



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Actividades Lúdicas y Motivación Escolar en la Institución Educativa
Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Justiniano Rosales, Lily Melina (ORCID: 0000-0001-5814-8081)

ASESOR:

Dr. Mendivez Espinoza Yvan Alexander (ORCID: 0000-0002-7848-7002)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

PIURA - PERÚ

2021

DEDICATORIA

A Nuestro padre celestial por permitirme realizarme como investigadora también a nuestros estudiantes cumpliendo la misión que nos ha encomendado en esta vida profesional.

Con inmenso cariño y eterna gratitud por su aliento constante a mis queridos hijos **John, Yinmar, Maylet, Aelfraeld y Ricardo razón** de mi vida.

A **Johnny Javier** mi querido esposo compañero por su apoyo y paciencia

A mis queridos padres desde el cielo **Ricardo y Santos** por darme la vida y las enseñanzas y a mi familia por darme su apoyo moral para hacer realidad este sueño.

A nuestros docentes quienes me ha orientado y apoyado para lograr encaminarnos en la superación profesional.

La autora.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos infinitamente a Dios por darnos la vida y la fuerza espiritual que me impulsa para realizar este trabajo de investigación con esfuerzo y perseverancia.

Retribuyo profundamente al rector fundador de esta prestigiosa universidad y a los docentes de la facultad de Educación del Programa de Maestría con Mención en Psicología Educativa de La Universidad Privada César Vallejo, por su orientación y experiencia en enseñanzas compartidas.

Así mismo al asesor ***Dr. Méndez Espinoza Yván Alexander*** por su apoyo y tolerancia en la elaboración del presente trabajo de investigación.

A toda la comunidad docente de la ***Institución Educativa Inicial N° 003 San José***, especialmente a la Sra. directora Aracely Severino serna y docentes por su incondicional apoyo.

La autora.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos.....	17
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES.....	31
VII. RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS.....	39

Índice de tablas

Tabla 1. en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.....	15
Tabla 2. Confiabilidad del instrumento	17
Tabla 3. Validación de juicio de expertos	17
Tabla 4. Distribución de frecuencias y porcentajes de la variable actividades lúdicas y sus dimensiones.....	19
Tabla 5. Distribución de frecuencias y porcentajes de la variable motivación escolar y sus dimensiones.....	20
Tabla 6. Relación entre las actividades lúdicas y la motivación escolar.....	21
Tabla 7. Relación entre las actividades lúdicas y la dimensión intrínseca	22
Tabla 8. Relación entre las actividades lúdicas y la dimensión extrínseca	23
Tabla 9. Relación de las dimensiones de las actividades lúdicas y las dimensiones de la motivación escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.....	24

Índice de gráficos y figuras

Figura 1. Representación del diseño de investigación	14
Figura 2. Distribución porcentual de los resultados de la variable actividades lúdicas	19
Figura 3. Distribución porcentual de los resultados de la variable motivación escolar.....	20

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo Determinar la relación entre las actividades lúdicas y la motivación escolar en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021. La muestra estuvo compuesta por 15 docentes; seleccionados con el método de muestreo censal. La técnica empleada para recolectar la información fue la encuesta, la que se aplicó a través de cuestionarios para las variables actividades lúdicas y motivación escolar. Estos instrumentos fueron sometidos al rigor de validación a juicio de expertos especialistas con perfil profesional sobre el tema tratado. Asimismo, se efectuó un estudio piloto para dar consistencia a los ítems de los instrumentos y a la vez se le sometió a la prueba del Alfa de Cronbach para calcular el nivel de confiabilidad. El enfoque de la investigación fue cuantitativo de tipo básica y diseño descriptivo correlacional. La investigación permitió precisar un nexo entre las actividades lúdicas y la motivación escolar; esto se evidenció cuando se obtuvo un $Rho=0,664$ y $p=0,005$ ($p<0,05$), identificándose estadísticamente una correlación positiva moderada.

Palabras claves: Actividades lúdicas, motivación escolar, Intrínseco, extrínseco.

Abstract

The objective of this research was to determine the relationship between recreational activities and school motivation in the Initial educational institution No. 003 San José, Department of Tumbes, 2021. The sample consisted of 15 teachers; selected with the census sampling method. The technique used to collect the information was the survey, which was applied through questionnaires for the variables of recreational activities and school motivation. These instruments were subjected to the rigor of validation in the opinion of specialist experts with a professional profile on the subject matter. Likewise, a pilot study was carried out to give consistency to the items of the instruments and once it was subjected to the Cronbach's Alpha test to calculate the level of reliability. The research approach was quantitative of a basic type and descriptive correlational design. The research will be able to specify a link between recreational activities and school motivation; This was evidenced when a $Rho = 0.664$ and $p = 0.005$ ($p < 0.05$) were obtained, statistically identifying a moderate positive correlation.

Keywords: Playful activities, school motivation, Intrinsic, extrinsic.

I. INTRODUCCIÓN

En el ámbito mundial, el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas en la etapa de educación inicial se identifica por fomentar un espacio de calidez, familiaridad, amor, participación y respeto, donde ellos sientan comodidad y gusto; en la mayoría de los escenarios los infantes perciben a sus docentes como la figura maternal e incluso la toman como un modelo a seguir en cualquier instante, manifestando que sus maestras tienen siempre la razón frente a sus ojos. (Rodríguez, citado por Posligua, Cheche y Vallejo (2017). Acorde a lo argumentado, en los Centros de Educación Inicial de Colombia, de acuerdo a Jiménez (2016), sustenta que las diversas actividades se ejecutan a través de la lúdica, haciendo posible que los infantes se puedan expresar de manera creativa y participando de forma constructiva en las interacciones de aprendizaje. (p. 42); al mismo tiempo, se convierte en una persona activa en los diversos contextos donde se desarrolla y se desenvuelve. La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2015), reveló que en México cada estudiante lleva consigo una estimulación y desempeño mucho mayor a la media de la OCDE: el 83% expresaron que pretenden ser excelentes, y OCDE nos exterioriza que un 65%, y el 96% están interesados en obtener los calificaciones más altos en todas las materias. No obstante, solo el 39% de estudiantes mexicanos se consideran interesados en sus estudios.

En la realidad del ámbito educativo las clases mayormente son expositivas y con poco uso de actividades lúdicas, juegos didácticos y recursos para el efectuar sesiones de aprendizaje, es decir que muchos de los docentes realizan prácticas pedagógicas de manera tradicional, donde los estudiantes solo cumplen la función de receptores de información, memoristas, repetitivos, sin mostrar ningún interés por aprender, presentado además dificultades para resolver problemas de la vida cotidiana (Herrera, M, 2017); en tal sentido McClelland (2016), considera que la actividad del juego admite y prepara un crecimiento armónico y desarrolla la inteligencia, la sensibilidad, imaginación y la cordialidad. Las actividades lúdicas constituyen un principio de desarrollo para su presencia en la edad adulta, viabilizando apreciar escenarios distintos, problemas que de una u otra manera se vayan a presentar en su subsistencia. Consecuentemente, las actividades lúdicas

favorecen el progreso de aptitudes, relaciones y sentido del humor en los sujetos, predisponiendo la atención del infante interesándolo en su aprendizaje, transformándose en recursos y herramienta estratégica para la enseñanza aprendizaje. (Brooker y Woodhead, 2013). En el Perú, según el MINEDU (2018), en el docente la prioridad debe estar centrada en despertar interés y gusto en los niños y niñas para querer obtener conocimientos, en tal sentido la motivación es un elemento fundamental para el logro de los aprendizajes, se debe aplicar diversas metodologías inquietantes para que los escolares participen activamente de su propia formación, optimado habilidades y destrezas para que desarrollen su capacidad de dar solución a los problemas en su vida cotidiana.

Se ha podido observar que en la Institución Educativa Inicial N° 003 “San José” las docentes, no ofrecen a sus estudiantes una metodología lúdica que favorezca la motivación en el aprendizaje, es por ello que se hace necesario trabajar de forma interactiva con ellos, a través de la implementación de metodología lúdica que contribuya al trabajo docente en el aula. Se ha podido detectar, además, la existencia de una insuficiente aplicación de técnicas de motivadoras por parte del docente que labora en educación inicial; y además hasta el momento no se cuenta con estudios respecto al tema que incide en la motivación de los escolares del nivel de educación inicial y en la relevancia que tienen las actividades motivacionales que aportan oportunidades de ilustración, conocimiento y experiencias de aprendizaje autónomos para cada escolar.

Frente a este contexto se formuló la siguiente pregunta: ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y motivación escolar en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021?; y los problemas específicos fueron: 1. ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y la motivación intrínseca en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021? y 2. ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y la motivación extrínseca en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021?

El estudio se justifica porque, de forma práctica, pretende contribuir al mejoramiento del desarrollo psico-social y a la formación integral de la personalidad del estudiante para la adquisición de saberes e interacción con el goce, la satisfacción, la

creatividad y los saberes que aportan las actividades lúdicas a los educandos y educadores. La investigación es significativa ya que consentirá comprender que la motivación de las emociones ocasiona progresos socio emocionales y por ende un mejoramiento en su educación; las sensaciones que tienen en base a causa de lo todo lo que lo rodea, dado por la cotidianidad donde se desenvuelven, por tanto, el estudio busca identificar la relación entre aquellas actividades que se basan directamente en el juego y la promoción estratégica del estado emocional de motivación. Presenta justificación teórica porque admite fortalecer los conocimientos sobre bases consolidadas de motivación infantil y su aplicación a través de diversas técnicas lúdicas que preexisten, las que se establecen como un medio didáctico respondiendo directamente a los intereses y demandas de los estudiantes. Su aporte social indica que se cuenta con información necesaria y la apertura que exteriorizan las autoridades, docentes, estudiantes del nivel educativo inicial y padres de familia de la comunidad escolar. Metodológicamente, aportó instrumentos validados y confiables para poder ser utilizados en futuras investigaciones relacionadas con las variables propuestas.

El objetivo general que orientó el estudio fue: Determinar la relación entre las actividades lúdicas y la motivación escolar en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021. Como objetivos específicos se planteó: 1. Establecer la relación entre las actividades lúdicas y la motivación intrínseca en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021; y 2. Establecer la relación entre las actividades lúdicas y la motivación extrínseca en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

La hipótesis general fue: existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y la motivación escolar en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021. Las hipótesis específicas fueron: 1. Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la motivación intrínseca en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021; y 2. Existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la motivación extrínseca en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Para fundamentar el presente estudio se han revisado investigaciones similares, en diferentes ámbitos, a nivel internacional se ha analizado estudios como el de Parra (2020). «Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa de la Escuela María La Riva Salas, Venezuela»; cuyo propósito fue efectuar actividades lúdicas usadas como estrategias de aprendizajes significativos que faciliten el proceso de transición en estudiantes del nivel inicial. Metodológicamente el estudio estuvo centrado en el enfoque socio crítico a través del método denominado investigación acción. Los participantes de la muestra informante, quedaron constituidos por 8 docentes. La entrevista fue utilizada como técnica de recopilación de datos, registrando además las notas de campo. Con la intención de interpretar los datos recabados se recurrió a la técnica de categorización, triangulación y teorización. Se acentúa como descubrimientos en el estudio la carencia de actividades de índole entretenidas que admitan a los escolares adaptarse a las diferentes situaciones de aprendizaje. En el marco de las conclusiones abordadas fueron que: existe la demanda puntual de introducir cambios pedagógicos mediante de acciones lúdicas en la práctica diaria del docente para poder articular no solamente aspectos a nivel cognitivo, corporal y motriz, sino de igual forma, las relaciones con su aprendizaje, donde los escolares podrán superar sus temores, inseguridades o angustias, facilitando su integración plena a su nivel educativo.

Del mismo modo Patiño, (2017) de una tesis para la obtención de título de magister, con título «Estructura familiar, su incidencia en la motivación y rendimiento académico de educación general básica», concluyendo que el factor de bajo rendimiento y motivación del estudiante está centrado en las relaciones familiares ya que el 60% se basa que el eje primordial es la familia, en la medida que ellos se consideran la inspiración de la motivación y el provecho regulado de cada escolar, al punto que no existe un buen dominio no permitirá que el estudiante pueda dominar un óptimo desempeño educativo y peor sentirse interesado por proceder, siendo esta al parecer un patrón que los estudiantes abandonan en el aprendizaje donde los docentes no pueden desarrollar con métodos ordenados y doctrinas afectivas que ayudaran al estudiante a observar su entorno inmediato de otra forma y pueda actuar con el proceso de motivación educativa.

Asimismo, Ruiz (2017), en su tesis de maestría «An Important Tool for Children's Integral Development in Early Childhood Education», investigó respecto a la importancia que se brinda al juego en la planificación curricular, centrándose de la manera vehemente en examinar la manera de integrarlo en las aulas de clase del nivel de educación inicial, averiguando a la vez y entender los motivos que llevaron al docente a tomar esta decisión. En el proceso de recabar los datos relacionadas a las variables, se aplicaron las técnicas de observacionales de características participante y entrevista en profundidad; cuyos resultados conseguidos se encuadran en el marco de las orientaciones que planean Cheng y Stimpson quienes demuestran que como esperábamos existe una gran cantidad de docentes que utilizan metodologías que casi no se toma en cuenta el juego lúdico, es decir es considerada como no ansiado para el desarrollo y el modo de pensar de los infantes. Concluyendo además que las actividades lúdicas como metodología de trabajo en el aula de clase es un instrumento primordial para el logro de los aprendizajes de todos, pero sobre todo se acentúa mucho más para el aprendizaje de los estudiantes más pequeños.

Otro estudio interesante es el de Posligua, Chenche y Vallejo (2017) titulado «Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica». Esta investigación nació el propósito de efectuar un análisis de los efectos por la mala utilización de herramientas digitales para desarrollar las capacidades creativas en el proceso de aprendizaje de escolares, tomándose del mundo digitalizado donde actualmente el estudiante hace uso de toda la tecnología que está a su alcance. Existe infinidad de aplicaciones tecnológicas que el docente utilizan en las aulas de clase, pero constantemente de forma monótona y aburrida, y no hay una predisposición de cambio en el uso de estos recursos. De la misma forma se aplicó una metodología de estudio de campo, manejada para el estudio de la realidad en el ámbito de la enseñanza y aprendizaje en las escuelas. Además, está relacionada con el ambiente escolar que existe en el aula de clase día a días y de cómo influye en los aprendizajes de los escolares, no obstante, los docentes cumplen un rol fundamental porque son los facilitadores que mediante sus metodologías relacionan las herramientas tecnológicas con la enseñanza para desarrollar y fortalecer el pensamiento creativo en sus estudiantes.

También se tiene a Arévalo y Carreazo, (2016), en su estudio «El juego como estrategia para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos”, Cartagena de Indias». Fue un estudio que orientado a realizar un analizar respecto a las causas existentes por el desinterés y desmotivación que demuestran los estudiantes hacia las actividades académicas. Planteándose el reto de observar las estrategias que desarrollan los docentes en la ejecución de sus actividades pedagógicas en el salón de clase, sumado a ello establecer la manera que padres y madres de familia median en el proceso educacional de sus menores hijos, además de establecer actividades lúdico didácticas que le suministren al docente diversas habilidades pedagógicas que creen en cada uno de los escolares un alto interés y motivación por sus clases. se concluyó que por medio del estudio se logró ratificar la factibilidad de la propuesta y por tal motivo se efectuó de manera exitosa, constatándose que a través del juego utilizado como estrategia de enseñanza aprendizaje los estudiantes se sienten más motivados e interesados a seguir aprendiendo. Al mismo tiempo se pudo constar la importancia que tienen las actividades lúdicas para los estudiantes, las que generan óptimos resultados académicos en los estudiantes. De este modo, se toma en cuenta el valor que tienen las actividades lúdicas a través del juego en la actualidad ya que es una herramienta didáctica utilizada para diversión y disfrute con un fondo netamente educativo.

Con la misma intención se asume a Chicaiza (2016), en su tesis «La motivación escolar y el rendimiento académico de los niños y niñas de educación general básica», indicando que para optimizar la motivación y el beneficio del docente son indispensables la motivación Intrínseca y extrínseca, además de utilizar una buena metodología, conllevando que cada uno de los recursos sean fundamentales para que el estudiante se inserte en el estudio; esto debe lograrse con la motivación y que se vea un mejoramiento continuo, y que en cada cumplimiento se realice un análisis de los métodos. Según reportan sus resultados, un 85% de escolares consideran que los docentes no utilizan metodologías dinámicas y activas de participación y un 69% de los escolares consigue solamente los aprendizajes que demanda su rendimiento académico.

En relación a los fundamentos teóricos, se empezó fundamentando la variable actividades lúdicas; en este sentido, Ortega (2017) nos proporciona una concepción de Vyogstki (1934) respecto al juego, quien teorizó el juego como un elemento primordial del desarrollo de la persona, es decir un espacio concreto de interacción en el cual las formas comunicativas y de acción entre pares se transforman en ordenaciones dúctiles e integradoras que dan origen a procesos naturales de que permiten adquirir habilidades determinadas y saberes precisos concernientes a los recintos de las temáticas representadas en el juego y a los diversos recursos de nivel psicológico que se extienden en el mismo. (p. 160)

Córdoba, Lara & García (2017) exteriorizan que las actividades lúdicas son significativos medios de expresión de los pensamientos más profundos y emociones de la persona humana que en oportunidades no puede ser emergido directamente. Cuando se efectúa un juego se exteriorizan los problemas internos y disminuyen las implicancias de las experiencias de índole negativas. (Calle, y Bohórquez, 2010, p. 27). Por lo tanto, las diferentes estrategias lúdicas tienden a despertar el interés e incentivar a los escolares a insertarse en acciones educacionales, sociales y culturales; igualmente, consienten una proximidad indefectible con el estudiante, con el didáctico propósito de promover prácticas generadoras de seguridad, confianza personal, familiaridad y respeto por sus compañeros.

Las estrategias lúdicas, de acuerdo con Cuellar (2018), son un mecanismo indefectible en todo proceso enseñanza aprendizaje, tanto al interior y fuera del aula de clase, admite que los aprendizajes se muestren entretenidos y naturales, lo que simboliza la peculiaridad congénita en los infantes y su progreso. El juego como sustancial habilidad lúdica en la enseñanza y aprendizaje, es una actividad que involucra globalmente la mente, el cuerpo y el espíritu, viven completamente activos y dinámicos e interactúan con sus semejantes, experimentan con seguridad, mientras van aprendiendo respecto a su medio, ensayan comportamientos, dan resolución a dificultades y se adecuan situaciones actuales. (Montero, M, 2001)

Las estrategias lúdicas permiten que los niños experimenten medios de disfrute, ya que tiende a representar, simbolizar y a la abstracción del suceso del pensamiento. Es una vía para el progreso de sus competencias y capacidades futuras e

intelectuales; es un adiestramiento del ánimo. (Cumpa, J, 2005). Al nombrar estrategias lúdicas como parte del teatro, se insinúa una modalidad de actividad, que no simplemente es atrayente y excluye el sedentarismo, sino que posee el valor de creación por ella misma, donde recrear es regresar a crear, idear, descubrir cosas novedosas y poseer reacciones óptimas. (Calero, citado por Córdoba, Lara & García (2017).

Por su parte, Botero et al. (2015) afirman que estas actividades lúdicas son esenciales en el proceso educacional y en la adquisición de saberes. Las actividades lúdicas aparecen recomendadas en múltiples propuestas educativas atribuyéndoseles incomparables bondades como es el caso de favorecer la motivación, promover la intervención activa y dinámica de los escolares, acceder al perfeccionamiento del pensamiento lógico y el creativo, fortalecer la cooperación, la socialización, así como admitir el planteamiento de alternativas y procedimientos creativos a las dificultades presentados en el contexto. (Lara, y Herrán, 2016) como señala Botero et al (2015, p.10), las actividades lúdicas ayudan a despejar la cultura, describiendo a todo un conglomerado de significados, valores e identidad que se despliegan y comparten al momento de participación en comunidad; además es una acción de índole social que viabiliza la integración del sujeto a la colectividad, quedando claro que, si el individuo no juega, no logra introducirse en la dinámica social inmediata.

Martínez (2019) deja en claro que, cuantas más opciones posea un estudiante de deleitarse de la fortuna y de la imaginación despreocupada de los juegos, más consistente e integral será su progreso. Por el motivo que el juego en la etapa infantil se caracteriza por ser más disfrute y esparcimiento; además se concibe como una vía directa a la realidad, un camino y medio para dar resolución a los inconvenientes, una fuente sólida de caracterizaciones y un excelente ejercicio para la vida. El saber respetar y comprender el juego de los estudiantes es una necesidad elemental.

Cuellar (2018) menciona que la educación a nivel preescolar como todo hecho o proceso educativo, tiene una vigencia, justificada en la necesidad social e histórica que le dio origen potenciando además su despliegue y desarrollo evolutivo hasta la actualidad; es decir que, en cada lugar y cada sociedad, está entonada por las

circunstancias propias de ella, tanto por el pensamiento y concepción educacional de sus trascendentales gestores.

Por su parte Mejía (2019) menciona que a través de los juegos que realizan los niños contribuye al fortalecimiento para una buena comunicación, sabiendo que los niños y niñas desde que nacen necesariamente necesitan de una comunicación con las personas de su entorno, es por ello que es importante que los infantes realicen juegos que los conlleve a fortalecer su aprendizaje.

Por otro lado, según Sanz (2019), las actividades lúdicas constituyen el medio natural de autoexpresión del infante; pues mientras se encuentren jugando, estarán ejercitando todas sus capacidades y habilidades. A través del juego corren, saltan, usan sus reflejos, efectúan la motricidad y desarrollan de manera óptima su sistema psicomotor. Los infantes tienden a comunicarse y expresarse a través de las actividades lúdicas, al realizar un juego exploran su contexto e interaccionan con otras personas, se integran socialmente aprendiendo normas de comportamiento y adquieren valores. Aparte de desarrollar a un buen nivel su imaginación, creatividad e inteligencia logrando aprendizajes funcionales. (Albornoz, E, 2019)

Orlick, citado por Sánchez, Kocher y DeRosier (2017) enfatiza que las actividades lúdicas son un puente excelente para lograr aprendizajes sociales auténticos e inherentes, dinámico y siendo útil para motivar a los infantes. La actividad lúdica comprende de manera inmutable a la persona humana en las actividades de hecho, rechazo, resultado y experimento.

Brooker y Woodhead (2015) tienen en cuenta que por juego o actividad lúdica se entiende toda conducta, diligencia o proceso iniciado, vigilado y organizado por los estudiantes; se puede efectuar en cualquier lugar y cuando desee que se brinden oportunidades. Los docentes que trabajan con niños y niñas pueden además favorecer a crear ambientes y espacios favorables al juego, no dejando de lado que el juego es a voluntad, obedeciendo a una motivación intrínseca y es un fin en sí mismo, no debe ser tratado como medio para alcanzar un fin. Las actividades lúdicas entrañan el ejercicio autónomo y de actividades físicas, mentales o emocionales, pudiendo adoptar diversas e infinitas formas, consiguiendo desarrollarse de manera grupal o individual. (Molano, O & Calderón, S, 2015, p.89).

Estas formas de actividades lúdicas cambian y van adaptándose en el lapso de la etapa de la niñez. Las particularidades esenciales del juego son la inseguridad, el reto, la plasticidad, la diversión y la no producción. Unidos estos elementos favorecen al disfrute que origina y al resultante aliciente a seguir participando recreativamente. No obstante, el juego es considerado con asiduidad un factor no fundamental, se asevera que es una dimensión básica y trascendente para lograr el placer en los infantes, así como elemento indefectible del progreso físico, cognoscitivo, emocional, espiritual y social. (Comité sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, 2013, párrafo 14c). Posligua, Chenche y Vallejo (2017) hace hincapié que las actividades lúdicas en el perfeccionamiento integral del aprendizaje de los infantes, establece que la valoración del juego en el campo educativo, se considera un elemento primordial para la gestación de la convivencia en sociedad del escolar, reflexionando que jugueteando se llega a los aprendizajes esperados.

La teoría psicoevolutiva de Piaget, reflexiona respecto al juego y teoriza que es una necesidad para el infante, considerando que una forma o manera que este posee para interactuar con su contexto inmediato, observa a la actividad recreativa como una forma que los niños y niñas manifiestan sus ordenaciones mentales. Además, acota que el juego es una acción de naturaleza intelectual, en la medida que su propia organización es análoga como la del pensamiento, pero halla entre las dos un notable contraste; el juego se torna como un fin en sí mismo, en tanto la acción intelectual busca conseguir un objetivo. Cabe recalcar que Piaget organizó el desarrollo intelectual en estadios, por mencionar: a) Estadio sensoriomotor en la etapa desde 0 a 2 años; prevaleciendo el juego motor y de construcción; b) Estadio preoperacional en la etapa de 2 a 6 años, los juegos son principalmente imaginarios y de construcción; c) Estadio operacional concreto en la etapa de 6 a 12 años, destacándose el juego reglado y de construcción; d) Estadio operacional formal en la etapa de 12 o más años, destacándose los juegos de mesa, los juegos de rol y una diversidad de juegos que impliquen concebir suposiciones.

Por otro lado, la variable motivación escolar se fundamenta en Valenzuela (2016) quien señaló que esta motivación estimula al estudiante a efectuar una diversidad de acciones que los docentes le fijan como acciones mediadoras de sus

aprendizajes, no obstante la motivación o estimulación escolar está determinada por la predisposición que exterioriza el escolar en aprender implicando el involucramiento de los factores o elementos intrínsecos y extrínsecos; asimismo, está muy relacionado con el impulso de estrategias a nivel cognoscitivo en desplegar o también en preparar todo lo enseñado como estudio para lograr sus fines.

En la misma línea, Frenay (2011) citado por (Valenzuela, 2016) reveló que la motivación escolar se concibe como una forma difícil por situaciones distintas de un pensamiento cotidiano, partiendo de distintas bases teóricas científicas, ha sido conceptualizada y operacionalizada. (Gómez, 2015), argumenta que la motivación escolar posee distintas razones como constructo de complicados conceptos o constructos a nivel científico, por tal motivo es conceptualizada operacionalmente a partir de diferentes figuras teóricas.

Para Sandoval (2018), en todos los espacios de la existencia de la persona humana intercede la motivación como componente para alcanzar concluyentes objetivos y lograr metas; representado un hecho mundial de mucha eficacia para todas las personas y en este tema, para su aprendizaje de los estudiantes; la motivación se torna importante para cualquier área del ámbito humano; en tal sentido si se logra mantener el interés y motivación en un estudiante, se estima indefectiblemente que su trabajo escolar en el aula puede ser muy fructífero, y con un apropiado rendimiento. Desde la percepción de Marichal, A. (2018), uno de los factores fundamentales recayendo la curiosidad al examinar y observar el aprendizaje es la motivación escolar, por lo tanto, la insuficiente motivación escolar para poder instruirse y el bajo rendimiento académico con los cuales los escolares emprenden sus aprendizajes, instituye una dificultad de gran importancia que precisa ser afrontado con la finalidad de favorecer como docentes en la formación educativa e integral de estudiantes interesados y predispuestos a aprender y por ende de docentes incentivados para emprender la enseñanza. Por tanto, se deduce que motivación escolar puede concebirse como el impulso originado de una demanda y que conduce directamente a una actividad (comportamiento instrumental u operante) para conseguir un aliciente, que minimiza la pulsión y satisface la demanda. Conforme a lo establecido anteriormente la motivación escolar se puede

definir como motor que: Ocasionalmente implica en el organismo y que siempre lo está impulsando. (Rodríguez, J, 2006)

Marichal (2018) indica que la motivación conduce a la construcción del comportamiento, está determinado por una energía interna que genera y transporta al organismo humano a desplegar las acciones para conseguir un fin, incitando a que estas conductas sean modificadas por medio del esquema del comportamiento que muestran. En tal sentido los intereses y motivaciones académicas de los estudiantes lo convierten a un sujeto participativo, activo y perseverante, posibilitándole el aprendizaje mediante el aprovechamiento de conocimientos, habilidades, destrezas y perfeccionamiento de competencias. (Varela, M, 2012, p.89)

De acuerdo con Díaz (2017) la motivación escolar es concebida como proceso psicológico que establece la ejecución de acciones de carácter netamente educativo, contribuyendo en el estudiante su predisposición de participación activa y persistente en ellas. Destacándose, asimismo, que la motivación escolar se origina cuando el estudiante interactúa con sus pares y las personas y cosas que lo rodean. Los elementos que establecen la motivación escolar por aprender y el rol del docente entonces están proporcionados en el contexto formativo con la finalidad de provocar motivaciones, es decir, incitar a la voluntad por el aprendizaje y permitir revelar en qué medida transforman su atención y energías en determinadas temáticas deseadas por sus docentes, relacionándose directamente con sus prácticas de índole intrínsecas, su predisposición para implicarse en distintas actividades formuladas. (Perlaza, D, 2016, p. 17)

Las dimensiones de la motivación escolar son la intrínseca y extrínseca que se detallan a continuación, Prieto, (2018), considera que la motivación intrínseca ocurre cuando hay recompensa en el aula y el niño se motive. Une a la persona al ambiente en forma directa, donde busca motivar al niño sin intervención pedagógica y se orienta hacia el objetivo que es estudiar, donde el estudiante demuestra interés y realiza las metas establecidas. (Llanga, G, 2019, p. 23)

Motivación intrínseca, Dialnet, (2016), impulsa a efectuar una actividad por iniciativa de cada persona, además porque le satisface hacerlo, se origina desde el interior,

esto puede ser regocijarse y sentirse apto en el trabajo o realizando alguna labor, caso contrario la motivación extrínseca lo efectúa por interés a recibir una recompensa o premio, ya sea a beneficio particular o lograr un objetivo cedido; esto sucede por ejemplo cuando los estudiantes hacen porque les gusta hacerlo y otro por obligación. En la teoría humanista concurre una magnificencia a la motivación intrínseca donde un plan de vida como es la motivación es el impulso preliminar que guía hacia la conducta de lograr una competencia, concerniente a una forma de cómo actuar de manera exitosa y sobre todo conseguir un buen nivel. Más aun esta motivación intrínseca se desarrolla de aprender, investigar y lograr recompensas internas y elementos como satisfacción, estabilidad y felicidad. (Pérez, G, 2018).

Por otro lado, las teorías psicológicas indican que cuando un individuo está motivado tiene más probabilidades de tener un nivel alto y lograr así sus objetivos planteados. (Arturo, O, 2016). La motivación intrínseca en la enseñanza es cuando la mayoría de los estudiantes pierden el interés en las tareas enviadas por el docente o si no obtienen un premio material, por otro lado, existen estudiantes que tienen gusto al aprendizaje es así que se considera una motivación positiva o motivación intrínseca aquella que está relacionada con la satisfacción con nuestros deseos e impulso internos. (Sánchez P., 2017, p. 21)

Con respecto a la motivación extrínseca en el aprendizaje se utiliza frecuentemente cuando el docente premia al estudiante por su refuerzo o simplemente el castigo para motivar a los escolares al interior del aula. La desventaja de esta motivación se debe a que los estudiantes únicamente hacen un esfuerzo con el objetivo de lograr ciertos incentivos. Además, cuando notan que no los premian con algo, no muestran el interés con realizar sus actividades en clases. (Rivera, V, 2020)

Cabe señalar que la orientación en la motivación extrínseca se obtiene por medio de un incentivo, premio o regalo de la otra persona, en la psicología se precisa como satisfacción de factores del exterior y dirigen muchas veces los actos de persecución que son dinero, premios y aceptación social. Además, la motivación positiva se concreta como la indagación de una distinción positiva y la motivación negativa se dirige en evitar una provocación negativa, sufrimiento fracaso y extravío de dinero. (Pereira, M, 2009).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación fue cuantitativa, básica y trascendencia descriptiva. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) es el tipo de investigación que busca conocer la realidad y proporciona explicaciones tentativas al problema de investigación que se plantean como proposiciones. (Vara, A, 2010)

El diseño del estudio fue no experimental, descriptivo y diseño correlacional. Esto, de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) porque las variables no fueron manipuladas para su investigación; lo que se buscó es identificar la correlación entre las variables focalizadas.

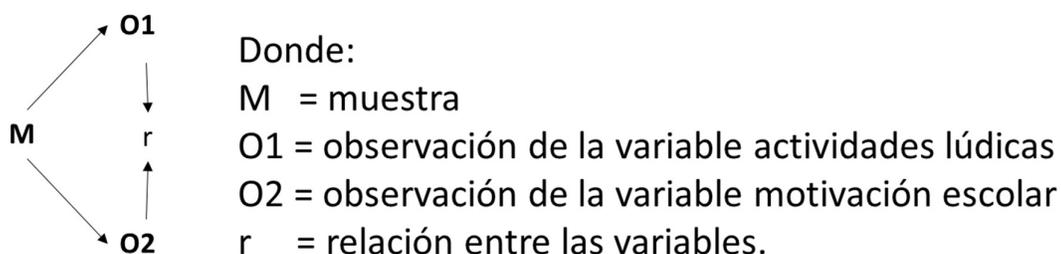


Figura 1. Representación del diseño de investigación

3.2 Variables y operacionalización:

Las variables fueron:

Variable 1: Actividades Lúdicas

Definición Conceptual:

Mecanismos indispensables en el proceso de enseñanza y aprendizaje, al interior y fuera del aula, admite que los aprendizajes sean divertidos y naturales, representando la característica congénita en los niños y niñas y su progreso. Cuellar (2018).

Definición Operacional:

Proceso a cargo del docente que implica planificar, ejecutar y evaluar el currículo en el proceso enseñanza aprendizaje; pudiendo medirse mediante la capacidad lúdica, recursos y participación lúdica.

Variable 2: Motivación Escolar**Definición conceptual:**

Proceso psicológico que establece la ejecución de acciones de carácter educativo, que favorecen a que el estudiante participe de ellas activamente y perseverante, viabilizando el aprendizaje, la adquisición de saberes, destrezas o el perfeccionamiento de la competencia. Díaz, citada por Villasante (2017)

Definición Operacional:

Capacidad macro que implica gestionar los conocimientos, aplicarlos convenientemente por medio de una alfabetización tecnológica permanente; pudiéndose medir mediante las dimensiones intrínsecas y extrínsecas.

3.3 Población, muestra y muestreo

La población, focalizada estuvo representada por 15 docentes que laboran en la I.E.I N°003 “San José” de Tumbes, de acuerdo con Tamayo (2017) población es el grupo que establece el total de personas que manifiestan características comunes relacionadas con el problema de investigación.

Tabla 1. *Distribución de la población en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.*

Cargo	Cantidad
Directiva	1
Docente	14
Total	15

Fuente: Cuadro de asignación de docentes de la I.E.I N° 003.

La muestra estuvo compuesta por 15 docentes; es decir que la muestra fue del mismo tamaño de la población (Población censal). (Otzen, T, 2017)

Como unidad de análisis se asumió a cada uno de los docentes que laboran en la I.E.I N° 003 “San José” de Tumbes.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Técnica

Según, (Hurtado, J, 2017), se concibe como una técnica mediante la cual se recopila datos; o también es un procedimiento que permite recabar información importante para conseguir los objetivos de la investigación.

La técnica aplicada para recabar información en el presente estudio fue la encuesta.

De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) es una herramienta cuya característica principal es que permite recoger datos importantes en poco tiempo.

Instrumento

El cuestionario, fue seleccionado como instrumento en el presente estudio.

El cuestionario es el instrumento al que se recurre con mayor frecuencia porque, en un solo momento, se puede aplicar a muchos sujetos que componen la muestra (Hernández y Mendoza, 2018).

Confiabilidad de los instrumentos

Se realizó un piloto con 5 docentes, con la finalidad de identificar el nivel de confiabilidad del instrumento, el tiempo que invierten en responder a las preguntas, cómo reaccionan y la posibilidad de errores en la redacción o contenido. (González, M, 2020). Con estos datos se calculó la confiabilidad de los instrumentos. El cuestionario de la variable actividades lúdicas estuvo compuesto de 17 ítems, con tres dimensiones e indicadores por cada una: con una escala de Nunca: 0; A veces: 1 y Siempre: 2; asimismo, el cuestionario de la variable motivación escolar estuvo compuesto por 12 preguntas con dos dimensiones e indicadores por cada una, con una escala de Nunca: 0; A veces: 1 y Siempre: 2; para su aplicación se recurrió a contactar a los docentes en la base de datos en la que se tiene el correo de cada uno de ellos; por este medio se envió el cuestionario y se recibió el mismo. Además de haber servido para la confiabilidad, el piloto ha servido para identificar que el correo electrónico es un buen medio para aplicar los cuestionarios.

Tabla 2. Confiabilidad del instrumento

Alfa de Cronbach	Estadísticas de fiabilidad		Niveles
		N° de elementos	
0,817		17 preguntas instrumento	Bueno
0,845		12 preguntas instrumento	

Los instrumentos fueron validados por juicio de especialistas expertos, en este caso, tres expertos en metodología de la investigación y en el ámbito profesional. (Cabello, E, 2012)

Tabla 3. Validación de juicio de expertos

Expertos	Grado Académico	Nombre y Apellidos	Dictamen
1	Dr.	Oscar Calixto La Rosa Feijoo	Aplicable
2	Dr.	César Augusto Guevara Medina	Aplicable
3	Mg	Alicia Clavijo Infante	Aplicable

3.5 Procedimientos

Antes de aplicar los instrumentos, se informó y pidió permiso a la directora de la I.E.I N° 003 “San José”; obtenido éste, se informó a los docentes sobre los objetivos y finalidad del estudio para que puedan participar de forma voluntaria, se coordinó para que, todos puedan responder, anónimamente, a los cuestionarios, cuidando que se envíen a todos y al mismo tiempo; se les pidió que respondan a todas las preguntas; luego de ello se organizaron los insumos para que la información pueda ser sistematizada.

Todas las actividades descritas estuvieron delimitadas como parte de tres procesos: El proceso de actividades administrativas, la aplicación del cuestionario y el de organización de la información.

3.6 Método de análisis de datos:

La información recibida por las apreciaciones de los docentes se llevó a una hoja de cálculo (base de datos) dividida según la variable que, con el auxilio de Microsoft

Excel, ayudó a ver objetivamente y de forma general, la manera en la que los docentes perciben el estado de las variables; con ellas se sistematizó la información en tablas y gráficos de estadística descriptiva. Para la contratación de hipótesis se acudió a la aplicación SPSS, versión 25, de manera específica, se aplicó el coeficiente estadístico Spearman que es una prueba que reporta el grado y tipo de asociación entre variables de naturaleza cualitativa, además del nivel de significancia bilateral. (SPSS, 2020)

3.7 Aspectos éticos:

Antes de aplicar el estudio se informó a la dirección de la institución educativa sobre la finalidad del estudio y de solicitó el permiso correspondiente. En este aspecto se aseguró que los participantes puedan conocer que los instrumentos tienen carácter de anónimo, por lo que la información que ellos reporten se manejará con la confidencialidad académica que persigue el estudio; por lo tanto, los resultados que se difundan responderán, estricta y verazmente, a los datos que los participantes hayan reportado; por otro lado, el análisis de resultados se realizó en escrupuloso control para que los resultados reflejen verazmente la percepción de los involucrados. En la misma línea, se respetaron los derechos de los autores.

IV. RESULTADOS

Tabla 4. Distribución de frecuencias y porcentajes de la variable actividades lúdicas y sus dimensiones en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.

VARIABLE	ACTIVIDADES LÚDICAS							
	CAPACIDAD LÚDICA		RECURSOS		PARTICIPACIÓN LÚDICA		TOTAL	
ESCALA	f	%	f	%	f	%	f	%
BUENA	1	7	4	27	2	13	4	26.67
REGULAR	10	67	6	40	9	60	7	46.67
MALA	4	27	5	33	4	27	4	26.67
TOTAL	15	100	15	100	15	100	15	100

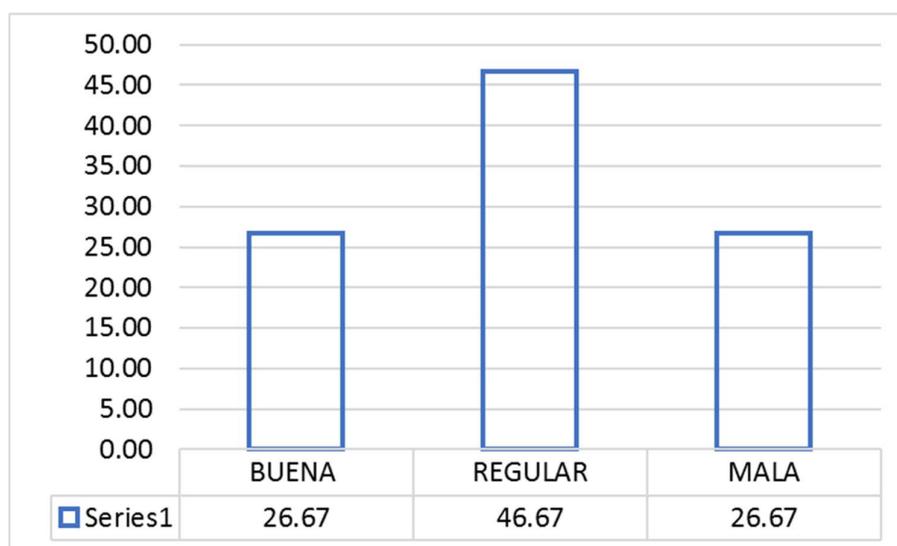


Figura 2. Distribución porcentual de los resultados de la variable actividades lúdicas

Interpretación

La tabla 4 y figura 2 expresan los resultados de la variable actividades lúdicas y sus dimensiones, observándose que predomina el nivel regular en todas las dimensiones, por tanto, la variable alcanza un 46,67% en el nivel regular, un 26,67% en el nivel bueno y 26,67% en el nivel malo.

Tabla 5. Distribución de frecuencias y porcentajes de la variable motivación escolar y sus dimensiones en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.

VARIABLE	MOTIVACIÓN ESCOLAR					
	DIMENSIONES	INTRÍNSECA		EXTRÍNSECA		TOTAL
ESCALA	f	%	f	%	f	%
BUENA	1	7	2	13	3	20
REGULAR	9	60	9	60	8	53
MALA	5	33	4	27	4	27
TOTAL	15	100	15	100	15	100

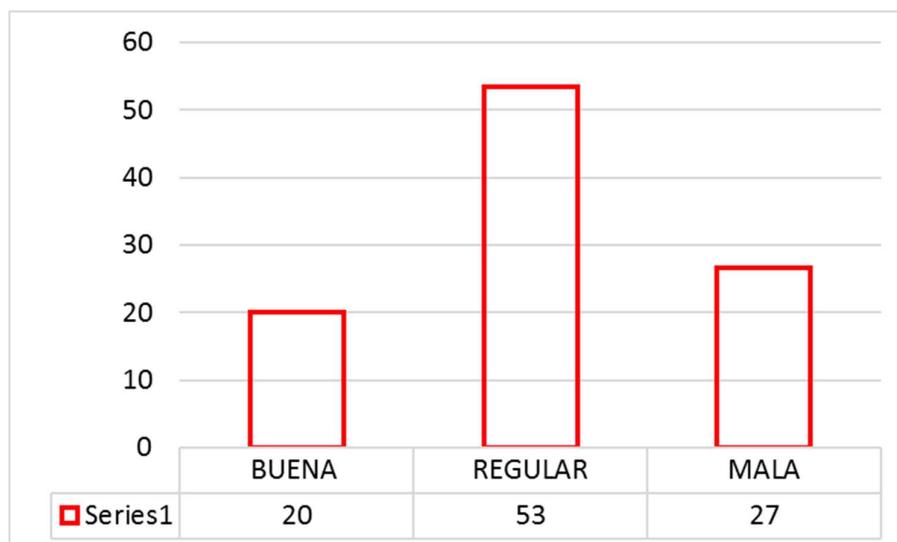


Figura 3. Distribución porcentual de los resultados de la variable motivación escolar

Interpretación

La tabla 5 y figura 3 expresan los resultados de la motivación escolar y sus dimensiones, observándose que predomina el nivel regular en todas las dimensiones, por tanto, la variable alcanza un 53% en el nivel regular, un 27% en el nivel malo y 20% en el nivel bueno.

Tabla 6. *Relación entre las actividades lúdicas y la motivación escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.*

			Motivación escolar
Coefficiente	Actividades	Coefficiente de correlación	0,664**
Spearman	lúdicas	Significancia bilateral	0,007
N			15

Interpretación

Como se expone en la tabla 6 se alcanzó un coeficiente $Rho = 0,664$, con una $p = 0,007$ ($p < 0,05$), rechazándose la hipótesis negativa y aceptándose la hipótesis general. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe correlación positiva moderada entre las actividades lúdicas y la motivación escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.

Tabla 7. *Relación entre las actividades lúdicas y la dimensión intrínseca en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.*

			Intrínseca
Coefficiente	Actividades	Coefficiente de correlación	0,627*
Spearman	lúdicas	Significancia bilateral	0,012
			N
			15

Interpretación

Como se expone en la tabla 7 se evidencia un $Rho=0,627$, con una $p=0.012$ ($p<.05$), rechazándose la hipótesis negativa y admitiéndose la hipótesis específica alternativa. Evidenciándose estadísticamente la existencia de correlación positiva moderada entre actividades lúdicas y dimensión intrínseca en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.

Tabla 8. *Relación entre las actividades lúdicas y la dimensión extrínseca en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.*

			Extrínseca
Coefficiente	Actividades	Coefficiente de correlación	0,654**
Spearman	lúdicas	Significancia bilateral	0,008
N			15

Interpretación

Como se expone en la tabla 8 evidenciándose un $Rho=0,654$, con una $p=0.008$ ($p<.05$), rechazándose la hipótesis negativa y admitiéndose la hipótesis específica alternativa. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente la existencia de correlación positiva moderada entre actividades lúdicas y la dimensión extrínseca en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.

Tabla 9. *Relación de las dimensiones de las actividades lúdicas y las dimensiones de la motivación escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes*

		Motivación escolar		
			Intrínseca	Extrínseca
Actividades lúdicas	Capacidad lúdica	Rho Spearman	0,702**	0,685**
		Sig. Bilateral. (p<0,01)	0,004	0,005
	Recursos	Rho Spearman	0,534**	0,585**
		Sig. Bilateral (p<0,05)	0,040	0,022
	Participación lúdica	Rho Spearman	0,527**	0,596**
		Sig. Bilateral (p<0,05)	0,043	0,019

Interpretación:

La tabla 9 expresa el resultado del cálculo del coeficiente Rho de Spearman con la finalidad de establecer relación entre dimensiones de las variables actividades lúdicas y motivación escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes; observándose que el coeficiente más alto se halla entre la capacidad lúdica y la dimensión intrínseca (0,702) es decir una correlación positiva moderada; por otro lado, se evidencia que el coeficiente más bajo se halla en las dimensiones participación lúdica y la dimensión intrínseca (0,527), es decir una correlación positiva moderada, probando de esta manera que si una de las dimensiones aumenta la otra también presentará una propensión de aumento.

V. DISCUSIÓN

Uno de los propósitos más significativos de la educación Inicial es formar integralmente a los estudiantes, a través del uso de procedimientos, materiales y recursos para el aprendizaje, que favorezcan el dominio de los contenidos aprendidos, la capacitación para las labores productivas y su desempeño apropiado en la sociedad. En tal sentido en la educación inicial, se torna importante que el estudiante desarrolle sus competencias y capacidades, las que serán base fundamental para su desenvolvimiento en el ámbito social y académico. Asimismo, cabe acotar que las actividades lúdicas procuran sentir motivación y placer, es una actividad entretenida que habitualmente produce entusiasmo, hace florecer signos de satisfacción y siempre es elevada positivamente por quien la efectúa.

Al mismo tiempo se considera que el juego, además de ser un derecho que les asiste a los niños, se ha convertido en una vía para alcanzar aprendizajes significativos en el aula; al mismo tiempo que lo largo del desarrollo del ser humano, ha venido adoptado diversas modalidades y han sido integrados en las diferentes actividades para complementar y optimizar los procesos de aprendizaje; reuniendo de esta manera una función recreativa, con contenidos o posibilidades determinadas, valederas en procesos didácticos.

Por otro lado, la motivación escolar es concebida como un proceso de nivel psicológico que establece la forma de enfrentar y efectuar las actividades, tareas escolares y crear la evaluación que apoya a que el estudiante tenga una participación plena de manera activa, brinde y distribuya todo su esfuerzo en un espacio de tiempo, se trace el objetivo de un aprendizaje significativo de calidad o simplemente el cumplimiento de todas sus obligaciones en un ámbito del que trata de extraer y usar la información que le va permitir ser eficaz.

Ante este contexto presentado se planteó el objetivo de determinar la relación entre las actividades lúdicas y la motivación escolar en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021; además de proponerse la hipótesis de conocer si existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y la motivación escolar en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

El proceso metodológico de la investigación la sitúa en un nivel de estudio básico desarrollado dentro de los parámetros del enfoque de características cuantitativa; de tipo no experimental, descriptivo y correlacional, fundamentado en efectuar un análisis profundo de la información recabada de un grupo de unidades de análisis, unidos y relacionados bajo la misma realidad problemática. Facilitando además del manejo y uso de recursos y herramientas tecnológicas, así como procesos a nivel estadístico para calcular y medir el comportamiento de las variables sin mediar en ellas.

Las debilidades suscitadas en la metodología aplicada en el presente estudio estuvieron focalizadas en dos factores, el primer factor estuvo constituido por el tiempo, ya que fue corto para poder llevar a cabo todo el proceso de aplicación de la encuesta, considerando que por motivo de aislamiento sanitario, se tuvo que recurrir a una herramienta digital para poder recabar la información y por tanto algunos miembros de la muestra no podían cumplir con los horarios que se les estableció para que puedan brindar sus respuestas; el segundo factor estuvo determinado por la predisposición y estado de ánimo de los participantes de la muestra, quienes en muchos casos por múltiples factores emocionales, brindaron sus respuestas a las encuestas solo por compromiso y quedar bien con el investigador; lo que pudo haber originado algún sesgo, en tal sentido el investigador tuvo la responsabilidad y compromiso de velar por la óptima aplicación de los cuestionarios.

La tabla 4 expresa la distribución de frecuencias y porcentajes de las actividades lúdicas y sus dimensiones, evidenciándose que predomina el nivel regular en todas las dimensiones, por tanto, la variable alcanza un 46,67% en el nivel regular, un 26,67% en el nivel bueno y 26,67% en el nivel malo; estos resultados permiten enfatizar lo argumentado por Ruiz (2017), en su tesis de maestría «An Important Tool for Children's Integral Development in Early Childhood Education», cuando concluye que las actividades lúdicas como metodología de trabajo en el aula de clase es un instrumento primordial para el logro de los aprendizajes de todos, pero sobre todo se acentúa mucho más para el aprendizaje de los estudiantes más pequeños.

Los resultados, dan acceso a mencionar la teoría psicoevolutiva de Piaget, cuando argumenta que las actividades lúdicas se han convertido en una necesidad para el estudiante, en la medida que es una de las mejores formas que este posee para interactuar con su realidad inmediata, observa el juego como forma en que los niños nos manifiestan sus estructuras intelectuales; y más aún cuando acota que el juego se torna como una finalidad en sí misma mientras tanto la acción intelectual busca conseguir un objetivo.

La tabla 5 expresa la distribución de frecuencias y porcentajes de la motivación escolar y sus dimensiones, evidenciándose que predomina el nivel regular en todas las dimensiones, por tanto, la variable alcanza un 53% en el nivel regular, un 27% en el nivel malo y 20% en el nivel bueno. Estos resultados, dan crédito y relevancia a lo teorizado por (Gómez, 2015), cuando destaca que la motivación escolar posee distintas razones como constructo de complejas concepciones o constructos a nivel científico, de esta forma es definida operacionalmente desde ópticas teóricas distintas.

En tal sentido los porcentajes resultantes de la investigación respecto a la motivación escolar, conllevan pensar en fortalecer esta motivación tal como lo sostiene Valenzuela (2016), quien considera que toda motivación estimula al estudiante a efectuar una diversidad de acciones que todo docente le fija como acciones mediadoras de los aprendizajes, no obstante la motivación escolar está determinada por el provecho que exteriorizan los escolares en aprender implicando el involucramiento de los aspectos intrínsecos y extrínsecos.

En relación al objetivo general denominado: determinar la relación entre las actividades lúdicas y la motivación escolar en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021; se evidencia el resultado donde se procedió aplicar el coeficiente Spearman ($Rho=0,664$), identificándose correlación positiva moderada entre actividades lúdicas y la motivación escolar y una significancia $p=0.007$ ($p<.05$); aceptándose la hipótesis general. Los resultados surgidos en esta relación de variables acceden mencionar a Sanz (2019), quien en sus estudio deduce que los infantes tienden a comunicarse y expresarse a través

de las actividades lúdicas, al realizar un juego exploran su contexto e interaccionan con otras personas, se integran socialmente aprendiendo normas de comportamiento y adquieren valores; y a la vez encuentran contraste con Marichal, A. (2018), cuando argumenta que la insuficiente motivación escolar para lograr aprendizajes y el bajo rendimiento académico que los estudiantes emprenden sus aprendizajes, instituye una dificultad de mucha importancia que demanda ser afrontado con la finalidad de favorecer como docentes en la formación integral y educativa de estudiantes interesados en seguir aprendiendo y por ende de docentes predispuestos a emprender la enseñanza.

Por otro lado, Marichal (2018), enfatiza también que los intereses y motivaciones académicas de los estudiantes lo convierten a un sujeto participativo, activo y perseverante, posibilitándole los aprendizajes mediante la adquisición de saberes, habilidades, destrezas y mejora de competencias.

Respecto al primer objetivo específico, propone establecer la relación entre las actividades lúdicas y la motivación intrínseca en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021; se evidencia el resultado donde se procedió aplicar el coeficiente obteniéndose un Spearman ($Rho=0,627$), con una $p=0,012$; identificándose estadísticamente la existencia de correlación positiva moderada entre actividades lúdicas y dimensión intrínseca en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.

Conllevando estos resultados a acentuar a Parra (2020), quien en su estudio denominado «Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa de la Escuela María La Riva Salas, Venezuela»; resaltó la existencia de la necesidad de integrar cambios pedagógicos mediante actividades lúdicas en la práctica diaria docente para poder articular no solamente los factores cognoscitivos, físicos y motrices, sino de igual forma, las interacciones con sus aprendizajes, donde el estudiante podrá superar sus temores, inseguridades o angustias, suministrando su integración plena a su nivel educativo; por tanto, Cuellar (2018) sostiene que las actividades lúdicas son actividades que involucran globalmente el organismo, la mente y el espíritu, están completamente activo y dinámicos e interactúan con sus

compañeros, experimentan con seguridad, mientras logran aprendizajes respecto a su entorno, ensayan conductas, dan resolución a problemas y se adecuan situaciones. Igualmente, Prieto, (2018), quien recalca que la motivación intrínseca une a la persona al ambiente en forma directa, donde busca motivar al niño sin intervención didáctica y se orienta hacia el objetivo que es estudiar, donde el estudiante demuestra interés y realiza las metas señaladas.

En relación al segundo objetivo específico, planteó establecer el vínculo entre las actividades lúdicas y motivación extrínseca en la institución educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021; evidenciándose el cálculo y resultados del coeficiente de $Rho=0,654$, con una $p=0.008$ ($p<.05$), observándose estadísticamente la existencia de correlación positiva moderada causada entre las actividades lúdicas y la dimensión extrínseca en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, rechazando la hipótesis negativa y aceptándose la hipótesis específica alternativa.

Los resultados deben orientarse tomando en cuenta a los fundamentos de Vygotski, cuando enuncia que las actividades lúdicas o juego se consideran elemento primordial del desarrollo de la persona, es decir un espacio determinado de interacciones en el cual las formas comunicativas y de acción entre pares se transforman en organizaciones dúctiles e integradoras dando origen a procesos naturales de que permiten adquirir destrezas; de la misma forma, (Pereira, M, 2009), expresa que la motivación extrínseca se obtiene por medio de un incentivo, premio o regalo de la otra persona, en la psicología se define como satisfacción de elementos del exterior y dirigen muchas veces los actos de persecución que son dinero, premios y aceptación social.

Finalmente, la tabla 9, evidencia la relación de las dimensiones de las actividades lúdicas y dimensiones de la motivación escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, destacándose que el coeficiente más alto se expresó entre el nexo capacidad lúdica y la dimensión intrínseca ($Rho=0,702$) reflejando una correlación positiva moderada; el coeficiente más bajo lo expresó el nexo entre la dimensión participación lúdica y la dimensión intrínseca

($Rho=0,527$), decir una correlación positiva moderada; resultados que indicaron que las dimensiones mejoraran ya que sus niveles están en crecimiento. Cabe citar a Sandoval (2018), cuando enfatiza que la motivación se torna importante para cualquier área del ámbito humano; en tal sentido si se logra mantener el interés y motivación en un estudiante, se estima indefectiblemente que su trabajo escolar en el aula puede ser, fructífero, y con un apropiado rendimiento; además, Posligua, Chenche y Vallejo (2017) determinan que la valoración del juego en el campo educativo, compone un elemento primordial para la gestación de la vida en sociedad del estudiante, reflexionando que jugando se llega a los aprendizajes esperados.

Cabe resaltar que todos los estudios previos, así como los hallazgos contrastados con los resultados en el presente estudio se convirtieron en pilares fundamentales que permitió seguir impulsando todos aquellos procesos, estrategias y metodologías que ella ha conllevado efectuar, como es el caso de los aportes Villasante (2017) sosteniendo que toda motivación escolar es un proceso psicológico que establece la ejecución de acciones de naturaleza netamente educativa, contribuyendo en el estudiante su predisposición de participación activa y persistente en ellas, orientando a que los docentes merecen ser reconocido por el área pedagógica correspondiente, quien en el marco de su planificación debe brindar acompañamiento para que pueda seguir fortaleciendo su práctica pedagógica integrando el aspecto lúdico y obtenga los resultados previstos.

El tema abordado por el investigador ocupó un rol relevante e importante en la medida que existen muy pocos estudios efectuados respecto a conocer el comportamiento de las variables actividades lúdicas y motivación escolar; las que se traducen como pilares elementales en las entidades educativas. Además, por que ha aportado conocimiento específico al investigador, quien después de haber ejecutado un análisis profundo ha llegado al nivel de plantear recomendaciones que buscaron beneficiar al cambio y mejoramiento del servicio en el ámbito educativo.

VI. CONCLUSIONES

1. La investigación permitió precisar un nexo entre las actividades lúdicas y la motivación escolar; esto se evidenció cuando se obtuvo un $Rho=0,664$ y $p=0,007$ ($p<0,05$), identificándose estadísticamente una correlación positiva moderada.
2. En la investigación se determinó un nexo significativo entre las actividades lúdicas y la dimensión intrínseca, de acuerdo al resultado $Rho=0,627$ y la significancia $0,012$, identificándose una correlación positiva moderada.
3. En la investigación se determinó un nexo significativo entre las actividades lúdicas y la dimensión extrínseca, de acuerdo al resultado $Rho=0,654$ y la significancia $0,008$, identificándose una correlación positiva moderada.

VII. RECOMENDACIONES

- Las autoridades educativas institucionales deben capacitar a los docentes en técnicas para fortalecer las actividades lúdicas y las puedan integrar en sus sesiones de aprendizaje para motivar a sus estudiantes y puedan disfrutar de su aprendizaje.
- Que los docentes a nivel de trabajo colegiado desarrollen recursos de apoyo lúdico con la finalidad los escolares en su tiempo libre logren ponerlo en práctica y puedan desarrollar sus áreas cognitiva, motriz, afectiva y social.
- Que los docentes planifiquen actividades pedagógicas tomando como base los retos y desafíos que debe lograr el estudiante, para luego estimularlos resaltando su trabajo realizado permitiéndole sentir satisfacción por lo que realiza.

REFERENCIAS

- Albornoz Zamora, E. (2019). *El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*. Obtenido de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Arévalo y Carreazo, (2016). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos, realizado en Cartagena de Indias D.T.Y C en la Universidad de Cartagena (CREAD)*.
- Arturo, O. (2016). *La motivación intrínseca*. Educare, 75-93.
- Botero, M., Campos, O., Restrepo, R., y Roldán, M. (2015). *La lúdica como propuesta pedagógica frente al manejo de la agresividad de los estudiantes de secundaria durante el descanso en la institución educativa Colombia del municipio de Girardota-Antioquia*. (Tesis). Medellín –Colombia.
- Brooker, L. y Woodhead, M. (2015). *The right to play*. The Open University Walton Hall, Milton Keynes MK7 6AA Reino Unido.
- Cabello, E. (2012). *Validación y aplicabilidad de encuestas modificadas para medir la satisfacción de usuarios externos en servicios de salud*. Obtenido de:
- Calle, S., y Bohórquez, T. (2010). *Actividades Lúdicas para mejorar la actividad de aprendizaje*. (Tesis). Universidad de Milagro, Ecuador.
- Chicaiza, T. (2016). *La motivación escolar y el rendimiento académico de los niños y niñas de educación general básica*. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. (Tesis)
- Córdoba Pillajo, E. F., Lara Lara, F., & García Umaña, A. (2017). *The game as a fun strategy for the inclusive education of good living*. ENSAYOS. Revista De

La Facultad De Educación De Albacete, 32(1), 81-92.
<https://doi.org/10.18239/ensayos.v32i1.1346>.

Cuellar, María Elena; Tenreiro, Miriam y Castellón, Gisela. (2018). *The game in preschool education. historical foundations. Conrado* [online]. 2018, vol.14, n.62, pp.117-123. ISSN 2519-7320.

Cumpa Gómez, J. (2005). *Desarrollo de la creatividad. Lambayeque*. Obtenido de:
<https://www.aacademica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5.pdf>

Dialnet. (2016). *Motivación, satisfacción, percepción y creencias sobre las causas del éxito*. Revista iberoamericana de psicología del ejercicio y el deporte, 33-47.

Díaz B, Frida. (2017). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Ed Mc Graw Hill, Ed. México.

Gomez., V. (2015). *Motivación escolar: Claves para la formación motivacional*. SCIELO, <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v41n1/art21.pdf>.

González, M.(2020). *Estudio piloto: primer estudio + estudio ético*. Obtenido de :
<https://www.miros.ec/blog/2019/02/06/estudio-piloto-primer-estudio-etico/melvis/>

Hernández, C. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.

Herrera, Benavides, M. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza*. Revista de investigación. España.

Hurtado, Jorge. (2017). *Las técnicas estadísticas*. España. Lorens.

- Jiménez, C. (2016). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Bogotá, Colombia: Editorial Magisterio.
- Lara, F., y Herrán, A. (2016). *Reflexiones sobre la educación del sumak kawsay en Ecuador*. Revista Araucaria, 18(36), 41-58. Recuperado de <https://goo.gl/TSF9ic>.
- Llanga Sotero, G. (2019). *Motivación extrínseca e intrínseca en el estudiante*. Atlante.
- Marichal, A. (2018). *La motivación en el contexto del proceso enseñanza aprendizaje*. Revista médica, electrónica, http://www.revmedicaelectronica.sld.cu/index.php/rme/article/view/2307/html_497
- Martinez, Carmen (2019). *Playing is serious business*. *Rev Pediatr Aten Primaria* [online]. 2019, vol.21, n.83, pp.227-229.
- McClelland, D. (2016). *La motivación de logro como impulso creador de bienestar: Ainfad*. Revista de psicología. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851777004.pdf>
- Mejía, K. (2019). *Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos*. (F. Sánchez, Ed.) scielo, http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2223-25162019000100008&script=sci_arttext.
- MINEDU. (2018). *Guía de tareas escolares*. <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2018/08/guia-tareas-escolares.pdf>

- Molano, O., & Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Universidad del Tolima.
- Montero, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico*. Costa Rica. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- OCDE, M. (2015). *Programme for international student assessment*. (PISA). <https://www.oecd.org/pisa/PISA2015-Students-Well-being-Country-noteMexico.pdf>.
- Ortega, R. (2017). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Otze, T. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. Obtenido de: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037
- Parra Peña, M. del V. (2020). *Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa*. *Revista Cientific*, 5(17), 143-163. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>.
- Patiño, M. (2017). *Estructura familiar, su incidencia en la motivación y rendimiento académico*. In M. Patiño, *Estructura familiar, su incidencia en la motivación y rendimiento académico*. Cuenca.
- Pereira, M. (2009). *La motivación extrínseca, una estimulación para el logro de los aprendizajes*. Colombia: Parker.
- Pérez Mantari, G. (2018). *Niveles de motivación hacia el aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Mariscal Andrés Bello Cáceres de Pucará, Huancayo*. (Tesis)

- Perlaza Muñoz, D. (2016). *El Aula de Apoyo Escolar, un Espacio de Motivación para el Aprendizaje de los Escolares*. REV. Hallazgos.
- Posligua, Chenche y Vallejo (2017). *Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica*. Dialnet. Dominio de las Ciencias, ISSN-e 2477-8818, Vol. 3, Nº. 3, 2017, págs. 1020-1052.
- Prieto, G. (2018). *Correlación entre la motivación escolar y el rendimiento*. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7946/EDSprvage.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Rodríguez Ospina, J. (2006). *La motivación, motor del aprendizaje*. Colombia.
- Ruiz (2017). *Play: An Important Tool for Children's Integral Development in Early Childhood Education*. Tesis de maestría, Universidad de Cantabria.
- Sánchez, P. (2017). *Motivación intrínseca y extrínseca: La base del comportamiento humano*. Cognifit Blog CogniFit, 17.
- Sandoval Muñoz, M. M. (2018). *Compromiso y motivación escolar: Una discusión conceptual*. Scielo, https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-26442018000200004&script=sci_arttext
- Sanz, Pedro Juan. (2019) *Play amuses, forms, socializes and heals*. *Rev Pediatr Aten Primaria* [online]. 2019, vol.21, n.83, pp.307-312. Â EpubÂ 09-Dic-2019. ISSN 1139-7632.
- SPSS (2020). *Correlation Coefficients and Scatterplots*. Sigma plus.
- Tamayo, T. y. (2017). *El proceso de investigación científica*. México: LIMUSA

Valenzuela. (2016). *Familia y motivación escolar: desafíos para la formación inicial docente*. SCIELO, https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052016000500010&script=sci_arttext&tlng=p.

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052016000500010&script=sci_arttext&tlng=p.

Valenzuela. (2016). *Motivación escolar: Claves para la formación motivacional de futuros docentes*. Recuperado de:

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-2007052015000100021

Vara Horna, A. (2010). *Siete pasos para una tesis exitosa*. Lima: USMP

Varela Ruíz, M. (2012). *La motivación: elemento indispensable en la formación*. México.

Villasante, R. (2017) *Estrategias para un trabajo significativo en el aula*. Facultad de Teología Pontificia y Civil de Lima.

ANEXOS

Anexo 1. Cuadro de operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Actividades lúdicas	Mecanismos indispensables en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dentro y fuera del salón de clases, permite que el aprendizaje sea divertido y natural, lo que representa la característica innata en los niños y su desarrollo. Cuellar (2018)	Proceso a cargo del docente que implica planificar, ejecutar y evaluar el currículo en el proceso enseñanza aprendizaje	Capacidad lúdica	-Interacción. Juegos innovadores. -Actitud docente.	1 al 5	Ordinal, pues sus niveles responden a categorías de valor intrínseco. En este caso, la escala incluye Sí (2), A VECES (1) Y NO (0)
			Recursos	-Materiales reciclables. -Consignas claras. -Adaptaciones al espacio.	6 al 11	
			Participación lúdica	-Disfrute. -Compañerismo. -Respeto del turno.	12 al 17	
Motivación escolar	Proceso psicológico que determina la realización de actividades de carácter educativo, que contribuyen a que el alumno participe en ellas de forma activa y persistente, posibilitando el aprendizaje, la adquisición de conocimientos, destrezas o el desarrollo de la competencia. Díaz, citada por Villasante (2017)	Capacidad macro que implica gestionar los conocimientos, aplicarlos convenientemente por medio de una alfabetización tecnológica permanente	Intrínseca	-Gusta de las cosas que hace. -Seguro de sí mismo. Aprende placenteramente.	1 al 6	Ordinal, pues sus niveles responden a categorías de valor intrínseco. En este caso, la escala incluye Sí (2), A VECES (1) Y NO (0)
			Extrínseca	Se ajusta a las consignas. Asume retos. Recibe halagos y reconocimientos.	7 al 12	

Anexo 2. Instrumentos de las variables.

Cuestionario de la variable actividades lúdicas

DATOS GENERALES:

Código:Edad:.....Sexo:

Estimado docente, leer cada uno de los ítems y seleccionar una de las alternativas que para usted sea la más apropiada. Marcar con un aspa (X).

N°	DIMENSIONES E ÍTEMS	SÍEMPRE	A VECES	NUNCA
		2	1	0
	CAPACIDAD LÚDICA			
1	¿Planificas y realizas juegos en el aula?			
2	¿Los juegos que propones son del agrado de los estudiantes?			
3	¿Participas de los juegos con tus alumnos?			
4	¿Los juegos que propones son innovadores?			
5	¿Creas juegos de acuerdo con las necesidades educativas?			
	RECURSOS			
6	¿Utilizas materiales diversos en los juegos: tapas, ganchos, dados, y bloques?			
7	¿Usas materiales reciclados en los juegos?			
8	¿Los estudiantes entienden las consignas para el juego?			
9	¿Incluyes juegos con baile o música?			
10	¿El aula cuenta con diversos materiales para jugar?			
11	¿Adecúas el juego a las condiciones del ambiente?			
	PARTICIPACIÓN LÚDICA			
12	¿Los niños gustan jugar con su profesora?			
13	¿Los niños comparten el juego con sus compañeros?			
14	¿Los estudiantes se muestran contentos cuando juegan en grupo?			
15	¿Los estudiantes muestran seguridad durante el juego?			
16	¿Los niños respetan su turno en los juegos?			
17	¿Todos los estudiantes participan del juego?			

Cuestionario de la variable motivación escolar

DATOS GENERALES:

Código:Edad:.....Sexo:

Estimado docente, leer cada uno de los ítems y seleccionar una de las alternativas que para usted sea la más apropiada. Marcar con un aspa (X).

N°	DIMENSIONES E ÍTEMS	SÍEMPRE	A VECES	NUNCA
		2	1	0
	INTRÍNSECAS			
1	¿Realiza actividades para crear un ambiente motivacional en los estudiantes?			
2	¿Siente satisfacción cuando prepara material acorde a las necesidades de los estudiantes?			
3	¿Considera que las estrategias que utiliza motivan a los estudiantes para que participen permanentemente en clase?			
4	¿Considera que su experiencia pedagógica determina que los estudiantes se sientan motivados en desarrollar sus tareas escolares?			
5	¿Realiza estrategias motivadoras para mantener a los estudiantes dinámicos y activos?			
6	¿Considera que integrando el juego en sus actividades educativas los estudiantes alcanzarán mejores niveles de desempeño?			
	EXTRÍNSECA			
7	¿Considera que es necesario planificar las actividades de aprendizaje de acuerdo a lo emanado por el MINEDU?			
8	¿Considera que las actividades de aprendizaje deben diseñarse integrando áreas curriculares?			
9	¿Considera que la utilización de los recursos tecnológicos permiten el logro de aprendizaje de los estudiantes?			
10	¿Analiza las situaciones presentadas de manera positiva y negativa para proponer alternativas de solución?			
11	¿Considera que es necesario que los padres de familia valoren su trabajo realizado en el aula?			
12	¿Considera que se sentiría más motivado a realizar su trabajo si el personal directivo reconociera permanentemente el trabajo pedagógico de los docentes?			

Anexo3. Confiabilidad de los instrumentos

Cuadro 1. Confiabilidad del instrumento de la variable actividades lúdicas

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,817	17

Cuadro 2. Estadísticas del total de los elementos

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR001	24,8000	20,200	0,721	0,782
VAR002	25,0000	18,500	0,975	0,755
VAR003	25,0000	23,500	0,565	0,799
VAR004	25,0000	23,000	0,666	0,793
VAR005	24,4000	26,800	0,000	0,820
VAR006	24,8000	21,700	0,941	0,777
VAR007	25,0000	18,500	0,975	0,755
VAR008	25,2000	23,200	0,360	0,814
VAR009	24,6000	25,300	0,289	0,814
VAR0010	25,0000	23,000	0,666	0,793
VAR0011	24,6000	25,300	0,289	0,814
VAR0012	24,6000	29,300	0,558	0,848
VAR0013	25,2000	23,200	0,360	0,814
VAR0014	24,6000	25,300	0,289	0,814
VAR0015	25,4000	26,800	0,000	0,820
VAR0016	24,6000	25,300	0,289	0,814
VAR0017	24,6000	29,300	0,558	0,848

En los cuadros 1 y 2 se evidencian los resultados de la prueba de confiabilidad efectuada con el Alfa de Cronbach identificándose un índice de 0,817, lo que permite valorar en un nivel aceptable, por tanto, el instrumento de la variable actividades lúdicas puede aplicarse a la muestra focalizada.

Cuadro 3. Confiabilidad del instrumento de la variable motivación escolar

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,845	12

Cuadro 4. Estadísticas del total de los elementos

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR001	17,2000	15,700	0,734	0,813
VAR002	17,4000	14,300	0,976	0,785
VAR003	17,4000	18,800	0,547	0,831
VAR004	17,4000	18,300	0,662	0,823
VAR005	16,8000	21,700	0,000	0,852
VAR006	17,2000	17,200	0,924	0,806
VAR007	17,4000	14,300	0,976	0,785
VAR008	17,6000	18,300	0,377	0,848
VAR009	17,0000	20,500	0,247	0,848
VAR0010	17,4000	18,300	0,662	0,823
VAR0011	17,0000	20,500	0,247	0,848
VAR0012	17,0000	24,000	0,571	0,885

En los cuadros 3 y 4 se evidencian los resultados de la prueba de confiabilidad efectuada con el Alfa de Cronbach identificándose un índice de 0,845, lo que permite valorar en un nivel aceptable, por tanto, el instrumento de la variable motivación escolar puede aplicarse a la muestra focalizada.

Anexo 4. Base de datos de los resultados de las variables

Base de datos de la variable actividades lúdicas

	1	2	3	4	5	T	6	7	8	9	10	11	T	12	13	14	15	16	17	T	TG
1	1	1	2	1	2	7	2	2	1	2	1	2	10	2	1	2	1	2	2	10	27
2	1	2	1	2	2	8	2	2	1	2	1	2	10	2	1	2	1	2	2	10	28
3	1	1	1	2	1	6	2	2	2	2	1	2	11	1	2	2	1	2	1	9	26
4	2	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	1	7	2	2	1	1	1	2	9	22
5	0	0	1	1	2	4	1	0	0	2	1	2	6	2	0	2	1	2	2	9	19
6	0	1	1	1	1	4	1	0	0	1	1	2	5	1	0	1	1	2	1	6	15
7	0	1	0	1	0	2	0	0	0	1	0	1	2	1	0	1	0	1	1	4	8
8	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	3	5
9	2	1	0	1	0	4	0	1	1	0	0	2	4	1	1	0	0	2	1	5	13
10	1	2	1	2	1	7	1	2	1	2	1	0	7	1	1	2	1	0	1	6	20
11	0	1	1	1	1	4	1	0	0	1	1	2	5	1	0	1	1	2	1	6	15
12	0	1	0	1	0	2	0	0	0	1	0	1	2	1	0	1	0	1	1	4	8
13	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	3	5
14	1	1	1	2	1	6	2	2	2	2	1	2	11	1	2	2	1	2	1	9	26
15	0	0	1	1	2	4	1	0	0	2	1	2	6	2	0	2	1	2	2	9	19

Base de datos de la variable motivación escolar

	1	2	3	4	5	6	T	7	8	9	10	11	12	T	T.G
1	1	1	2	1	2	2	9	2	1	2	1	2	2	10	19
2	1	2	1	2	2	2	10	1	1	2	1	2	2	9	19
3	1	1	1	2	1	2	8	2	2	2	1	2	1	10	18
4	2	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	2	8	15
5	0	0	1	1	2	1	5	0	0	2	1	2	2	7	12
6	0	1	1	1	1	1	5	0	0	1	1	2	1	5	10
7	0	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	3	5
8	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	2	3
9	2	1	0	1	0	0	4	1	1	0	0	2	1	5	9
10	1	2	1	2	1	1	8	2	1	2	1	0	1	7	15
11	0	0	1	1	2	1	5	0	0	2	1	2	2	7	12
12	0	1	1	1	1	1	5	0	0	1	1	2	1	5	10
13	0	1	1	1	1	1	5	0	0	1	1	2	1	5	10
14	0	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	3	5
15	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	2	3

Anexo 5. Base de datos de los resultados de la prueba piloto

Instrumento de la variable actividades lúdicas

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1
4	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2
5	0	0	1	1	2	1	0	0	2	1	2	2	0	2	1	2	2

Instrumento de la variable motivación escolar

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
4	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2
5	0	0	1	1	2	1	0	0	2	1	2	2

Anexo 6. Validación de los instrumentos

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Actividades Lúdicas y Motivación Escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES		
				SIEMPRE	A VECES	NUNCA	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADO Y EL ÍTEM			RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA	
							SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO
Mecanismos indispensables en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dentro y fuera del salón de clases, permite que el aprendizaje sea divertido y natural, lo que representa la característica innata en los niños y su desarrollo. Cuellar (2018)	Capacidad lúdica	Interacción.	¿Planificas y realizas juegos en el aula?				X		X		X				
							X		X		X				
	Capacidad lúdica	Juegos innovadores	¿Participas de los juegos con tus alumnos?				X		X		X				
							X		X		X				
	Recursos	Actitud docente	¿Creas juegos de acuerdo con las necesidades educativas?				X		X		X				
							X		X		X				
	Recursos	Materiales reciclables	¿Utilizas materiales diversos en los juegos: tapas, ganchos, dados, y bloques?				X		X		X				
							X		X		X				
	Recursos	Consignas claras	¿Usas materiales reciclados en los juegos?				X		X		X				
							X		X		X				
	Recursos	Adaptaciones al espacio	¿Los estudiantes entienden las consignas para el juego?				X		X		X				
							X		X		X				
	Recursos	¿Adecuas el juego a las condiciones del ambiente?	¿El aula cuenta con diversos materiales para jugar?				X		X		X				
							X		X		X				
Participación lúdica	Disfrute	¿Los niños gustan jugar con su profesora?				X		X		X					
						X		X		X					
Participación lúdica	Compañerismo	¿Los niños comparten el juego con sus compañeros?				X		X		X					
						X		X		X					
Participación lúdica	Respeto del turno	¿Los estudiantes muestran seguridad cuando juegan en grupo?				X		X		X					
						X		X		X					
Participación lúdica	Respeto del turno	¿Los estudiantes muestran seguridad durante el juego?				X		X		X					
						X		X		X					
Participación lúdica	Respeto del turno	¿Los niños respetan su turno en los juegos?				X		X		X					
						X		X		X					
Participación lúdica	Respeto del turno	¿Todos los estudiantes participan del juego?				X		X		X					
						X		X		X					

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DE INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable actividades lúdicas.

OBJETIVO: Determinar las actividades lúdicas en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

DIRIGIDO A: Docentes de la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: OSCAR CALIXTO LA ROSA FEIJOO

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: DOCTOR EN EDUCACIÓN

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
	X			

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
EVALUADOR.

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Actividades Lúdicas y Motivación Escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				SIEMPRE	A VECES	NUNCA	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMES		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMES Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
<p>Motivación escolar</p> <p>Proceso psicológico que determina la realización de actividades de carácter educativo, que contribuyen a que el alumno participe en ellas de forma activa y persistente, posibilitando el aprendizaje, la adquisición de conocimientos, destrezas o el desarrollo de la competencia. Díaz, citada por Villasanté (2017)</p>	Intrínseca	Gusta de las cosas que hace	¿Realiza actividades para crear un ambiente motivacional en los estudiantes?	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	X			X			X			
				X			X		X							
		Seguro de sí mismo	¿Considera que las estrategias que utiliza motivan a los estudiantes para que participen permanentemente en clase?				X		X		X			X		
							X		X		X			X		
	Aprende placenteramente	¿Realiza estrategias motivadoras para mantener a los estudiantes dinámicos y activos?				X		X		X			X			
						X		X		X			X			
	Se ajusta a las consignas	¿Considera que es necesario planificar las actividades de aprendizaje de acuerdo a lo emanado por el MINEDU?				X		X		X			X			
						X		X		X			X			
	Extrínseca	Asume retos	¿Considera que la utilización de los recursos tecnológicos permite el logro de aprendizaje de los estudiantes?				X		X		X		X			
							X		X		X		X			
Recibe halagos y reconocimientos		¿Analiza las situaciones presentadas de manera positiva y negativa para proponer alternativas de solución?				X		X		X		X				
						X		X		X		X				
	¿Considera que es necesario que los padres de familia valoren su trabajo realizado en el aula?				X		X		X		X					
				X		X		X		X						
	¿Considera que se sentiría más motivado a realizar su trabajo si el personal directivo reconociera permanentemente el trabajo pedagógico de los docentes?				X		X		X		X					

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DE INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable motivación escolar.

OBJETIVO: Determinar la motivación escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

DIRIGIDO A: Docentes de la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: OSCAR CALIXTO LA ROSA FEIJOO

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: DOCTOR EN EDUCACIÓN

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
	X			



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
EVALUADOR.

21/4/2021

--

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
LA ROSA FEIJOO, OSCAR CALIXTO DNI 00230120	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 21/04/1997 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS <i>PERU</i>
LA ROSA FEIJOO, OSCAR CALIXTO DNI 00230120	LICENCIADO EN EDUCACION FISICA Fecha de diploma: 07/06/2002 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS <i>PERU</i>
LA ROSA FEIJOO, OSCAR CALIXTO DNI 00230120	MAGISTER EN EDUCACION CON MENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 15/01/2014 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
LA ROSA FEIJOO, OSCAR CALIXTO DNI 00230120	DOCTOR EN EDUCACION Fecha de diploma: 13/09/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Actividades Lúdicas y Motivación Escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				SIEMPRE	A VECES	NUNCA	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Actividades Lúdicas Mecanismos indispensables en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del salón de clases, permite que el aprendizaje sea divertido y natural, lo que representa la característica innata en los niños y su desarrollo. Cuellar (2018)	Capacidad lúdica	Interacción.	¿Planificas y realizas juegos en el aula?	X			X	X			X			
			¿Los juegos que propones son del agrado de los estudiantes?	X			X	X			X			
	Juegos innovadores		¿Participas de los juegos con tus alumnos?	X			X	X			X			
			¿Los juegos que propones son innovadores?	X			X	X			X			
	Recursos	Actitud docente	Materiales reciclables	¿Creas juegos de acuerdo con las necesidades educativas?	X			X	X			X		
				¿Utilizas materiales diversos en los juegos: tapas, ganchos, dados, y bloques?	X			X	X			X		
				¿Usas materiales reciclados en los juegos?	X			X	X			X		
				¿Los estudiantes entienden las consignas para el juego?	X			X	X			X		
	Participación lúdica	Respeto del turno	Compañerismo	¿Incluyes juegos con baile o música?	X			X	X			X		
				¿El aula cuenta con diversos materiales para jugar?	X			X	X			X		
				¿Adecúas el juego a las condiciones del ambiente?	X			X	X			X		
				¿Los niños gustan jugar con su profesora?	X			X	X			X		
			¿Los niños comparten el juego con sus compañeros?	X			X	X			X			
			¿Los estudiantes se muestran contentos cuando juegan en grupo?	X			X	X			X			
			¿Los estudiantes muestran seguridad durante el juego?	X			X	X			X			
			¿Los niños respetan su turno en los juegos?	X			X	X			X			
			¿Todos los estudiantes participan del juego?	X			X	X			X			

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DE INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable actividades lúdicas.

OBJETIVO: Determinar las actividades lúdicas en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

DIRIGIDO A: Docentes de la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: GUEVARA MEDINA, César Augusto

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en Administración de Educación.

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
---------------------	------	-------	------	----------


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Actividades Lúdicas y Motivación Escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES			
				SIEMPRE	A VECES	NUNCA	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMES			RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMES Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO	
<p>Motivación escolar</p> <p>Proceso psicológico que determina la realización de actividades de carácter educativo, que contribuyen a que el alumno participe en ellas de forma activa y persistente, posibilitando el aprendizaje, la adquisición de conocimientos, destrezas o el desarrollo de la competencia. Díaz, citada por Villasanté (2017)</p>	Intrínseca	<p>Gusta de las cosas que hace</p> <p>Seguro de sí mismo</p>	<p>¿Realiza actividades para crear un ambiente motivacional en los estudiantes?</p> <p>¿Siente satisfacción cuando prepara material acorde a las necesidades de los estudiantes?</p> <p>¿Considera que las estrategias que utiliza motivan a los estudiantes para que participen permanentemente en clase?</p> <p>¿Considera que su experiencia pedagógica determina que los estudiantes se sientan motivados en desarrollar sus tareas escolares?</p> <p>¿Realiza estrategias motivadoras para mantener a los estudiantes dinámicos y activos?</p> <p>¿Considera que integrando el juego en sus actividades educativas los estudiantes alcanzarán mejores niveles de desempeño?</p> <p>¿Considera que es necesario planificar las actividades de aprendizaje de acuerdo a lo emanado por el MINEDU?</p> <p>¿Considera que las actividades de aprendizaje deben diseñarse integrando áreas curriculares?</p> <p>¿Considera que la utilización de los recursos tecnológicos permiten el logro de aprendizaje de los estudiantes?</p>				X		X		X					
							X		X		X		X			
							X		X		X		X			
	Extrínseca	<p>Asume retos</p> <p>Recibe halagos y reconocimientos</p>	<p>¿Analiza las situaciones presentadas de manera positiva y negativa para proponer alternativas de solución?</p> <p>¿Considera que es necesario que los padres de familia valoren su trabajo realizado en el aula?</p> <p>¿Considera que se sentiría más motivado a realizar su trabajo si el personal directivo reconociera permanentemente el trabajo pedagógico de los docentes?</p>				X		X		X					
							X		X		X		X			
							X		X		X		X			
							X		X		X		X			

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DE INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable motivación escolar.

OBJETIVO: Determinar la motivación escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

DIRIGIDO A: Docentes de la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: GUEVARA MEDINA, César Augusto

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en Administración de Educación

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
---------------------	------	-------	------	----------


FIRMA DEL EVALUADOR

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
GUEVARA MEDINA, CESAR AUGUSTO DNI 00202909	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 04/11/2003 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO PERU
GUEVARA MEDINA, CESAR AUGUSTO DNI 00202909	MAGISTER EN EDUCACION CON MENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 19/03/2012 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU
GUEVARA MEDINA, CESAR AUGUSTO DNI 00202909	LICENCIADO EN EDUCACION ESPECIALIDAD CIENCIAS HISTORICO SOCIALES Y FILOSOFIA Fecha de diploma: 08/11/2013 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO PERU
GUEVARA MEDINA, CESAR AUGUSTO DNI 00202909	SEGUNDA ESPECIALIDAD CON MENCION EN TECNOLOGIA E INFORMATICA EDUCATIVA Fecha de diploma: 12/05/15 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO PERU
GUEVARA MEDINA, CESAR AUGUSTO DNI 00202909	DOCTOR EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 22/06/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Actividades Lúdicas y Motivación Escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES				
				SIEMPRE	A VECES	NUNCA	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM			RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO		
<p>Motivación escolar</p> <p>Proceso psicológico que determina la realización de actividades de carácter educativo, que contribuyen a que el alumno participe en ellas de forma activa y persistente, posibilitando el aprendizaje, la adquisición de conocimientos, destrezas o el desarrollo de la competencia. Díaz, citada por Villante (2017)</p>	Intrínseca	Gusta de las cosas que hace	<p>¿Realiza actividades para crear un ambiente motivacional en los estudiantes?</p> <p>¿Siente satisfacción cuando prepara material acorde a las necesidades de los estudiantes?</p> <p>¿Considera que las estrategias que utiliza motivan a los estudiantes para que participen permanentemente en clase?</p> <p>¿Considera que su experiencia pedagógica determina que los estudiantes se sientan motivados en desarrollar sus tareas escolares?</p>	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
	Extrínseca	Aprende placenteramente	Seguro de sí mismo	<p>¿Realiza estrategias motivadoras para mantener a los estudiantes dinámicos y activos?</p> <p>¿Considera que integrando el juego en sus actividades educativas los estudiantes alcanzarán mejores niveles de desempeño?</p> <p>¿Considera que es necesario planificar las actividades de aprendizaje de acuerdo a lo emanado por el MINEDU?</p> <p>¿Considera que las actividades de aprendizaje deben diseñarse integrando áreas curriculares?</p> <p>¿Considera que la utilización de los recursos tecnológicos permiten el logro de aprendizaje de los estudiantes?</p> <p>¿Analiza las situaciones presentadas de manera positiva y negativa para proponer alternativas de solución?</p>	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
					SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
					SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
					SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
					SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
					SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
					SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Asume retos	Recibe halagos y reconocimientos	<p>¿Considera que es necesario que los padres de familia valoren su trabajo realizado en el aula?</p> <p>¿Considera que se sentiría más motivado a realizar su trabajo si el personal directivo reconociera permanentemente el trabajo pedagógico de los docentes?</p>	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DE INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable motivación escolar.

OBJETIVO: Determinar la motivación escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

DIRIGIDO A: Docentes de la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: CLAVIO INFANTE, ALICIA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MAESTRO/MAGISTER EN EDUCACIÓN

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Actividades Lúdicas y Motivación Escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES						
				SIEMPRE	A VECES	NUNCA	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADO R Y EL ÍTEMES			RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMES Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA					
							SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO				
Mecanismos indispensables en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dentro y fuera del salón de clases, permite que el aprendizaje sea divertido y natural, lo que representa la característica innata en los niños y su desarrollo. Cuellar (2018)	Capacidad lúdica	Interacción.	¿Planificas y realizas juegos en el aula? ¿Los juegos que propones son del agrado de los estudiantes? ¿Participas de los juegos con tus alumnos? ¿Los juegos que propones son innovadores?	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
	Recursos	Materiales reciclables	¿Crea juegos de acuerdo con las necesidades educativas? ¿Utilizas materiales diversos en los juegos: tapas, ganchos, dados, y bloques? ¿Usas materiales reciclados en los juegos? ¿Los estudiantes entienden las consignas para el juego? ¿Incluyes juegos con baile o música? ¿El aula cuenta con diversos materiales para jugar? ¿Además el juego a las condiciones del ambiente? ¿Los niños gustan jugar con su profesora? ¿Los niños comparten el juego con sus compañeros?	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
	Participación lúdica	Compañerismo	¿Los estudiantes muestran seguridad cuando juegan en grupo? ¿Los estudiantes muestran seguridad durante el juego? ¿Los niños respetan su turno en los juegos? ¿Todos los estudiantes participan del juego?	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DE INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable actividades lúdicas.

OBJETIVO: Determinar las actividades lúdicas en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021.

DIRIGIDO A: Docentes de la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: CLAVIJO INFANTE, ALICIA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MAESTRO/MAGISTER EN EDUCACIÓN

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------


FIRMA DEL EVALUADOR

29/4/2021



REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
CLAVIJO INFANTE, ALICIA DNI 00251487	BACHILLER EN PSICOLOGIA Fecha de diploma: 30/06/2003 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
CLAVIJO INFANTE, ALICIA DNI 00251487	MAESTRO/MAGISTER EN EDUCACION CON MENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 15/04/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
CLAVIJO INFANTE, ALICIA DNI 00251487	LICENCIADA EN PSICOLOGÍA Fecha de diploma: 19/06/20 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <i>PERU</i>

Anexo 7. Trabajo de campo



Aplicación de instrumentos a la muestra

Anexo 8. Autorización para aplicar instrumentos

SEÑORA : ARACELY SEVERINO SERNA
DIRECTORA DE LA I.E.I N 003 SAN JOSÉ

ASUNTO : SOLICITA AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS
DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN TESIS

Yo, Br. Lily Melina Justiniano Rosales, identificado con DNI N° 00252730, con domicilio en Av. Alfonso Ugarte N° 854 - Tumbes, ante usted con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que por estar realizando mis estudios de post grado en la Universidad César Vallejo y estar desarrollando mi trabajo de investigación denominado **“Actividades Lúdicas y Motivación Escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes.”** y debiendo aplicar los instrumentos para recabar información, recurro a su digna persona para solicitarle el permiso correspondiente y aplicar dicha prueba a los docentes de esta casa de estudios.

Por lo expuesto, esperamos su comprensión y me brinde la debida atención al presente, agradeciéndole anticipadamente.

Tumbes, 22 de marzo del 2021



Lily Melina Justiniano Rosales
00252730



“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

AUTORIZACIÓN

La Directora de la Institución Educativa Inicial N° 003 San José – Tumbes, del Distrito, Provincia y Región de Tumbes que suscribe.

AUTORIZA:

A la **Br. Lily Melina Justiniano Rosales**, identificada con **DNI N° 00252730** estudiante del Programa de **MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA** de la escuela de posgrado de la UCV – Piura, para que aplique sus instrumentos de investigación (Cuestionarios) a las docentes de esta Institución Educativa sobre el Trabajo de Investigación **“Actividades Lúdicas y Motivación Escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes”**.

Se expide la presente a solicitud al interesado, para los fines que estime pertinente.

Tumbes, marzo del 2021.

Atentamente;


I.E. N° 003 "SAN JOSÉ"
SAN JOSÉ - TUMBES
DOC. ARIADIELLY ROSA JUSTINIANO