JUEGO	Elaboración de preguntas • ¿De qué otra manera hubiéramos pasado por la cueva? • ¿Qué fue lo primero que encontramos para llegar a la cueva? • ¿Qué herramienta nos faltara para construir nuestra casa? Entrega de recompensas Una vez que hayan encontrado el hacha, este les servirá para romper y obtener materiales mejores como piedra, cobre, etc. Además, esa recompensa que han obtenido se colocará en el tablero.		
7 " OH NO, ME PERDÍ EN LA CUEVA "	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con	El niño por dúos o en equipo tendrá que ir al patio a encontrar sus herramientas	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos Nos encontramos en nivel 8 y para que descubran lo que hay en el nivel a través de un mapa tendrán que seguir todo el camino, lo cual se les dará a uno por grupo, los grupos		

	relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo			serán 2 de 6 integrantes (esta actividad se realizará en el estrado) allí encontrarán unos platos para que lo puedan colocar en sus cabezas además encontrarán una fuente de cartón con un orificio en el centro donde tendrán que depositar las pelotas que van a trasladar en los platos.		
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego Los niños observan los juegos y desde sus posibilidades empiezan a mencionar o realizar como creen que se pasará, además el niño por afinidad se estará formando en grupos y deciden quienes estarán en la fila y quien será el niño que encesta las pelotas Realización de preguntas • Cómo podemos cruzar el camino? • ¿Cómo haremos para que las pelotas no se caigan? ¿Si se caen, qué hacemos?		
			ANDAMIO	Realizan el juego Luego que los niños ensayen el juego, se formarán en grupos y tendrán que hacer una fila para poder trasladar las pelotas y un niño deberá estar al final para que pueda encestar todas las pelotas en la cesta. Terminado el juego, se realizará una búsqueda de		

				tesoro el cual tendrá que encontrar carbón, cada uno encuentra el suyo, esto les servirá para que cuando construyan sus casas, puedan estar más calientes.		
			FINAL DEL JUEGO	Elaboración de preguntas • De qué otra manera hubiéramos realizado el juego? • ¿Qué fue lo primero que encontramos para llegar? • ¿Qué herramienta nos faltara para construir nuestra casa? Entrega de recompensas Una vez que hayan encontrado el carbón, este les servirá para realizar fogatas en la oscuridad o llamar a un amigo. Esta recompensa se colocará en el tablero.		
8 " VEO UNA SALIDA "	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	El niño por dúos o en equipo tendrá que ir al patio a encontrar sus herramientas	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos Para que el niño pueda descubrir la manera de salir de la cueva, se podrá observar un camino de aros en forma de un juego de mundo, el cual, los llevará a un siguiente camino que será de conos que estarán colocados de manera aleatoria donde deberá de buscar la manera de ir al otro extremo y por último, además, que observará dos costales, casi al finalizar el camino observarán una pica para que puedan trasladar el camino de aros y	Ambientación del videojuego Minecraft Cajas	

				seguir al siguiente nivel.		
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego En el patio se formarán dos grupos de 4 a 5 estudiantes, el juego consiste en que el estudiante pueda buscar la manera de salir de la cueva y buscar la manera de que no le caiga ninguna roca. Para ello, los estudiantes tendrán solo una oportunidad para ensayar lo que realizarán en este nivel. Realización de preguntas • Cómo podemos salir de la cueva? ¿Qué pasará si salgo del aro?		
			ANDAMIO	Realizan el juego Después, de que hayan ensayado, se les invita a jugar, además, se les menciona a los estudiantes que cada miembro del equipo tendrá dos oportunidades, si salen del camino perderán y ese estudiante deberá de sentarse y tendrá que esperar a que todo su equipo haya pasado la salida de la cueva.		
			FINAL DEL JUEGO	Elaboración de preguntas Una vez que hayan encontrado los estudiantes una soga, se les menciona que esta recompensa les ayudará a construir su casa ya que le podrá permitir trasladar los objetos con su fuerza. Además,		

				esta recompensa se colocará en el tablero. Entrega de recompensas De qué otra manera se hubiera salido de la cueva? ¿Si hubiéramos trabajado solos podríamos haber salido de la cueva? ¿Por qué?		
9 “ QUÉ FRÍO HACE ”	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra redominio y mayor control de un lado de su cuerpo	El niño por dúos o en equipo tendrá que ir al patio a encontrar sus herramientas	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos Pasamos al nivel 10, los niños salen de la cueva por un túnel, este será una fila de mesas cubierto por un plástico, usarán sus linternas, cuando salgan se dirigen al estrado y allí se encontrarán aros, pelotas y conos.	Ambientación del videojuego Minecraft Cajas	
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego Los conos y aros estarán en filas, habrán 2 filas de 5 conos y 2 filas de 5 aros, al finalizar las filas habrá una pelota el cual el niño debe encestar dentro del aro, para que puedan jugar los niños se agruparán en grupos de 5. Realización de preguntas Qué podemos hacer para que los aros estén dentro del cono? ¿Podrán ir todos al mismo tiempo?		

			ANDAMIO	Realizan el juego Luego del ensayo, se les menciona que ahora ya es momento de jugar bien con el equipo porque el que no sigue las indicaciones tendrá menos tiempo para conseguir la recompensa, la cual los lobos se encontrarán congelados en el patio y ellos tendrán que picar el hielo para salvarlos.		
			FINAL DEL JUEGO	Elaboración de preguntas • De qué otra manera hubiéramos pasado por el frío Bioma? • Por dónde pasamos para llegar a este frío? Entrega de recompensas Una vez que hayan encontrado los niños sus lobos, se les menciona que para que construyan sus casas los lobos les ayudará a rastrear nuevos materiales y alimentos. Además, esa recompensa que han obtenido se colocará en el tablero.		
10 "CONSTRUI M OS NUESTRA CASA "	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de	El niño por dúos o en equipo tendrá que ir al patio a encontrar sus herramientas	DESCUBRIMIENTO	Ambientación: presentación de los mundos Nos encontramos en el último nivel, los niños observan un camino en curva que tendrá su punto de inicio y su punto de llegada, pero el camino tendrá como dificultad púas, en el patio encontraron zancos.	Ambientación del videojuego Minecraft Cajas	

	un lado de su cuerpo					
			INCORPORACIÓN	Presentación del juego Los niños observan el camino en curva de púas y los zancos y desde sus posibilidades empiezan a mencionar o realizar como creen que pasarán el camino, sin lastimarse, además al final del camino observarán una caja grande que estará cubierta con papel craft y dentro estará las recompensas, se les mencionara que tienen que esperar a que todos crucen el camino para poder todos juntos romper la caja y encontrar las recompensas. Realización de preguntas ¿Cómo podemos cruzar el camino? ¿Qué podemos utilizar para cruzar el camino?		
			ANDAMIO	Luego que los niños ensayen el juego, cruzaran el camino utilizando los zancos y en dúos para poder ayudarse a cruzar el camino de púas, Terminado el juego, todos los niños romperán la caja misteriosa.		
			FINAL DEL JUEGO	Una vez que hayan roto la caja encontrarán las recompensas estas les servirá para construir su casa de manera conjunta, las recompensas serán (Ladrillos, maderas, piedras o rocas).		

				. Para finalizar, los estudiantes responden a las siguientes preguntas: • De qué otra manera hubiéramos cruzado el camino de púas? ¿Qué fue lo que había en la caja para construir nuestra casa?		
--	--	--	--	--	--	--

V. Cronograma

(Debe visualizarse fundamentalmente: Aplicación del pre test, aplicación de cada una de las sesiones de aprendizaje del programa, aplicación del post test)

Actividades	Responsables	2024																			
		Agosto				Setiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Aplicación del Pre-test a los estudiantes de 5 años	Dayana Gómez				x	X															
Aplicación de la sesión 1.2 y 3							X														
Aplicación de la sesión 4,5 y 6								X													
Aplicación de la sesión 7, 8 y 9									X												
Aplicación de la sesión 10. 11 y 12										X											
Aplicación de la sesión 13, 14 y 15													X								
Aplicación de la sesión 16, 17 y 18														X							
Aplicación de la sesión 19, 20 y 21															X						
Aplicación de la sesión 22, 23 y 24																X					
Aplicación del Post Test a los estudiantes de 5 años	Dayana Gómez																X	X			

VI. Presupuesto

(Cuadro del detalle de recursos y materiales a emplear en la implementación del programa, considerar precio unitario y precio total)

Recursos	Cantidad	Precio unitario (s/.)	Monto total (s/.)	Financiamiento
Hojas Bond A-4	1000	0.10	100.00	Autofinanciado
Hojas de Color	500	0.30	150.00	Autofinanciado
Impresiones	1000	0.40	400.00	Autofinanciado
Fotocopiado	1000	0.20	200.00	Financiado por los padres de familia
Papelógrafo	500	0.70	350.00	Autofinanciado
Plumones	12	1.50	18.00	Autofinanciado
Limpia tipo	4	1.50	6.00	Autofinanciado
Mapas	5	-	-	Prestado por la I.E. / EESPPM
Noticias	20	1.00	20.00	Autofinanciado
Laptop	1	-	-	Prestado por la I.E.
Proyector	1	-	-	Prestado por la I.E.

VII. Evaluación

Para poder obtener los resultados sobre los avances de los niños, se realizó una lista de cotejo al iniciar con las sesiones y al finalizar, es decir se realizó un pre y post test.

VARIABLE A MEDIR	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN
Habilidades sociales básicas Habilidades sociales avanzadas	Observación	Lista de cotejo	Todas las evaluaciones se realizan al finalizar cada actividad y esto se da a través de la Guía de observación.