

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE
DE DIOS**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**“Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de
la IEI N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023”**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD INICIAL Y ESPECIAL**

AUTOR(ES):

Bach. ZARATE SALCEDO, Ruth
Damarys

ASESOR(A):

- **Mg. LAZO HERRERA, Thony**
Abel

Puerto Maldonado, agosto 2026

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE
DE DIOS**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**“Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de
la IEI N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023”**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD INICIAL Y ESPECIAL**

AUTOR(ES):

Bach. ZARATE SALCEDO, Ruth
Damarys

ASESOR(A):

- **Mg. LAZO HERRERA, Thony**
Abel

Puerto Maldonado, agosto 2026

RST-RI: Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la IEI N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%	14%	3%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unamad.edu.pe	11%
	Fuente de Internet	
2	www.gob.pe	2%
	Fuente de Internet	

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 1%
Excluir bibliografía	Activo		

DEDICATORIA

Primeramente, a Dios y luego aquellos que sin parte de la divinidad de mi vida, familia y profesión.

Ruth

AGRADECIMIENTO

Todos quienes forman parte de nuestras vidas
y formación.

PRESENTACIÓN

En opinión de Baeza (2018), la gamificación no es una tecnología nueva, pues el docente ha oído hablar del juego como recurso pedagógico en su práctica docente y lo utiliza en su trabajo como una metodología interesante. el juego. Sin embargo, este recurso puede ser aprovechado a través de las nuevas tecnologías para dotar de herramientas a los docentes a través de plataformas digitales.

Planificar lecciones o juegos dinámicos, donde estos últimos sean un gancho que llame la atención de los estudiantes, hace más ameno e interesante el proceso educativo.

De acuerdo con este pensamiento, los programas educativos deben evolucionar para incluir estrategias prácticas para influir y adaptarse a nuevas acciones de cambios a los infantes. Los infantiles deben mejoran y facilitan el entorno de aprendizaje y luchan por los principios de mejora continua.

La formación integral se evidencia de manera constante y permanente en todas las actividades que se rigen a nuevas expectativas que conciernen a cambios positivos de bienestar de aprendizajes hacia su perfil de egreso que serán evidenciados a través de sus propias acciones de poder desenvolverse en diferentes actividades que fuese necesario de adquirir nuevas expectativas de conocimientos.

RESUMEN

Desde la perspectiva de la investigación titulada: “Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023”; está centrada a una investigación correlacional-descriptiva de un enfoque cuantitativo que se basó en la relación de las variables de estudios con un objetivo general: Determinar la relación entre la gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 “Roberto Guillermo”, Tambopata – 2023, que a través de la hipótesis planteada: Existe relación significativa entre la gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 “Roberto Guillermo”, Tambopata – 2023, evidenciando a través de las conclusiones resultados altamente positivos que a diversidad de plantearse la gamificación del juego, los estudiantes desarrollaron habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera más dinámica y participativa. Asimismo, se evidenció un mayor interés por aprender, fortaleciendo su autonomía, creatividad y trabajo en equipo. En conjunto, toda gamificación consolidó de ser estrategia pedagógica fundamental de conocimientos significativos en aulas iniciales desarrollando las competencias básicas y necesarias a través de las capacidades que se evidencia con el desarrollo de las habilidades y cualidades dando énfasis a su destreza para su aspecto personal.

Palabras claves: Gamificación, juegos, dinámica, integridad y emoción.

ABSTRACT

From the perspective of the research entitled: "Gamification and comprehensive education in 5-year-old children of the I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023"; it is centered on a correlational-descriptive investigation of a quantitative approach that was based on the relationship of the study variables with a general objective: To determine the relationship between gamification and comprehensive education in 5-year-old children of the I.E.I N° 433 "Roberto Guillermo", Tambopata – 2023, which through the hypothesis proposed: There is a significant relationship between gamification and comprehensive education in 5-year-old children of the I.E.I N° 433 "Roberto Guillermo", Tambopata – 2023, showing through the conclusions highly positive results that by presenting the gamification of the game, the students developed cognitive, social and emotional skills in a more dynamic and participatory way. Furthermore, a greater interest in learning was evident, strengthening their autonomy, creativity, and teamwork. Overall, gamification solidified its position as a fundamental pedagogical strategy for meaningful learning in early childhood classrooms, developing essential basic competencies through the development of skills and qualities, emphasizing their personal development.

Keywords: Gamification, games, dynamics, integrity, and emotion

INTRODUCCIÓN

Los educadores intentan constantemente mejorar el proceso de aprendizaje en diferentes clases, modificar nuevos métodos para aprender toda diferencia de características de los estudiantes, resaltar y eliminar significativamente las brechas en los paradigmas educativos relacionados con la adquisición de conocimientos mediante aspecto generales y uso de las tecnologías.

La actividad del juego representa la diversidad de formar o producir nuevas acciones que comprometan a los docentes de aulas, lo cual permite a los docentes a dejar los métodos tradicionales que por entonces funcionaban bien, y ahora deben adaptarse a los nuevos paradigmas que están sujetos a las actualizaciones tecnológicas e inclusivas pedagógicas de manera innovadora de adecuarse a la posmodernidad competente tanto del docente como el infante.

Esto expresa toda posición privilegiada que determina los profesionales de la educación, ya que son ellos quienes acompañan el proceso de aprendizaje, por lo que en este proyecto de investigación descubriremos algunos aspectos importantes cambios por proyectar la gamificación dentro de las aulas iniciales de toda formación integral hacia los infantes de 5 años.

Toda implementación de herramientas proporcionará que la dinámica de los juegos se utilice de varias formas amena de social las reglas normativas que propone conocer la interacción de gustos, renovando así los sistemas educativos y valorando que los juegos realmente pueden impulsar el desarrollo humano. También sugiere que el juego apoya e influye en la instrucción general como un medio para estimular el aprendizaje y el comportamiento. En apoyo de estos puntos de vista, se puede decir que el juego promueve el desarrollo social e intelectual, dado que el juego en la infancia ayuda a preparar a las personas para un mejor aprendizaje general.

INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

PRESENTACIÓN

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Descripción del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.....	2
1.3. Objetivos	2
1.4. Variables	3
1.5. Operacionalización de variables	4
1.6. Hipótesis	6
1.7. Justificación	6
1.8. Consideraciones éticas	7
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes de estudio.....	8
2.2. Marco Teórico	12
2.3. Definición de términos	25
CAPITULO III: METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN.....	26
3.1. Tipo de estudio.....	26
3.2. Diseño del estudio	26
3.3. Población y muestra	27
3.4. Métodos y técnicas	28
3.5. Tratamiento de los datos.....	28
CAPITULO IV: RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	30

CONCLUSIONES	39
SUGERENCIAS.....	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41
ANEXOS.....	42
Anexo: Matriz de consistencia	
Anexo: Operacionalizacion de Variables	
Anexo: Carta de Consentimiento Informado	
Anexo: Instrumentos	
Anexo: Validación de instrument	

CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

Del siglo actual XXI, surgieron nuevas formas de conexión y, como consecuencia, la tecnología transformó la manera en que las personas interactúan en esta denominada sociedad del conocimiento. Por lo tanto, la tecnología es básico en todo momento de presencia de las clases que se desarrolla por parte de la docente.

La gamificación se basa más que reglas en juego en diferentes contextos educativos o social. Según Kappa (2012), las comunidades de aprendizaje se pueden crear a través de la gamificación, los docentes están convencidos de que el juego es una técnica importante que puede ayudar a todo infante y durante su enseñanza en la educación inicial de 4 a 5 años y que les gusta aprender usando métodos efectivos. métodos Aprender y manejar situaciones en el aula.

La gamificación se concibe como un enfoque de enseñanza y motivación que busca lograr actitudes apropiadas en los alumnos mediante la creación de entornos atractivos en los cuales los participantes se comprometen y logran resultados positivos de aprendizaje. (2015), el juego es un elemento esencial para gamificar las actividades que se van a realizar en clase, como por ejemplo clasificación, desafíos y medallas. Cada juego propicia aspectos positivos en los infantes iniciales creen situaciones prácticas y fortalezcan su inteligencia emocional. Estos deben ser elaborados para orientar el aprendizaje esperado y, después, proporcionar retroalimentación; esto se convierte en una herramienta para que el profesor motive en diferentes modalidades.

La gamificación promueve toda socialización en cada infante, empleando lo lúdico de optimizar el comportamiento adecuado y reestructurar los contenidos con el fin de obtener nuevos conocimientos, aprovechando el potencial de estos. El docente tiene la responsabilidad de impulsar aprendizajes que favorezcan su desarrollo integral.

1.2. Formulación del problema

Pregunta general

- ¿Qué relación existe entre la gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023?

Preguntas específicas

- PE1: ¿Qué relación existe entre diseño de juegos y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023?
- PE2: ¿Qué relación existe entre motivación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023?
- PE3: ¿Qué relación existe entre diversión y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023?

1.3. Objetivos

- Determinar la relación entre la gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.

Objetivos específicos

- OE1: Determinar la relación entre diseño de juegos y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.
- OE2: Determinar la relación entre la motivación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.
- OE3: Determinar la relación entre la diversión y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.

1.4. Variables

Gamificación

DIMENSIONES

- Diseño de juegos
- Motivación
- Diversión

Formación Integral

DIMENSIONES

- Cognitivo
- Social
- Valores – Actitudinal

1.5. Operacionalización de variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DE LA GAMIFICACIÓN				
VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems	ESCALA DE VALORACIÓN
VARIABLE: Gamificación	Diseños de Juegos	▪ Participa activamente en los juegos propuestos a realizar. ▪ Cumple con las reglas del juego a desarrollarse. ▪ Te integras a todos los juegos propuestos por los demás. ▪ Comprende con facilidad los juegos establecidos.	1,2,3,4,5	1 = Nunca 2 = Pocas veces 3 = Muchas veces 4 = Siempre
	Motivación	▪ Disfrutas con entusiasmos la realización de los juegos. ▪ Generas alegría en las actividades de juego. ▪ Te integras a todos los equipos	6,7,8,9,10	
	Diversión	▪ Eres divertido y genial con las actividades que participas ▪ Muestras compromiso y respeto hacia los demás. ▪ Compartes entusiasmo de felicidad y diversión por todo.	11,12,13,14,15	

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE FORMACIÓN INTEGRAL				
VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems	Escala de valoración
VARIABLE: Formación Integral	Corporal	- Describe las cosas que va aprendiendo. - Entiende y maneja situaciones que requiere sus habilidades. - Suele ser participativo y colaborativo con sus ideas con fines de mejora.	1,2,3,4,5	1 = Nunca 2 = Pocas veces 3= Muchas veces 4 = Siempre
	Personal – social	- Se relaciona de manera práctica con los demás. - Comprende situaciones de actividades sociales. - Maneja nuevos avances prácticos sociales	6,7,8,9,10	
	Comunicativa	- Realiza acciones de cambios positivos - Demuestra en su crecimiento cierta madurez de comportamiento. - Valora las acciones de los demás - Se desarrolla de manera armónica	11,12,13,14,15	

1.6. Hipótesis

Hipótesis general

- Existe relación significativa entre la gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.

Hipótesis específicas

- Existe relación significativa entre diseño de juegos y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.
- Existe relación significativa entre la motivación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.
- Existe relación significativa entre la diversión y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.

1.7. Justificación

Todo investigador debe tener en cuenta y aprender a usar las justificaciones, ya que son recursos fundamentales para respaldar la investigación que se plantea realizar. Estas son razones, peculiares donde se quieren conseguir y experiencias de mejora y colaboración en el ámbito educativo, campo fundamental que se desprende de las necesidades de los niños. Que hay varios problemas a los que nos enfrentamos hoy en día en las actividades pedagógicas con infantes.

Justificación metodológica

El estudio que empleará a nivel metodológico será el descriptivo-correlacional, es verificar su implicancia de las variables. Esto posibilitará el diagnóstico y la implementación de la gamificación en diferentes mejoras como parte de nuestras metas. Se emplea el método cuantitativo.

Justificación pedagógica

Facilitará las acciones prácticas que se desarrollarán con los alumnos y la mejora de la aplicación de gamificación, métodos, técnicas y la Implementación de recursos imprescindibles en reforzar toda característica de la formación integral de cada infante.

1.8. Consideraciones éticas

Esta funcionalidad de compromiso de reservar la información de manera ética y responsables, cuya finalidad permite evidenciar cambios prospectivos positivos hacia la institución educativa y finalidades pedagógicas de cambios que deben ser aplicado.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Antecedentes Internacionales

Libero (2019) Ecuador, Toda gamificación son metodologías en la parte educativa que incorpora nuevas formas de jugar de manera dinámica y activo en cada infante. En el contexto actual, su aplicación junto con las TIC permite generar experiencias innovadoras que facilitan la comprensión de contenidos infantiles de distintas edades. De diferentes acciones de juegos o recursos interactivos, se fortalece varios aspectos que comprometen la diversificación de contribuir nuevas habilidades que son esenciales de manera eficiente y de este modo la gamificación contribuye a mejorar nuevas etapas educativas. Además, el uso de herramientas digitales con contenido atractivo permite crear entornos de aprendizajes más participativos y estimulantes. Contemplando nuevas avocaciones de la realidad en contribuir el interés por aprender desde las edades tempranas.

Navan y Khaleghi (2020) realizado en Colombia, analiza el impacto de una intervención lúdica en el comportamiento infantil mediante un diseño comparativo. Para ello, los participantes se organizaron en dos grupos, con 10 integrantes. Donde aplicaron varios programas de intervención e impacto, se desarrolló en 16 sesiones de 30 minutos y se complementó con encuentros más extensos en los que también participaron los padres, lo que sugiere un enfoque integral que involucra al entorno familiar. Para evaluar los resultados, de aplicar criterios de conductas infantiles, un instrumento amplio que permite identificar diversos problemas conductuales. A través de la comparación entre los resultados iniciales (pretest) y finales (posttest), se buscó determinar si la intervención logró reducir dificultades del comportamiento infantiles.

Peñas M. et al., (2020) llevado a cabo en Ecuador, tiene como objetivo comprender la manera en que los juegos influyen durante toda actividad pedagógica en los pequeños, particularmente se respecta al desarrollo psicomotor. Esta investigación se centra en el desarrollo infantil, observando a los niños en un ambiente de juego y considerando este último no solo como diversión, sino también como una herramienta fundamental para el aprendizaje. Se empleó un método cuantitativo para examinar los resultados, el cual facilitó la conexión entre el empleo del juego y el avance en las habilidades motoras. Los hallazgos demuestran que los niños mejoran sus habilidades físicas y cognitivas de manera más natural cuando participan en actividades dinámicas en un entorno de juego. Esto reafirma el concepto de que aprender jugando es eficaz, especialmente en la primera infancia. Por lo tanto, la investigación propone que los maestros implementen estrategias lúdicas con más regularidad en sus clases, dado que no solo promueven la psicomotricidad, sino también el desarrollo del lenguaje y de la inteligencia desde una edad temprana.

Salazar I. y Izamar D. (2022) destaca el valor del juego como un elemento fundamental en la educación primaria, según una investigación hecha en Ecuador. Desde esta perspectiva, todos lúdico prioriza varias actividades de entretenimiento, también un medio que los niños desarrollen habilidades, fortalezcan su memoria y mejoren su atención mientras aprenden a interactuar con otras personas. El juego así se vuelve un medio positivo que mezcla la diversión con la instrucción, lo que facilita un aprendizaje más natural y significativo. Además, los autores subrayan la importancia de una atención particular al generar nuevos desarrollos lingüísticos desde los inicios de vida, pues es un periodo crucial en aprender y puede darle resultados fáciles y expresarse. La lúdica es esencial en este proceso, ya que posibilita que los niños aprendan el lenguaje de forma gradual y espontánea. En general, se comprende que la incorporación del juego al aprendizaje no solo optimiza el desarrollo comunicativo, sino que además capacita a los alumnos para

afrontar de manera más segura su futuro en términos académicos y sociales.

Antecedentes nacionales

Cordova A. (2020) realizado en Lima, recopila y examina diversos estudios describen la funcionalidad que cumple los juegos como parte estratégicas de enseñanzas, tiene como objetivo entender la manera en que la gamificación se ha implementado en diversos entornos educativos. Este análisis revela que, a pesar de los progresos significativos, la mayor parte de las contribuciones provienen de investigaciones realizadas en España, lo cual muestra la necesidad de continuar fortaleciendo la producción académica en América Latina. En términos de resultados, la investigación revela que la gamificación no se restringe a "jugar por jugar"; más bien, supone el empleo deliberado de componentes del juego en el proceso formativo. Esta táctica surge como una opción innovadora que tiene el potencial de enriquecer la práctica docente en un entorno en el cual los avances tecnológicos están cambiando constantemente la educación. Por lo tanto, se concluye que implementar dinámicas lúdicas bien organizadas posibilita la creación de aprendizajes más motivadores, activos y adecuados a las exigencias presentes de los alumnos.

Mejillón De La A, (2022) En Libertad, toda relevancia de la gamificación en la educación inicial de infantes de cuatro a cinco años para un aprendizaje con significado. Para ello, se emplea un enfoque cualitativo y tres métodos para recopilar datos: entrevistas, enfoque grupal y anécdotas. técnicas. El Grupo A, que se compone de la junta educativa del centro educativo participante, tres profesores y quince alumnos de 4 a 5 años, emplea los registros. Los profesores entrevistados, porque confundían la gamificación con los juegos, no tenían un entendimiento del concepto de la gamificación como técnica pedagógica, según las entrevistas. Las dificultades de Internet en las entidades educativas, que impedían llevar a cabo actividades de gamificación, fueron reveladas por los grupos focales. De acuerdo con reportes anecdóticos, también ha habido cortes de red persistentes, que son un recurso clave para llevar a cabo determinadas acciones dentro del juego. Al

descartar los métodos y estrategias tradicionales e introducir actividades que mejoren el resultado de este proceso, la gamificación puede, al final, fortalecer el proceso educativo. Esto permite entender a modalidad de la practica en aprender y crear un aprendizaje significativo.

Según Cevallos y Montiel (2022), la gamificación es un aliado valioso. El propósito primordial de esta investigación fue "examinar la frecuencia con la que se emplean juegos para fomentar la autonomía infantil en los niveles iniciales". La metodología consistió en un enfoque semicualitativo de investigación cuantitativa, donde los actores principales fueron profesores y alumnos de la institución. Se les realizaron entrevistas y se les aplicaron formularios de observación individualmente. El hallazgo más relevante fue que se presentaron algunos rasgos fundamentales de autonomía a los niños, asociados con: estrategias empleadas por los educadores, pero sin una planificación adecuada para alcanzar aprendizajes significativos y actividades que fortalezcan la autoestima del alumnado. En este contexto, se proponen lineamientos de actividad mediante tres plataformas virtuales: Educaplay, Puzzle Factory y José aprenden emplean la gamificación con el propósito de utilizar materiales dinámicos y audiovisuales; cada actividad tiene su propio proceso de evaluación y satisfacción. Expertos revisaron y dieron su aprobación a la propuesta. En conclusión, los resultados revelan que el uso correcto de las TIC mediante actividades programadas fomenta un aprendizaje significativo y, en consecuencia, afecta las actitudes infantiles durante sus rutinas diarias.

2.2. Marco Teórico

Variable La Gamificación

La gamificación persiste de emplear componentes en todos los juegos, ya sea virtual o no, en situaciones que no son de ocio. Su propósito es despertar el interés y fomentar una conducta particular en un ambiente atractivo con retroalimentación instantánea, capaz de captar la atención del alumno y retarlo todo el tiempo.

Asimismo, Perrotta et Alabama. (2014) sostiene que estos elementos son consecuencia de diseñar nuevas modalidades de juegos que son parte amplia de las diferentes gamas de exploración de contextos educativos. De esta forma, evidencia nuevas implementaciones que son parte de motivación y exploración de generar participaciones que deben utilizar nuevos mecanismos de esencialidad de generar el pensamiento a través de las acciones que desborden el aprendizaje, donde facilitará la diversidad de problemas de aprendizajes.

Se entiende, que toda gamificación son procedimiento de utilidad y componentes de un juego en situaciones no lúdicas, mediante el uso de dinámicas lúdicas o de jugabilidad que fomentan cambios en el comportamiento de los participantes. Además, fomenta el trabajo conjunto de los miembros del equipo y su vinculación con el objetivo de optimizar la comunicación para lograr los aprendizajes significativos en ambiente motivador que tiene como meta alcanzar una educación de excelencia.

Relevancia Gamificación

Emplea nuevas áreas educativa para estimular a los alumnos a alcanzar las metas de la organización y motivar a cada infante. Se debe utilizar sus nuevas formas por aprender. La gamificación, mayor utilidad, ha pasado a ser un potente mecanismo de funcionalidad en diferentes instancias de incorporar su valor esencial dentro de las universidades más prestigiosas.

La gamificación hace más sencillo a todo razonamiento ordenado, toda colaboración con los compañeros y la toma de decisiones fundamentadas en datos (Brull, 2016). Es fundamental también mencionar la gamificación como un medio para optimizar e innovar diferentes experiencias lúdicas para orientar el aprendizaje, basado en diferentes estrategias que es parte del propio interés del educador para ejercer en sus infantes del propósito de aprender.

Características de la Gamificación

La gamificación, que se caracteriza por la incorporación de fundamentos lúdicos en el sistema educativo, especialmente en el aula, es decir, mediante el uso del juego y de quienes quieren ser parte de inculcar estas herramientas como motivar, generar nuevas expresiones, retroalimentar nuevas expectativas de dar valor esencial (Coello y Gavilanes, 2019). Transformándose en diferentes tácticas pedagógicas como base esencial de estas actividades que van de manera particular de su intervención hacia cada infante.

Actividad de jugar es un elemento de toda pedagógica que fomenta ciertas actitudes y ricas experiencias entre los alumnos, en un entorno que estimula la participación y el compromiso, y que brinda apoyo a los compañeros para conseguir las metas planteadas en las actividades donde se utiliza.

La gamificación en los jardines iniciales

Entendida nueva metodología de aprendizaje para ser enfocados de aprendizajes infantiles debe ser proporcionada de manera adecuada y de objetividades que puedan sumar mayor intervención de los infantes por jugar en diferentes formas, generando expectativas en sus vidas y social educativa, despertando nuevas inquietudes con experiencias dinámicas que se integran en su proceso de sus desempeños, en la orientación del docente de aula de manera esencial.

Las aulas iniciales de la educación, aprender a través del juego fomenta nuevas posibilidades de aprender y adaptarse a varios contextos cuando se desarrollan habilidades académicas. El autor Fuentes et al. (2016) sostiene,

en concordancia con lo anterior: "La observación de las distintas dimensiones que componen el proceso de significado, tanto por la práctica del juego como por los juegos ofrecidos a través de los materiales y productos del aula, permite afirmar que los videojuegos facilitan el fomento de competencias sociales" (p.1241).

Con anterioridad menciona que se utilizan juegos como método de enseñanza. Estos juegos pueden haber sido implementados por maestros de esta situación; forman coherencia de direccionalidad con uso de la tecnología de manera acertada, siempre están orientados a mantener orientaciones positivas como parte del educando.

- Dimensión diseños de Juegos

El diseño de juegos para un contexto educativo debería entenderse como un proceso intencional, creativo y fundamentado que va más allá de "hacer que sea divertido". En primer lugar, implica definir con claridad cada postura por aprender y que estas deben ser desarrolladas, para luego seleccionar los mecanismos de juego que faciliten que los estudiantes los logren. Según Leitner et al., (2023) al diseñar nuevos ambientes de adaptación de juegos, "los objetivos de aprendizaje, las actividades de juego y las evaluaciones deben alinearse cuidadosamente para que el juego no sea solo entretenimiento sino una herramienta de aprendizaje" (p. 385). Esto significa que, implementar un juego hacia los infantes de distintas edades, la lógica del juego ha de incorporar de forma implícita o explícita— las competencias o contenidos que se espera desarrollar: por ejemplo, atención, colaboración, motricidad fina, reconocimiento de patrones o valores sociales.

Segundo, el diseño del juego debe incluir una estructura de narrativa o progreso lógico para mantener el interés del niño e impulsar su comprensión del viaje en el juego. Esta narrativa debe simplificarse para el nivel de los participantes y puede contener personajes, retos en progresión, retroalimentación inmediata y logros intermedios. De acuerdo con la revisión

meta análítica mencionada, el aprendizaje basado en juegos digitales con un diseño añadido evidenció efectos medianamente importantes frente a la enseñanza tradicional. Este hallazgo subraya que el diseño de juego no es sólo la utilización de juegos; sino también el diseño del juego lo diferencia en cuanto a sus efectos educativos. La nota que menciona la meta-análisis indica que los juegos basados en aprendizaje.

Este tercer aspecto esencial se refiere a la adaptabilidad al niño de 5 años: esto significa que los desafíos y mecanismos deben ser accesibles, deben tener una escalada de dificultad, pero no ser inquietantes, usar componentes visuales atractivos, proporcionar reforzamiento positivo continuo, y permítale interactuar con su cuerpo y otros niños. Por ejemplo, en un entorno no digital ni semi-digital para primaria, podríamos crear "misiones" cortas con pictogramas, piezas manipulativas, movimientos físicos, y puntos simbólicos. Estas misiones son comprensibles para el niño. La investigación sobre la gamificación y diseño en espacios universitarios ha demostrado que un diseño incorrecto con respecto al estudiante o al propósito "puede dificultar los resultados de aprendizaje significativos" (Fuchs, 2024), lo cual es relevante también para etapas tempranas.

Además, es crucial incluir componentes de retroalimentación, progreso y motivación intrínseca. La arquitectura debería permitirle al niño detectar su propio progreso (una barrera de progreso, estrellas, niveles, figuras que cambian), recibe feedback claro (aplausos, sonidos, colores), e experimenta cierta autonomía y desafío (dificultades voluntarias, pequeñas decisiones). En el trabajo que estudia los juegos creados por educadores, mencionan que "las caracterizaciones más débiles fueron los sistemas de retroalimentación y la claridad de los objetivos" (Gravelsina & Daniela, 2025), lo que demuestra que no bastaría con que un juego sea bello: también deben pensarse las características del juego teniendo en cuenta cómo interactúa el alumno, qué comprende y qué responde al ejercicio.

También es importante incorporar la colaboración, la socialización y la diversidad de roles, especialmente entre los 5 años, donde el desarrollo socio-emocional y el juego compartido son cruciales. Un buen diseño de juego en

ese nivel podría incluir equipos, turnos, roles simples como “explorador”, “ayudante” o “contador de piezas”, para fortalecer la interacción entre niños, no solo la competencia individual. Esta visión respeta el carácter integrativo del aprendizaje: del aspecto cognitivo, emotivo y socialización.

Finalmente, el diseño de juegos en contextos educativos debe contemplar la evaluación y ajuste continuo. Es decir, luego de implementar, es necesario observar cómo los niños realmente juegan, qué bloqueos tienen, cuántas veces necesitan ayuda, qué nivel de motivación muestran, y ajustar las mecánicas o estructura. En la revisión sistemática sobre videojuegos educativos se advierte que “aunque los resultados son prometedores, la cooperación entre alumnos, docentes e instituciones es necesaria para que el diseño del juego produzca resultados verdaderos” (Mingyu & Rafiqah, 2024) esto se extiende a la etapa de diseño y monitorización. De este modo, el diseño ya no es un evento único sino un ciclo iterativo: prototipo, prueba, ajuste, implementación.

En síntesis, el diseño de juegos para la gamificación en contextos educativos de niños de 5 años requiere un enfoque holístico: plantear objetivos de aprendizaje claros, desarrollar una narrativa y progresión lúdica acorde con su etapa, adaptar las mecánicas al nivel motriz y cognitivo de los niños, incluir retroalimentación y motivación, promover interacción social, que conlleve diversas evaluaciones para mejorar. Cuando estos aspectos se conjugan de forma coherente, potente en la formación integral del niño: moviliza su curiosidad, fortalece su compromiso, facilita el aprendizaje significativo y promueve su dimensión social y emocional.

- Dimensión Motivación

La motivación organizacional constituye un motor interno que impulsa a los colaboradores a comprometerse con las metas de la institución, superando la mera obligación. En el contexto de una organización educativa, por ejemplo,

esta variable cobra particular relevancia por el impacto directo sobre el desempeño, la persistencia y la calidad del trabajo de los profesionales. Dentro de esta dimensión global, se reconocen distintas fuentes motivacionales intrínsecas, extrínsecas y volitivas que actúan de manera interrelacionada y configuran el grado de implicación del trabajador con su rol (Diny & Mundakir, 2024).

La motivación intrínseca se refiere a ese impulso generado desde el propio individuo, derivado del interés, la satisfacción personal o el sentido de competencia en la tarea. Cuando un trabajador realiza su labor simplemente porque le apasiona o porque encuentra valor en el proceso, la motivación deja de depender exclusivamente de estímulos externos. Estudios recientes muestran diversas características esenciales que tienen efectos positivos del rendimiento o desempeño, con una capacidad explicativa relativamente alta ($R^2 \approx 0,68$) en contextos hospitalarios. Además, la literatura más reciente indica que los factores intrínsecos como la autonomía o la sensación de crecimiento personal constituyen componentes clave para el compromiso sostenido en el trabajo. En una comparación intercultural de motivaciones de aprendizaje, se constató que los impulsos autónomos una forma de motivación intrínseca favorecen la memoria y el rendimiento con independencia de las recompensas externas (Zhang et al., 2024).

Por su parte, la motivación extrínseca comprende aquellos factores que incitan al colaborador desde el entorno organizacional: recompensas económicas o no económicas, reconocimientos, condiciones laborales, políticas de ascenso, entre otros. Si bien estos estímulos tienen un rol relevante, su eficacia depende de cómo se articulen con las necesidades y expectativas del trabajador. Por ejemplo, investigaciones sugieren que, en generaciones más jóvenes, tanto la motivación extrínseca como la intrínseca actúan, pero su dinámica varía según el contexto cultural y tecnológico.

Asimismo, un análisis reciente enfatiza que una combinación balanceada entre motivadores intrínsecos y extrínsecos es esencial para fomentar nuevos compromisos educativos, lealtad de ambas particularidades. Dentro de varias viabilidades como la dirección regional de educación, ofrecer incentivos justos, reconocer el desempeño, facilitar condiciones adecuadas de trabajo y explicitar cómo el rol contribuye al bien mayor, son aspectos fundamentales para activar este tipo de motivación.

Una tercera faceta, menos atendida en algunos estudios, es la motivación volitiva entendida aquí como la fuerza de voluntad, la persistencia y la capacidad de elección consciente que el individuo moviliza para mantenerse comprometido frente a retos, obstáculos o baja supervisión. En otras palabras, no basta que el profesional tenga deseo interno o estímulos externos: también debe poseer la disposición a elegir actuar, mantenerse enfocado y finalizar las tareas con responsabilidad. Aunque la literatura está más escasa en el uso de este término específico en el ámbito organizacional, los marcos teóricos de la motivación señalan la importancia de la autodeterminación, la continuidad de la acción y la capacidad de autorregulación para sostener niveles elevados de compromiso. Por ejemplo, las teorías lúdicas son complementarias de conocimientos de ejercer las modalidades lúdicas o educativas, competencia y vinculación, en promover una motivación más autónoma y sostenible.

Desde una visión holística, la motivación organizacional puede conceptualizarse como un sistema dinámico: cuando las condiciones externas (reconocimientos, ambiente, políticas) están alineadas con los impulsos internos del trabajador (interés, sentido, crecimiento) y cuando éste cuenta con la capacidad volitiva para ejercer su elección y persistencia, entonces se activa un efecto multiplicador sobre el desempeño, la productividad y el bienestar organizacional. Investigaciones recientes confirman que las organizaciones que logran este equilibrio obtienen mayores niveles de compromiso, menores tasas de rotación y resultados más sostenibles (Ganesh, 2025).

En ese sentido, un profesional de educación que se siente competente, conectado con su misión, autónomo en su ejercicio, recibe reconocimiento y dispone de condiciones favorables, además de ejercer con voluntad sostenida, está en mejores condiciones de aportar significativamente al logro institucional. En conclusión, potenciar la motivación organizacional en un entorno educativo requiere estrategias integradas: diseñar roles que ofrezcan sentido y dominio, articular sistemas de reconocimiento equitativos, asegurar un entorno que facilite el trabajo.

- Diversión

La dimensión de diversión en el marco de la gamificación ocupa un lugar esencial, pues cuando el proceso de aprendizaje deja de percibirse como monótono y adquiere rasgos lúdicos, los estudiantes muestran una mayor disposición a participar y explorar. Ingresar en un ambiente donde el factor “divertido” está presente no significa sacrificar rigor o profundidad: al contrario, investigaciones recientes sugieren que la diversión es un catalizador para implementar aspectos motivadores, de participar en diferentes modalidades de la búsqueda del aprendizaje (Sáez-López, 2024).

Por ejemplo, al analizar entornos de aprendizaje para niños en educación primaria, se encontró que incorporar dinámicas como niveles de dificultad ajustados, retroalimentación inmediata y elementos visuales atractivos contribuyó a “hacer que la experiencia sea divertida desde la perspectiva del niño”.

En esta línea, un estudio con docentes en España encontró que la gamificación aporta no solo motivación sino diversión, entusiasmo y satisfacción, lo cual favorece un entorno de aprendizaje más amigable. Cuando los niños de cinco años, por ejemplo, perciben el aprendizaje como una especie de “juego” con personajes, retos, cambio de escenario,

premiaciones simbólicas, la barrera de resistencia ante lo desconocido se reduce (Baldrich et al., 2024).

Esa reducción del “problema” de aprender se traduce en mayor curiosidad, menor ansiedad y más apertura a la equivocación. Un reportaje señala que el uso de humor y actividades creativas en clases científicas “atrajo y mantuvo la atención” de los estudiantes, incrementó su participación y mejoró la retención de conceptos sin sacrificar el rendimiento académico.

Esto subraya que la diversión no es un extra sin consecuencia: influye directamente en la calidad del aprendizaje. Además, la diversión también actúa sobre las emociones del estudiante, favoreciendo un estado de ánimo propicio para la exploración, el error constructivo y la colaboración. Un análisis sistemático reciente indica que los ambientes gamificados que logran que los alumnos digan “esto me parece divertido” suelen observar mejores índices de compromiso y persistencia. En otras palabras: cuando los niños disfrutan el proceso educativo, están más dispuestos a prolongar su atención, a colaborar, y a volver sobre los contenidos.

Para que la diversión sea genuina y no solo un “relleno”, el diseño de la experiencia debe atender ciertos principios: coherencia entre mecánicas de juego y objetivos de aprendizaje, progresión clara (donde el niño sabe qué viene después), narrativa o contexto que le “hable” a su edad, y recompensas que favorezcan el sentido de logro más que una gratificación vacía. Por ejemplo, en un estudio con educación primaria se diseñó una experiencia digital ambientada en un “parque de diversiones” con personajes familiares, montaña rusa y retos crecientes; los niños mostraron mayor entusiasmo al ver que “el siguiente nivel era más difícil que el anterior” y se implicaron más en la tarea. Así, la diversión no está en que todo sea fácil o solo “entretenido”, sino que está en el equilibrio entre desafío, sorpresa, control y avance (Hesmatantya et al., 2024)

Finalmente, enfatizar la dimensión diversión en contextos de educación inicial como la de cinco años implica reconocer que esta etapa es altamente sensible al juego, a la exploración y a la interacción. Un ambiente donde la diversión domina permite que los niños se sientan seguros para equivocarse, para proponer, para moverse, para interactuar con pares y docentes, y para aprender desde múltiples dimensiones (cognitiva, social, emocional). De este modo, la diversión se convierte en un componente pedagógico imprescindible: no solo “que los niños se diviertan”, sino que la diversión estructurada sea vehículo de formación integral.

En conclusión, la diversión en la gamificación educativa se configura como un elemento estratégico que, bien diseñado, transforma la experiencia de aprendizaje de algo impuesto o pasivo en algo participativo, dinámico y significativo. Los iniciales infantiles, fomentar la diversión a través de retos, narrativa, interacción y logros simbólicos puede incrementar no solo el gusto por aprender, sino la calidad y profundidad del aprendizaje mismo.

2.2.2. Variable Formación Integral

Se entiende como la búsqueda integradora que es parte esencial de esta etapa infantil "De Cero a Siempre" al conjunto de medidas programadas a nivel nacional y territorial que buscan impulsar y asegurar nuevos desarrollos completos en esta etapa infantil como parte de la gestación que cumplan cinco años. Lo mencionado anteriormente se lleva a cabo mediante un trabajo conjunto y entre sectores, que deben ser parte de las acciones normativas con una diferencial, articula e impulsa la formulación y ejecución de acciones, programas, planos y proyectos para la atención integral que debe garantizarse a cada niño y cada niña según su edad, contexto y condición.

Esta La estrategia incluye aspectos fundamentales que ellos necesitan para su desarrollo integral, como la salud, la protección, la nutrición, la educación inicial y el cuidado. La Educación Inicial, al ser uno de los componentes estructurales que debe conectarse y complementarse con otros para garantizar una atención integral a mejorar las capacidades referentes a los infantes.

Un punto clave, debe destacar es que en esta fase de la vida se está formando la esencia de cada persona. Según Zabalza (2002), los ejes fundamentales del desarrollo son: la relación yo-yo, la relación yo-tú y la relación yo-medio. En el primer aspecto, se desarrolla la noción de uno mismo; en el segundo, se observa la seguridad y la capacidad para relacionarse con otros en una variedad de contextos; y por último, el tercero va más allá de diversos ámbitos institucionales, familiares y culturales e implica poner en práctica otras habilidades como el lenguaje, las relaciones sociales y la cognición.

Esto significa que, de acuerdo con lo que dicen los Lineamientos Curriculares SDIS, "para obtener un desarrollo pleno de los niños y las niñas, es fundamental tener una nutrición adecuada, cuidado sanitario, afecto, estimulación psicosocial y relaciones significativas con sus progenitores y otros adultos durante los primeros años de vida. Esto incluye a maestros y maestras que tienen algún tipo de impacto en su proceso de crianza".

Dimensión corporal: Si consideramos el desarrollo como un proceso donde debe mejorar diversos factores que intervienen de manera viceversa, esta dimensión donde se manifiesta de manera clara la interdependencia de la maduración biológica y las influencias del entorno social. Esto posibilita que los sujetos construyan su imagen corporal, volviéndose más dinámicos y activos en su relación con el medio ambiente, progresando desde una etapa

inicial de inmadurez hasta alcanzar un desarrollo autónomo y en permanente evolución.

En esta dimensión se unen diversas facetas, como la salud, el desarrollo la nutrición y estimulación sensorial. Por eso es necesario que, desde el jardín infantil, se supervise constantemente estos aspectos, ya que todos tienen gran relevancia que cumple diversas actividades para fundamentar dentro y fuera del jardín. No olvidemos que todos los estímulos sensoriales o externos, que realmente comprenden los cinco sentidos, en generar situaciones significativas que deben ser desarrollados para mejorar el cerebro.

Dimensión personal – social: Afirmando que el desarrollo social y el bienestar individual son parte únicos durante el inicio de vida, en línea con autores y teóricos expertos en la materia, que sostienen nuevos alcances en los infantes de manera coherente a ser sociales. Argumentan que algunos aprendizajes se adquieren fácilmente con el tiempo, pero las dificultades o daños a nivel personal (afectivos o emocionales) son más difíciles de superar.

Esta dimensión, desde la cual se va formando desde su ámbito personal de cada infante, de seres individuales como en el contexto del mundo. En un proceso de sincronía relacional (Violante, 2003), que se desarrolla desde el mismo momento del nacimiento en respuesta a la comunicación con su madre, es el punto inicial para desarrollar la confianza en sí mismo y en los demás. Esto ocurre cuando el niño o la niña entiende que sus acciones provocarán ciertas reacciones de las personas que están cerca.

De este proceso puede surgir un sujeto capaz de relacionarse adecuadamente con su entorno, lo que lleva a un proceso comunicativo que al principio es gestual y va evolucionando poco a poco hacia el lenguaje.

Dimensión Comunicativa: El proceso de comunicación es esencial para lograr la convivencia mediante el intercambio y la construcción de significados con las personas que se encuentran alrededor. Se puede deducir que los inicios de cada vida, la producción, recepción e interpretación de los mensajes se transforman en habilidades esenciales para fortalecer las relaciones que las personas en etapas tempranas establecidas con ellas mismas, con otros y con los entornos donde se encuentran. Esto incluye adoptar modelos de vida y aprender a comportarse en sociedad, así como a incorporar una cultura y formas de pensar, actuar, valores y creencias.

En el jardín de infantes, es necesario fomentar áreas apropiadas para la comunicación con sus compañeros, maestras y maestros y otros adultos. Reyes (2007, pág. 112) evidencia que todo factor fonológico puede desarrollar del juego con la poesía, la música y las palabras propias; esto le permitirá al niño comprender que las palabras tienen la capacidad de ser descompuestas (...). Además, el contacto con cuentos les facilitará alcanzar el segundo nivel de simbolización mencionado por Vygotsky y adquirir herramientas para el lenguaje escrito y nociones gráficas, lo cual ayudará a construir el sentido de comunicación.

2.3. Definición de términos

Libertad de elegir: “Los juegos serios permiten al alumno elegir el papel que va a desempeñar” (Ramírez & Maybel, 2024).

Libertad para equivocarse: “En el ambiente del juego serio los estudiantes pueden errar sin que ello sea sancionado como ocurre en la vida real al no realizar un determinado deber o responsabilidad” (Ramírez & Maybel, 2024).

Recompensa: “Premiar el esfuerzo al culminar una tarea, un llamado de alerta, cuando se encuentra realizando las actividades, la premiación por horas extras de trabajo, son positivos para el estudiante y el profesor que incentivan el trabajo en el aula, premios, comentarios y retroalimentación, así como la presentación de tareas” (De La a Lidia Elizabeth, 2022).

Retroalimentación: “Entiende la expresión de puntos de vista, juicios justificados sobre el proceso de aprendizaje, incluyendo las fortalezas y debilidades, así como los aciertos y errores de los alumnos” (De La a Lidia Elizabeth, 2022).

Metas: “Ampliar las interacciones y, sobre todo, buscar beneficios. "De igual manera, inducir modificaciones en el comportamiento durante los procesos de aprendizaje" (Díaz & Yamilecci, 2024).

Sorpresa: "Se incorporan actividades imprevistas en el desarrollo de juegos serios". (Díaz & Yamilecci, 2024).

CAPITULO III: METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN

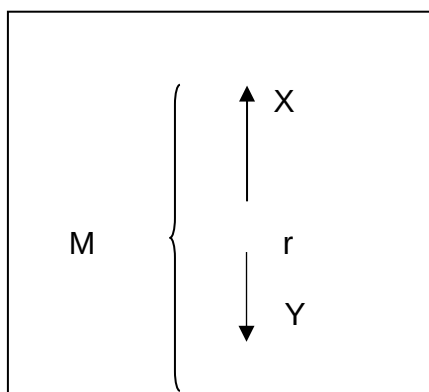
3.1. Tipo de estudio

Corresponda la indagación de naturaleza correlacional - cuantitativa, utilizará instrumentos como encuestas a maestros y alumnos, además de formatos para la verificación y de continuidad.

3.2. Diseño del estudio

Indahación se caracteriza por ser analítica, descriptiva y correlacional de manera cuantitativa. Márquez (2026) “utilizarán instrumentos como encuestas a los estudiantes, formatos de verificación y seguimiento. Un enfoque cuantitativo es el que se adopta para este estudio, ya que se llevará a cabo un análisis de datos. Por ello, se encontrará un rango intermedio”. Tiene parámetros por cumplir de objetividades propuestos que identificaron toda problemática y se definió el campo de estudio a través de varios estudios teóricos. También se desarrolló cómo procesar la información y analizar los datos para poder escribir la tesis.

Esquema de lo correlacional:



Denotación:

M = Población infantes inicial 5 años

X = Gamificación

Y = Formación Integral

r = Posible relación

3.3. Población y muestra

Población

Los infantes iniciales del jardín N° 433 “Roberto Guillermo” de 5 años

Tabla 1
Población

Tabla 1: Tamaño de la Población

I.E.I N° 433 Roberto Guillermo	Secciones	Total
	Amor	25
	Perseverancia	25
	Veracidad	25
	Respeto	25
	Total:	100

Fuente: I.E. N° 433 “Roberto Guillermo”

Muestra

Muestra: será elegida de manera aleatoria, por lo tanto, se tomó en cuenta la sección Veracidad y Respeto.

Tabla 2: Tamaño de la muestra

Institución Educativa N° 433 Roberto Guillermo	SECCIONES	Total
	Veracidad	50
	Respeto	
	Total:	50

Fuente: I.E N° 433 “Roberto Guillermo”

3.4. Métodos y técnicas

TÉCNICAS: La técnica de la encuesta fue el método empleado en la investigación, ya que, según Carrasco (2013) “esta metodología contribuye a la recolección, exploración e indagación de datos mediante preguntas directas o indirectas para los individuos que están constituyendo una unidad de análisis” (pág. 318). Además, se empleará el método de la encuesta virtual, cuya herramienta es el cuestionario que se aplica.

INSTRUMENTOS: El instrumento consistió en una lista de cotejo de forma presencial, que es una técnica de encuesta. De acuerdo con Carrasco (2013) “La lista de cotejo son útiles para presentar a quienes van a ser encuestados unas hojas con preguntas que deben estar formuladas de manera coherente, clara, objetiva y precisa, para que puedan ser respondidas de igual forma” (p. 318).

3.5. Tratamiento de los datos

La selección Lazo (2022) “se realizó muestreo aleatorio simple, es decir, al azar y se aplicó lista de cotejo estandarizado y estructurado que contenía preguntas cerradas, las cuales facilitarían la evaluación de sus opiniones en el momento de establecer la gamificación y formación integral”. Posteriormente, se sometieron a pruebas estadísticas básicas. Se Utilizará la estadística descriptiva (SSPS-22) mediante gráficos de frecuencias, diagramas y estadígrafos de centralización.

CONFIABILIDAD Y VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.

Para determinar la **fiabilidad** de la información obtenida a través de los instrumentos de recolección de datos, se utilizó el estadístico “Alfa de Cronbach”.

PUNTUACIÓN CRITERIOS PARA EVALUAR LA CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Escala	Categoría
$r = 1$	Confiabilidad perfecta
$0.90 \leq r \leq 0.99$	Confiabilidad muy alta
$0.70 \leq r \leq 0.89$	Confiabilidad alta
$0.60 \leq r \leq 0.69$	Confiabilidad aceptable
$0.40 \leq r \leq 0.59$	Confiabilidad moderada
$0.30 \leq r \leq 0.39$	Confiabilidad baja
$0.10 \leq r \leq 0.29$	Confiabilidad muy baja
$0.01 \leq r \leq 0.09$	Confiabilidad despreciable
$r = 0$	Confiabilidad nula

Fuente: Hernández et al, (2014)

Tabla 1 Confiabilidad del instrumento

INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICO	COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD	ÍTEMS
Gamificación	Alfa de Cronbach.	0,779.	9
Formación Integral	Alfa de Cronbach.	0,785.	12

Fuente: Infantes cinco años I.E.I N° 433 “Roberto Guillermo”.

El coeficiente de Alfa de Cronbach es mayor a 0,8 para los dos instrumentos de la investigación. Donde Hernández, et al. (2014); “Nos indican que, a mayor valor de Alfa, mayor fiabilidad. Los valores 0,779 y 0,785 se consideran un valor elevado, es decir, los instrumentos tienen una **confiabilidad alta**”.

CAPITULO IV: RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

4.1. Descripción de los Resultado:

Se empleó el método de "Juicio de expertos" para verificar la forma, estructura y contenido de las herramientas utilizadas en la investigación. Especifica la totalidad de validación del instrumento con su estructura que fue utilizado al proceso de la indagación, y que a través de la trayectoria de los expertos darán viabilidad de conformidad del instrumento.

Tabla 2 Validación del instrumento

EXPERTO	VALIDACIÓN	CALIFICACIÓN
Especialista 1.	Validez coherencia, lógica y aceptable	Adecuado.
Especialista 2.	Validez coherencia, lógica y aceptable	Adecuado.
Especialista 3.	Validez coherencia, lógica y aceptable	Adecuado.

Fuente: Elaboración propia.

Como se observa en la Tabla 4, todo especialista determino la manera de validar el proceso de la indagación de conformidad que el proceso de aplicar el instrumento es correcto para recopilar todo dato y adquiriendo una buena calificación.

Tabla 3 Nivel de las dimensiones y la variable Gamificación

Escala		Diseños de Juegos		Motivación		Diversión		Gamificación	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Válido	Nunca	03	9%	5	14%	1	4%	3	9%
	Pocas veces	13	22%	10	19%	7	16%	10	19%
	Muchas veces	10	19%	20	37%	24	48%	18	34%
	Siempre	24	50%	15	30%	18	32%	19	37%
	Total	50	100,0	50	100,0	50	100,0	50	100,0

Fuente: Jardín inicial "N°433 Roberto Guillermo"

Interpretación:

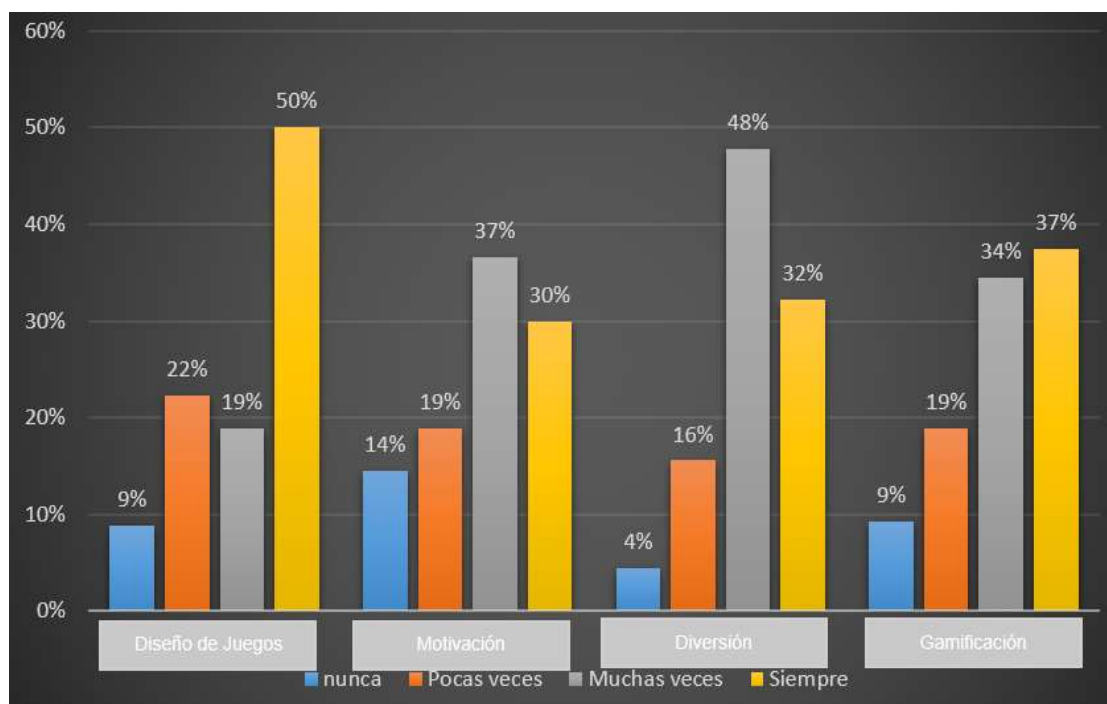
En relación a la figura 1, se puede observar que el 50,00% de los infantes de 5 años de la I.E.I N°433 "Roberto Guillermo" siempre realiza diseños de juegos de manera frecuente; el 22,00% de los infantes indicó que pocas veces realiza diseños de juegos, el 19,00% comentó que realiza diseños de juegos muchas veces y el 9,00% de los infantes registrados nunca realizan juegos.

Conforme a la figura 1, el 37,00% de los niños y las niñas de 5 años de la I.E.I N°433 "Roberto Guillermo", manifiestan que tienen Frecuentemente la Motivación siendo el 30,00% la que afirma que Siempre tienen la Motivación, el 19,00% las que dicen que Pocas veces tienen la Motivación y el 14,00% las que manifiestan que Nunca tienen la Motivación.

Sobre la base de la figura 1, se puede observar que el 48,00% de 5 años de la I.E.I N°433 "Roberto Guillermo", manifiestan que muchas veces los infantes tienen Diversión, el 32,00% afirman que siempre tener Diversión, el 16,00% pocas veces tienen Diversión, y el 4,00% de los infantes manifiesta que nunca tienen Diversión.

La tabla 5 muestra que las dimensiones de infantes de 5 años de la I.E.I "Roberto Guillermo" indica que el promedio efectivo es siempre posee una Gamificación con el porcentaje de (37.00%).

Figura 1 Nivel de dimensiones y Gamificación



Fuente: Tabla 5

Tabla 4 Nivel de dimensiones y Formación Integral

Escala		Corporal		Personal - social		Comunicativa		Formación Integral	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Válido	Nunca	3	9%	6	14%	11	23%	6	16%
	Pocas veces	7	13%	10	24%	12	26%	12	21%
	Muchas veces	29	58%	22	33%	18	37%	20	42%
	Siempre	11	21%	12	29%	9	15%	12	21%
	Total	50	100,0	50	100,0	50	100,0	50	100,0

Fuente: jardín iniciales N°433 "Roberto Guillermo"

Interpretación:

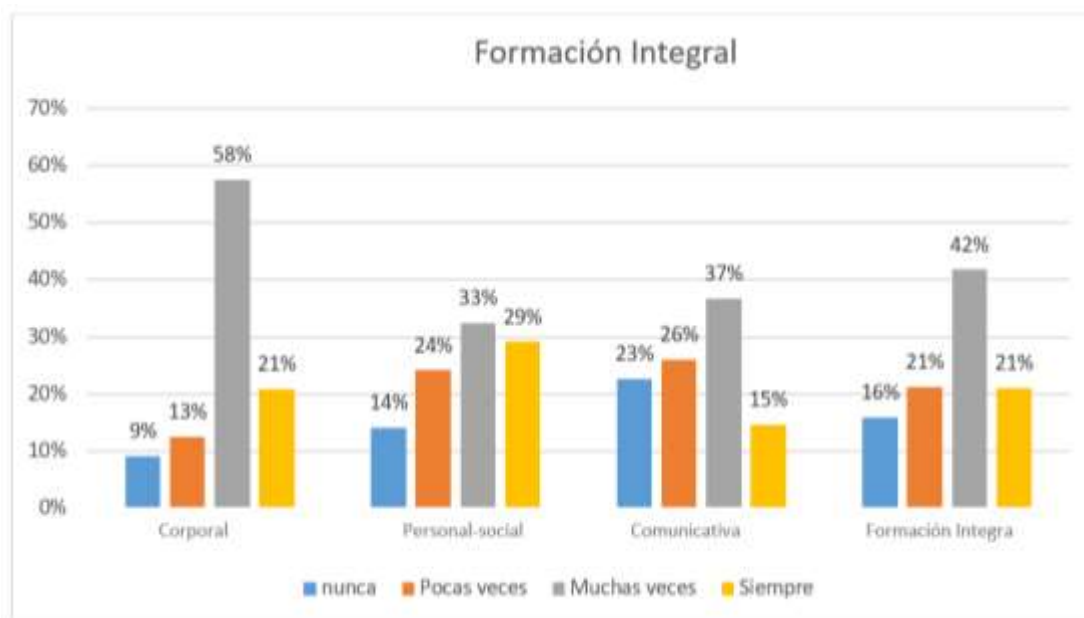
Los datos obtenidos indican que un gran porcentaje de los infantes de cinco años de la I.E.I. N°433 "Roberto Guillermo" (58%) tienen corporal frecuentemente. Un número menor, aproximadamente uno de cada cuatro (21%), dice que el corporal está presente en su vida diaria; alrededor del 13% afirma que ve el corporal con menor regularidad, mientras que:

Tabla 6, el 33,00 por ciento de los niños de cinco años de edad en la Institución Educativa N°433 "Roberto Guillermo", informó que sufren del problema frecuentemente; el 29,00 por ciento declaró que el problema siempre los afecta; el 24,00 por ciento manifestó que las ocasiones en que experimentan problemas son pocas.

Según la Tabla 6, el 37,00% de los infantes de 5 años de la Institución Educativa N°433 "Roberto Guillermo" señalan que muchas veces tienen comunicación; el 26,00% dice que pocas veces tienen comunicación, el 23,00% responde que nunca tienen comunicación, y el 15,00%

La tabla 6 muestra que las dimensiones de la variable Formación integral de los niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°433 "Roberto Guillermo" de Puerto Maldonado tiene un porcentaje esperado de muchos (42.00%).

Figura 2 Nivel de dimensiones y Formación Integral



Fuente: Tabla 6

4.2. Estadística inferencial

Prueba de Normalidad.

Tabla 5 Prueba de Normalidad

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra								
	N	Parámetros normales ^{a,b}		Máximas diferencias extremas			Estadístico de prueba	Sig. asintótica (bilateral)
		Media	Desv. n	Absoluto	Positivo	Negativo		
Gamificación	50	27,00	4,983	,200	,111	-,200	,200	,004 ^c
Formación Integral	50	34,83	6,187	,137	,102	-,137	,137	,200 ^{cd}
Diseños de juegos	50	11,60	2,175	,191	,102	-,191	,191	,007 ^c
Motivación	50	11,07	2,463	,250	,150	-,250	,250	,000 ^c
Diversión	50	12,17	2,379	,204	,120	-,204	,204	,003 ^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Fuente: Infantes de cinco años de la I.E.I N°433 “Roberto Guillermo” de Puerto Maldonado.

Basándote en la Tabla 9, el p-valor asociado al estadístico de prueba, de Kolmogorov-Smirnov (Sig. asintót. (Bilateral)) $\alpha = 0,00$, es menor a 0.05 para ambos datos y dimensiones. Por ende, se afirma que los datos recogidos referentes a la Gamificación y Formación Integral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°433 “Roberto Guillermo” de Puerto Maldonado siguen una distribución normal. Así, entonces, continuamos con la prueba hipotética empleando el estadístico no paramétrico del coeficiente de correlación de Spearman (Rho).

PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL.

Tabla 6 Correlaciones de variables: Gamificación y Formación Integral

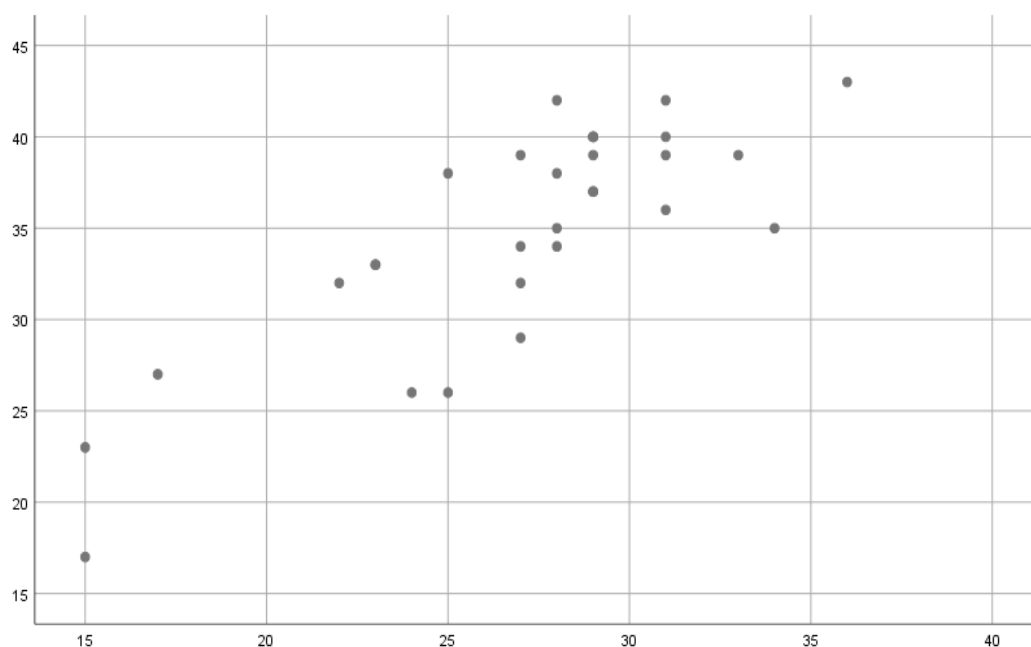
		Correlaciones		
Rho de Spearman	Gamificación		Gamificación	Formación Int
		Coeficiente de correlación	1,000	,763**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Formación Int	N	30	30
		Coeficiente de correlación	,763**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

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

Fuente: infantes cinco años de la I.E.I N°433 “Roberto Guillermo”.

Interpretación: se observa que por lo que podemos establecer que Existe relación significativa entre la gamificación y la formación integral en los niños de 5 años de la institución educativa N°433 “Roberto Guillermo”, Puerto Maldonado - 2023, según la Tabla 8, siendo el Rho Spearman = 0,763, siendo una correlación Moderada, lo que indica que a mayor Gamificación mejor será su Formación integral de los niños.

Figura 3 Gamificación y Formación Integral



Fuente: infantes de cinco años de la I.E.I. N°433 “Roberto Guillermo”.

Tabla 7 Correlaciones de la dimensión y variable: Diseños de juegos y formación integral

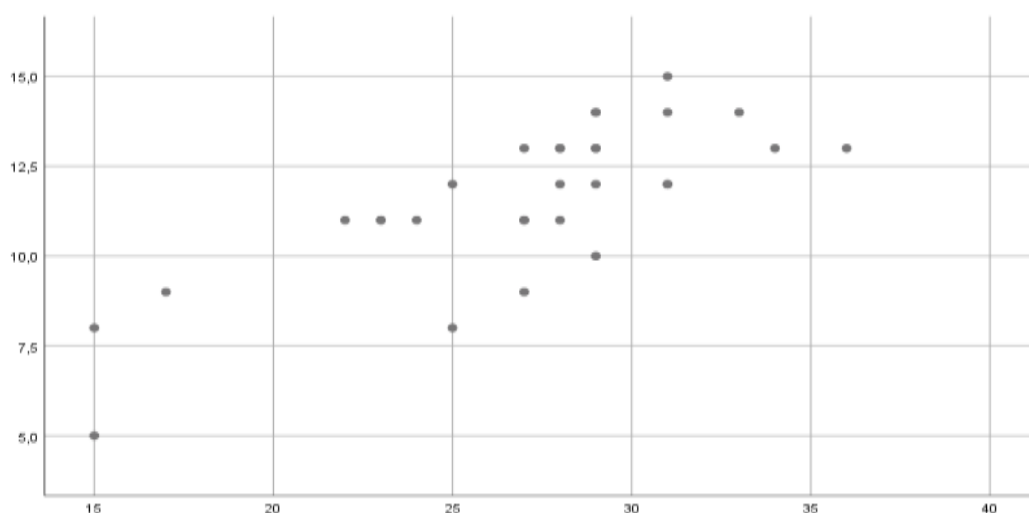
Correlaciones			Diseño de Juegos	Formación Integral
Rho de Spearman	Diseño de juegos	Coeficiente de correlación	1,000	,747**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Formación Integral	Coeficiente de correlación	,747**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

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

Fuente: infantes cinco años de la I.E.I N°433 "Roberto Guillermo".

Interpretación: se observa que por lo que podemos establecer que Existe relación significativa entre diseños de juegos y la formación integral en los niños de 5 años de la institución educativa N°433 Roberto Guillermo, Tambopata- 2023 en la Tabla 9; siendo el Rho Spearman = 0,747, siendo una correlación moderada, lo que indica que a mayor Diseños de juegos mayor formación integral tendrá los niños.

Figura 4 Diseño de Juegos y Formación Integral



Fuente: Infantes cinco años de la I.E.I N°433 Roberto Guillermo - Tambopata.

Tabla 8 Correlaciones de la dimensión y variable: Motivación y Formación Integral

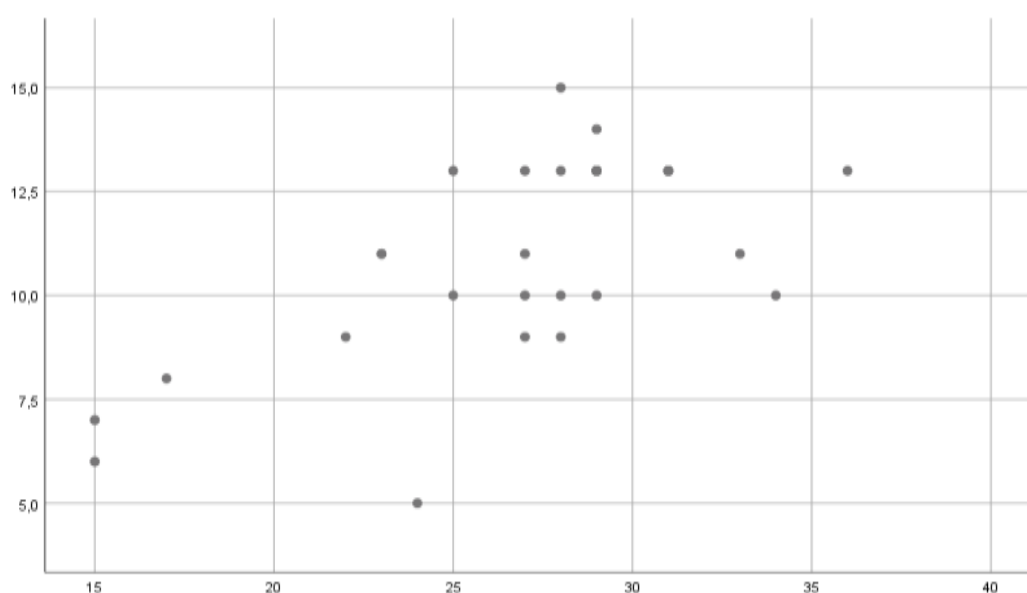
Correlaciones			Motivación	Formación Integral
Rho de Spearman	Motivación	Coefficiente de correlación	1,000	,586**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	50	50
	Formación Int	Coefficiente de correlación	,586**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	50	50

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

Fuente: Infantes cinco años de la I.E.I N°433 "Roberto Guillermo".

Interpretación: se observa que por lo que podemos establecer que Existe relación significativa entre la motivación y la formación Integral en los niños de 5 años de la institución educativa N°433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023, según la Tabla 10; siendo el Rho Spearman = 0,586, siendo una correlación moderada, lo que indica que a mayor Motivación mejor Formación integral tendrán los niños.

Figura 5 Musicoterapia y la Autovaloración



Fuente: Infantes cinco años de la I.E.I N°433 Roberto Guillermo - Tambopata.

Tabla 9 Correlaciones de la dimensión y variable: Diversión y formación Integral

Correlaciones

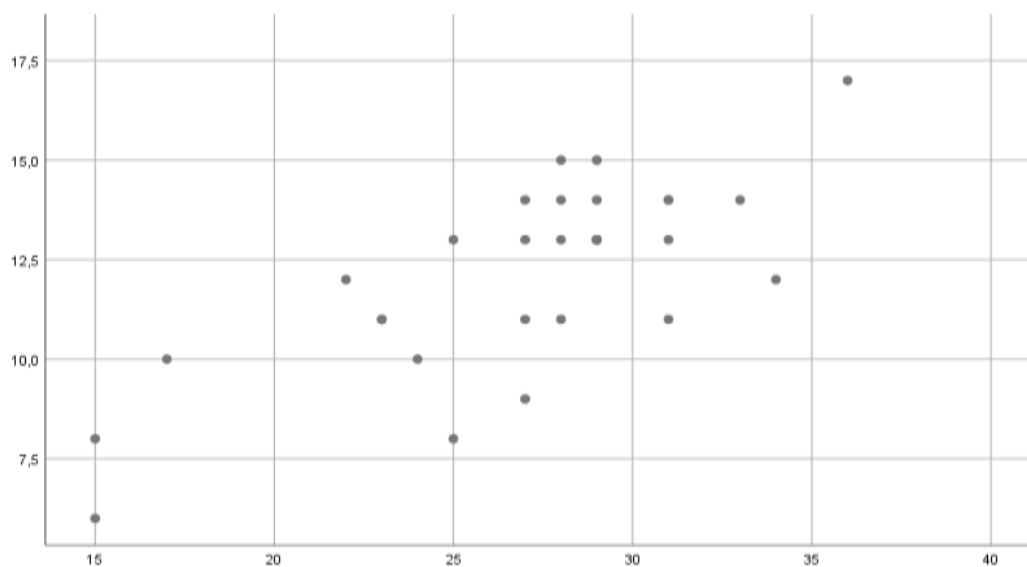
			Diversión	Formación Int
Rho de Spearman	Diversión	Coefficiente de correlación	1,000	,652**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Formación Integral	Coefficiente de correlación	,652**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

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

Fuente: Infantes cinco 5 años de la I.E.I. "Antonio Guevara Chávez".

Interpretación: se observa que por lo que podemos establecer que Existe relación significativa entre diversión y la formación integral en niños de 5 años de la institución educativa N°433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023, según la 11; siendo el Rho Spearman = 0,652, lo que indica que a mayor Diversión mejor es su formación integral de los niños.

Figura 6 Diversión y Formación Integral



Fuente: Infantes cinco años de la I.E.I N°433 Roberto Guillermo – Tambopata.

CONCLUSIONES

1. Existe relación significativa entre la gamificación y la formación integral en los niños de 5 años de la institución educativa N°433 “Roberto Guillermo”, Puerto Maldonado - 2023, según la Tabla 8, siendo el Rho Spearman = 0,763, siendo una correlación Moderada, lo que indica que a mayor Gamificación mejor será su Formación integral de los niños.
2. Existe relación significativa entre diseños de juegos y la formación integral en los niños de 5 años de la institución educativa N°433 Roberto Guillermo, Tambopata- 2023 en la Tabla 9; siendo el Rho Spearman = 0,747, siendo una correlación moderada, lo que indica que a mayor Diseños de juegos mayor formación integral tendrá los niños.
3. Existe relación significativa entre la motivación y la formación Integral en los niños de 5 años de la institución educativa N°433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023, según la Tabla 10; siendo el Rho Spearman = 0,586, siendo una correlación moderada, lo que indica que a mayor Motivación mejor Formación integral tendrán los niños.
4. Existe relación significativa entre diversión y la formación integral en niños de 5 años de la institución educativa N°433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023, según la 11; siendo el Rho Spearman = 0,652, lo que indica que a mayor Diversión mejor es su formación integral de los niños.

SUGERENCIAS

Recomienda utilizar nuevas tendencias de enseñanzas novedosas en las aulas pedagógicas que puedan establecer nuevos estilos o metodología que permitan lograr diversos elementos recursos y herramientas que ofrece la gamificación, donde también los docentes imparten estas enseñanzas de motivar, generar diversión y lograr que pueden diseñar nuevos campos educativos que son parte esencial para desarrollar las actividades de aprendizajes donde cada infante tiene que ser protagonista de sus propios aprendizajes que permitan mejorar su atención, la gamificación contempla estas acciones de cambios en la perspectivas de los juegos en un ámbito educativo con posibilidades de absorber de manera precisa sus conocimientos, mejorando sus habilidades, en parte también poder compensar sus logros y sus habilidades.

Recomendar que cada maestro debe tener iniciativa de incorporar estas prácticas de gamificación que generan cambios educativos de manera participativo y motivador, donde también debe brindar a cada infante las posibilidades de enfrentar estos cambios desde su percepción de sus propias cualidades ya sean por necesidades o interés del infante.

Por lo final, a los investigadores se debe averiguar o indagar un poco más sobre la gamificación en un ámbito educativo en el nivel inicial, como base fundamental de logros de competencias que son necesarias en estas edades iniciales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bolaños Rodríguez, E. (2012). *Muestra y Muestreo*. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
- Baldrich, K., Pérez-García, C., Domínguez-Oller, J. C., & Sánchez-Fortún, J. M. de A. (2024). *Gamified Experiences in Educational Academic Contexts: A Systematic Review*. *Qualitative Research in Education*, 13(3), 221-242. <https://doi.org/10.17583/qre.13552>
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: Ed. San Marcos. P.236.
- Cordova, A. (2020). La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática. *Ucv.edu.pe*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/69883>
- Cevallos y Montiel (2022). Uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes del nivel de inicial II. *Uti.edu.ec*. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2773>
- De La a Lidia Elizabeth, M. (2022). *Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años*. <https://repositorio.upse.edu.ec/items/00c8b403-7e89-4f1c-9177-52a97a9517a5>

- Diny Wulansari & Mundakir (2024). The Influence of Intrinsic and Extrinsic Motivation on Employee Performance. *International Journal of Health and Social Behavior*. <https://doi.org/10.62951/ijhsb.v2i3.487>
- Diaz L., & Yamilecci K. (2024). GAMIFICACIÓN y SU INCIDENCIA EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE INICIAL II. <https://dspace.utb.edu.ec/items/dbbc2121-555a-463a-9bb9-9d8d827e490e>
- Eduardo, L. (2020). Aplicación móvil basada en gamificación y aula invertida para la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes de primaria. *Ucv.edu.pe*.
<https://doi.org/https://hdl.handle.net/20.500.12692/68445>
- Gravelsina, E., & Daniela, L. (2025). *From Facebook to Classroom: A Systematic Analysis of Educational Games Designed by Educators*. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*.
- Ganesh Kumar, B.; Elizabeth Jose, A.; Ravikishore, M.; Saratkar, N.; Archana, P. (2025). Exploring Employee Motivation: Theories, Strategies, and Implications for Organizational Success. *Journal of Scientific Research and Reports*, 31(3), 33-50. <https://doi.org/10.9734/jsrr/2025/v31i32875>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P., García Espejo, M., & Limón Cano, S. (2010). *Fundamentos de metodología de la investigación* (1st ed.). México: McGraw-Hill.
- Hesmatantya, V., Saiful, J. A., & Rosa, F. (2024). *Gamification in Fun English Teaching and Learning for Primary Students*. *International Proceeding of Community Services* (v.4 i1).
<https://doi.org/10.30651/ipcs.v4i1.24582>

Liberio Ambuisaca, Xiomara Paola. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397. Epub 02 de diciembre de 2019. Recuperado en 14 de julio de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es.

Leitner, M., Greenwald, E., Wang, N., et al. (2023). *Designing Game-Based Learning for High School Artificial Intelligence Education*. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 33, 384-398. <https://doi.org/10.1007/s40593-022-00327-w>

Mejillón De La A, Lidia Elizabeth (2022). Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años. La Libertad. UPSE, Matriz. Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas. 70p. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7573>

Mingyu, G., Md Yunus, M., & Rafiqah, K. M. (2024). *Educational Games and Game-based Approaches in Higher Education: A Systematic Review (2014-2023)*. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(1).

Navan, Azadeh Afrasiabi y Khaleghi, Ali. (2020). Uso de la gamificación para mejorar la calidad educativa de los niños con autismo. *Revista científica*, (37), 90-106. <https://doi.org/10.14483/23448350.15431>

Peñas, M., et al, (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 570–588. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7611075.pdf>

Ramírez. Z. A., & Maybel L. (2024). *Gamificacion y su incidencia en el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial*. <https://dspace.utb.edu.ec/items/a1382ddd-e1da-41ad-94a5-706478614b66>

Salazar, I., & Izamar, D. (2022). Gamificación como estrategia para la expresión del lenguaje de los niños y niñas del sub nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colón, del cantón Babahoyo. *Utb.edu.ec*.

<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12169>

Sáez-López, J. M., Grimaldo-Santamaría, RÓ., Quicios-García, M. P., et al. (2024). *Teaching the Use of Gamification in Elementary School: A Case in Spanish Formal Education*. *Technology, Knowledge and Learning*, 29, 557-581.

<https://doi.org/10.1007/s10758-023-09656-8>

Tisna, G. D., et al. (2023). *Designing Gamification for Case and Project-Based Online Learning: A Study in Higher Education*. *Journal of Education and e-Learning Research*, 10(2), 86-98. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i2.4432>

Zhang, Z.; van Lieshout, L.L.F.; Colizoli, O.; Li, H.; Yang, T.; Liu, C.; Qin, S.; Bekkering, H. (2024). A cross-cultural comparison of intrinsic and extrinsic motivational drives for learning. *Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience*, 25(1), 25-44. <https://doi.org/10.3758/s13415-024-01228-2>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Operacionalización de las variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DE LA GAMIFICACIÓN				
VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems	ESCALA DE VALORACIÓN
VARIABLE: Gamificación	DIMENSIÓN 1: Diseños de Juegos	▪ Participa activamente en los juegos propuestos a realizar. ▪ Cumple con las reglas del juego a desarrollarse. ▪ Te integras a todos los juegos propuestos por los demás. ▪ Comprende con facilidad los juegos establecidos.	1,2,3,4,5	1 = Nunca 2 = Pocas veces 3 = Muchas veces 4 = Siempre
	DIMENSIÓN 2: Motivación	▪ Disfrutas con entusiasmos la realización de los juegos. ▪ Generas alegría en las actividades de juego. ▪ Te integras a todos los equipos	6,7,8,9,10	
	DIMENSIÓN 3: Diversión	▪ Eres divertido y genial con las actividades que participas ▪ Muestras compromiso y respeto hacia los demás. ▪ Compartes entusiasmo de felicidad y diversión por todo.	11,12,13,14,15	

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE FORMACIÓN INTEGRAL

VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems	Escala de valoración
VARIABLE: Formación Integral	DIMENSIÓN 1: Corporal	▪ Describe las cosas que va aprendiendo. ▪ Entiende y maneja situaciones que requiere sus habilidades. ▪ Suele ser participativo y colaborativo con sus ideas con fines de mejora.	1,2,3,4,5	1 = Nunca 2 = Pocas veces 3= Muchas veces 4 = Siempre
	DIMENSIÓN 2: Personal – social	▪ Se relaciona de manera práctica con los demás. ▪ Comprende situaciones de actividades sociales. ▪ Maneja nuevos avances prácticos sociales	6,7,8,9,10	
	DIMENSIÓN 3: Comunicativa	▪ Realiza acciones de cambios positivos ▪ Demuestra en su crecimiento cierta madurez de comportamiento. ▪ Valora las acciones de los demás ▪ Se desarrolla de manera armónica	11,12,13,14,15	

Anexo 2 : Matriz de consistencia

TÍTULO: “Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	Variables y Dimensiones	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL:	OBJETIVO GENERAL:	HIPÓTESIS GENERAL:	Variable Independiente	TIPO DE INVESTIGACIÓN
¿Qué relación existe entre la gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023?	Determinar la relación entre la gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.	Existe relación significativa entre la gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.	Gamificación	Corresponde al nivel descriptivo, debido a que pretende estudiar y establecer las causas que están ocasionando los fenómenos que se estudian. Su interés está centralizado en estudiar el fenómeno y en qué condiciones se puede manifestar estableciendo la relación de causa y efecto.
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:	Dimensiones	
PROBLEMAS ESPECÍFICOS:			- Diseño de Juegos - Motivación - Diversión	
PE1: ¿Qué relación existe entre diseño de juegos y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023?	OE1: Determinar la relación entre diseño de juegos y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.	Existe relación significativa entre diseño de juegos y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.	Variable Dependiente	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
			Formación Integral	Correlacional
			Dimensiones	
PE2: ¿Qué relación existe entre motivación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023?	OE2: Determinar la relación entre la motivación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.	Existe relación significativa entre la motivación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.	Corporal	POBLACIÓN Y MUESTRA:
			Personal	
			Social	P: 10 M:50
			Comunicativa	
PE3: ¿Qué relación existe entre diversión y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023?	OE3: Determinar la relación entre la diversión y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.	Existe relación significativa entre la diversión y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023.		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS
				Técnica: Encuesta Instrumento: 1 cuestionarios: 1: Gamificación y formación integral

Anexo 3 : Instrumento

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS PARA LA GAMAIFICACIÓN Y LA FORMACIÓN INTEGRAL

Finalidad

La ficha de cuestionario tiene por finalidad de brindar datos sobre
“Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tmbopata – 2023”,

Instrucciones:

A fin de que los resultados tengan mayor confiabilidad del caso, las investigadoras irán marcando una de las alternativas por cada ítem del cuestionario con una equis (X), cuyos valores son los siguientes:

- 1= Nunca
- 2= Pocas veces
- 3 = Muchas veces
- 4 = Siempre

	DIMENSIÓN/ITEMS Variable 1 Gamificación	ESCALA			
		1	2	3	4
D1: Diseños de Juegos					
1	El niño establece reglas claras y coherentes durante el diseño de su juego				
2	El niño utiliza objetos comunes o su entorno como parte del juego de forma simbólica o imaginativa.				
3	l niño dialoga, acuerda roles y modifica el juego en colaboración con otros.				
	D2: Motivación				
4	El niño se involucra de forma espontánea en una actividad sin necesidad de ser presionado.				
5	El niño continúa intentando realizar una tarea o resolver un problema aunque enfrente dificultades.				
6	El niño demuestra entusiasmo, alegría o satisfacción mientras realiza la tarea o después de completarla.				
	D3: Diversión				
7	El niño muestra sonrisas, risas, saltos, aplausos o movimientos corporales espontáneos durante la actividad.				
8	El niño quiere seguir jugando o pide repetir la actividad luego de haberla terminado.				
9	El niño se involucra sin necesidad de ser motivado externamente y participa con entusiasmo.				

Variable 2 Formación Integral				
	D1: Corporal			
10	El niño realiza movimientos amplios con control y fluidez (correr, saltar, trepar, lanzar, etc.).			
11	El niño manipula objetos pequeños con precisión (dibujar, recortar, enhebrar, construir, etc.).			
12	El niño reconoce y utiliza su cuerpo en relación al espacio y a otros objetos o personas.			
13	El niño mantiene el equilibrio en diferentes posturas y durante el movimiento.			
	D2: Personal – social			
14	El niño realiza por sí mismo tareas básicas adecuadas a su edad.			
15	El niño interactúa con otros de forma cooperativa y respetuosa.			
16	El niño identifica lo que siente y lo comunica con palabras o acciones apropiadas.			
17	El niño cumple reglas básicas en el aula, el hogar o durante el juego.			
	D3: Comunicativa			
18	El niño utiliza palabras, gestos o frases para comunicar lo que piensa o siente.			
19	El niño presta atención a quien le habla y contesta de forma coherente.			
20	El niño toma la iniciativa para hablar con otros y sostiene el diálogo durante varios turnos.			
21	El niño acompaña sus palabras con expresiones faciales, señalamientos o movimientos para reforzar su mensaje.			

Muchas gracias por su valioso aporte a esta investigación

Anexo 4 : Ficha de validación



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

Puerto Maldonado,

Señor (a) Lic. Mg. Dr. *Xhotenue Norino Pareos Coa*

DOCENTE DE INICIAL

PRESENTE.

Asunto: Validación de Instrumentos

*Recibido
20/10/25*

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que me encuentro realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

“Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tmbopata – 2023”

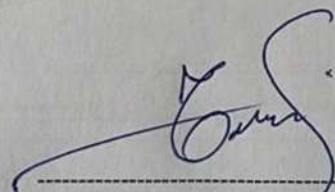
Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema. Solicito su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, Calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Mucho apreciaremos pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

- I. La matriz de consistencia.
- II. Instrumentos de recojo de información.
- III. Fichas de evaluación del Instrumento.

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseo expresarle la consideración más distinguida.

Atentamente


ZARATE SALCEDO, Ruth Damarys
Investigadora



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación
Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
NORMA PANCOS KNOTAMU	Fuente - Eje	F.E. FLORES MORAN VILL	LISTA DE COTEJO	PROPIO
Título: "Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tmbopata - 2023"				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

PTM 20/10/25	47 529969		9 2270 3721
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

Puerto Maldonado,

Señor (a) Lic. Mg. Dr. **WILIAN QUISPE LAYME**

DOCENTE DE INICIAL

PRESENTE.

Asunto: Validación de Instrumentos

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que me encuentro realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

“Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tmbopata – 2023”

Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema. Solicito su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, Calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Mucho apreciaremos pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

- I. La matriz de consistencia.
- II. Instrumentos de recojo de información.
- III. Fichas de evaluación del Instrumento.

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseo expresarle la consideración más distinguida.

Atentamente

ZARATE SALCEDO, Ruth Damarys
Investigadora



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación
Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o institución donde labora	Nombre del instrumento de Evaluación	Autor(a) del instrumento
Augusto Loyne Wilson	Investigador	Nombre Wilson	LISTA DE COTEJO	PROPIO
Título: "Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la L.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tumbopata - 2023"				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable ☒

Aplicable después de corregir ☐

No aplicable ☐

Pto. unobanco	43378537		955583924
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

Puerto Maldonado,

Señor (a) Lic. Mg. Dr. *Jimmy Nelson Penolita*

DOCENTE DE INICIAL

PRESENTE. -

Asunto: Validación de Instrumentos *Penolita*

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que me encuentro realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

"Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tmbopata - 2023"

Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema. Solicito su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, Calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Mucho apreciaremos pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

- I. La matriz de consistencia.
- II. Instrumentos de recojo de información.
- III. Fichas de evaluación del Instrumento.

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseo expresarle la consideración más distinguida.

Atentamente

[Signature]
ZARATE SALCEDO, Ruth Damarys
Investigadora



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación
Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o institución donde labora	Nombre del instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Pandora Peña OIMY Nolas	7015101	NOMINADO	LISTA DE COTEJO	PROPIO
Título: "Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tmbopata - 2023"				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.			X		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación					X

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

PTM 20/10/25	40297687		989925673
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

Anexo 5: Consentimiento informado

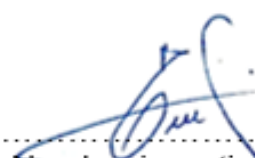
Estimados Padres de familia:

Soy estudiante de la carrera profesional de educación inicial y especial de la "Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios" y estoy llevando a cabo un estudio sobre **"Gamificación y la formación integral en niños de 5 años de la I.E.I N° 433 Roberto Guillermo, Tambopata – 2023"** como requisito para obtener mi título como "Licenciada en Inicial y Especial". El objetivo del estudio es investigar sobre la gamificación y la formación integral.

Solicito su autorización para su participación de manera voluntariamente en este estudio.

El estudio consiste en responder un cuestionario de manera presencial o virtual dependiendo de la circunstancia por parte de la institución educativa.

La participación es voluntaria. Usted tiene el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Los resultados grupales estarán disponibles en la Dirección, si así desea solicitarlos. Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con el(la) investigador(a) al N° celular: 950314270.


.....
Nombre investigador(a)
Zarate Salcedo, Ruth Damarys

Anexo 6: solicitud de aplicar el instrumento



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana".
"Madre de Dios, Capital de la Biodiversidad del Perú"

Puerto Maldonado, 27 de mayo del 2025.

CARTA N° 062-2025-UNAMAD-R/FED.

Señora:

Prof. MARILUZ QUISE CORAHUA

Directora de la I.E.I. N° 433 "ROBERTO GUILLERMO VELA VALLES".

Presente.-

Asunto : Aplicación de Instrumento de Investigación

De mi mayor consideración;

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente, a nombre de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios y el mío propio.

La presente tiene por finalidad, presentarle a las Srtas.: **ZARATE SALCEDO RUTH DAMARYS y ROJAS CRUZ, HITA MARISOL**, de la Carrera Profesional de Educación: Especialidad Inicial y Especial, para quienes solicito a su despacho, autorización para realizar estudio de investigación de la tesis, denominada: **"GAMIFICACIÓN Y LA FORMACIÓN INTEGRAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI. N° 433 ROBERTO GUILLERMO, TAMBOPATA-2023"**. Asimismo, agradeceré, se les brinde las facilidades para la Aplicación de su Instrumento de Investigación.

Agradeciendo su gentil atención, expreso a usted mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente;

UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MDD
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Dra. Maria Isabel Puma Camargo
DECANO

26-08-25
Prof. Mariluz Quise Corahua
DIRECTORA
N° 433 ROBERTO
GUILLERMO VELA VALLES

MIPC/Decano.
C.c.
Archivo

UNAMAD: "Investigación, Innovación y Emprendimiento Global"

Ciudad Universitaria - Av. Jorge Chávez N°1160 / Cel. 975843012
Correo Electrónico: mesadepartes.faceducacion@unamad.edu.pe



GOBIERNO REGIONAL DE MADRE DE DIOS
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
N° 433- ROBERTO GUILLERMO VELA VALLES
"MADRE DE DIOS CAPITAL DE LA BIODIVERSIDAD DEL PERÚ"
"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La Institución Educativa Inicial N° 433 Roberto Guillermo Vela Valles,
otorga la presente constancia a la estudiante:

ZARATE SALCEDO RUTH DAMARYS

Quien viene aplicando sus instrumentos de investigación en la I. E. en el aula de 5 años sección alegría a cargo de la profesora María Zulema Jambo Espinoza, con gran entusiasmo y esmero para cumplir sus metas correspondientes.

Se expide el presente documento a solicitud del interesado.

Puerto Maldonado 21 de octubre del 2025.

Atentamente

