



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**RELACIÓN DEL JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN LOS
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL SAN JUDAS TADEO - BREÑA,
2022**



**PRESENTADA POR
SANDRA FRANCIS MUÑOZ NUÑEZ**

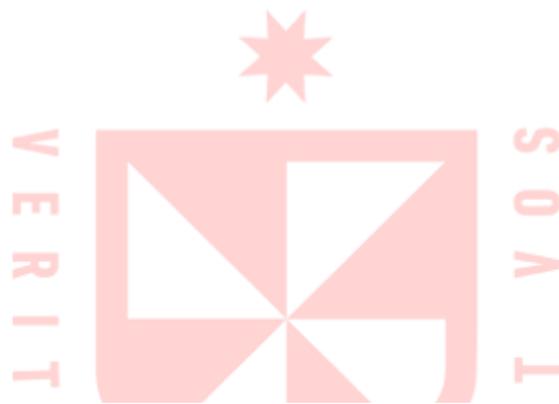
ASESOR

PEDRO ALFONSO VELÁSQUEZ TAPULLIMA

TESIS

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INICIAL**

**LIMA – PERÚ
2022**



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**RELACIÓN DEL JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JUDAS TADEO - BREÑA, 2022**

**TESIS PARA OPTAR
EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
INICIAL**

**PRESENTADO POR:
SANDRA FRANCIS MUÑOZ NUÑEZ**

**ASESOR:
DR. PEDRO ALFONSO VELÁSQUEZ TAPULLIMA**

LIMA, PERÚ

2022

**RELACIÓN DEL JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JUDAS TADEO - BREÑA, 2022**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Pedro Alfonso Velásquez Tapullima

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz

MIEMBROS DEL JURADO:

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio

Mg. Philip Ernesto Suárez Rodríguez

DEDICATORIA

A quien desde el cielo ve mis éxitos y fracasos, quien en vida fue DR. Edgardo Muñoz Pardo. A mi madre y a mi familia por quienes cada día busco ser mejor persona y profesional para así dejar un legado con responsabilidad social y bienestar para la sociedad.

AGRADECIMIENTOS

A mi esposo por el gran apoyo en cubrir mis tiempos de estudio, al Instituto de Desarrollo Gerencial – IDG por financiarlos y a la IEI San Judas Tadeo, su directora y la docente del aula de 4 años Mg. Milagros Luna Villalobos por la confianza.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	9
1.1. Antecedentes de la Investigación	9
1.2. Bases Teóricas.....	15
1.2.1 Base Teórica 1: El juego.....	15
1.2.2 Base Teórica 2: La autoestima	25
1.3. Definición de Términos Básicos.....	33
CAPÍTULO II: HIPOTESIS Y VARIABLES	35
1.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas	35
2.1.1 Hipótesis Principal.....	35
2.1.2 Hipótesis Derivadas	35
2.2. Operacionalización de Variables	36
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	39
3.1. Diseño Metodológico.....	39
3.2. Diseño Muestral.....	42
3.3. Población.....	43
3.4. Muestra.....	43
3.5. Técnicas de Recolección de Datos.....	43
3.6. Aspectos Éticos.....	45

3.7. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información.....	46
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	47
4.1. Descripción de resultados.....	47
4.2. Constatación de hipótesis.....	61
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN.....	68
CONCLUSIONES.....	73
RECOMENDACIONES.....	75
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	77
ANEXOS.....	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la variable: El juego.....	37
Tabla 2 Operacionalización de la variable: La autoestima.....	38
Tabla 3 Análisis de fiabilidad del instrumento juego.....	44
Tabla 4 Análisis de fiabilidad del instrumento autoestima	45
Tabla 5 Frecuencia de la variable juego.....	47
Tabla 6 Frecuencia de la dimensión social del juego.....	49
Tabla 7 Frecuencia de la dimensión cognitiva del juego.....	50
Tabla 8 Frecuencia de la dimensión sensorial del juego.....	51
Tabla 9 Frecuencia de la variable autoestima.....	53
Tabla 10 Frecuencia de la dimensión conductual de la autoestima.....	54
Tabla 11 Frecuencia de la dimensión cognitivo de la autoestima.....	56
Tabla 12 Frecuencia de la dimensión emocional de la autoestima.....	58
Tabla 13 Frecuencia de la dimensión componente afectivo	59
Tabla 14 Prueba de normalidad de la variable juego y autoestima.....	61
Tabla 15 Correlación para la hipótesis de investigación... ..	62
Tabla 16 Correlación parar la hipótesis específica 1.....	63
Tabla 17 Correlación parar la hipótesis específica 2.....	64
Tabla 18 Correlación parar la hipótesis específica 3.....	66

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diseño de método noexperimental.....	40
Figura 2. Proceso de investigación cuantitativa.....	41
Figura 3. Diseño de investigación correlacional.....	42
Figura 4. Figura de la variable juego.....	48
Figura 5. Figura de la dimensión social del juego.....	49
Figura 6. Figura de la dimensión cognitiva del juego.....	51
Figura 7. Figura de la dimensión sensorial de juego.....	52
Figura 8. Frecuencia de la variable autoestima.....	53
Figura 9. Frecuencia de la dimensión conductual de la autoestima.....	55
Figura 10. Frecuencia de la dimensión cognitiva de la autoestima.....	56
Figura 11. Frecuencia de la dimensión socioemocional de la autoestima.....	57
Figura 12. Frecuencia de la dimensión componente afectivo de la autoestima.....	60

RESUMEN

El objetivo general de esta investigación fue determinar la relación que existe entre el juego y la autoestima en los niños de 4 años de la “institución educativa inicial San Judas Tadeo - breña, 2022”. Se desarrolló un estudio de tipo cuantitativo, no experimental y de alcance correlacional. Para obtener la información se utilizó la observación sistemática como técnica, junto a una lista de cotejo aplicado a una población finita del aula de 4 años de esta institución educativa que conformaron un total de 23, entre niños y niñas. Sus variables fueron cualitativas dicotómicas y no paramétricas con dos valores, uno para las observaciones negativas y dos para las positivas. La correlación entre la variable juego y la variable autoestima fue de 0,844, correlación positiva considerable, con una significancia bilateral de $p = 0,01 < 0,05$, por ello se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de la investigación, demostrándose que existe una correlación positiva entre las variables juego y la autoestima.

Palabras claves: El juego, la autoestima, desarrollo social, cognitivo y sensorial.

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine the relationship between play and self-esteem in 4-year-old children of the "San Judas Tadeo initial educational institution - Breña, 2022". A quantitative, non-experimental and correlational study was developed. To obtain the information, systematic observation was used as a technique, together with a checklist applied to a finite population of the 4-year-old classroom of this educational institution, which comprised a total of 23 boys and girls. Its variables were qualitative dichotomous and nonparametric with two values, one for negative observations and two for positive ones. The correlation between the game variable and the self-esteem variable was 0.844, a considerable positive correlation, with a bilateral significance of $p = 0.01 < 0.05$, therefore the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis of the research is accepted, demonstrating that there is a positive correlation between the variables game and self-esteem.

Keywords: Play, self-esteem, social, cognitive and sensory development.

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

RELACIÓN DEL JUEGO Y LA AUTOESTIMACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL

AUTOR

SANDRA FRANCIS MUÑOZ NUÑEZ

RECuento DE PALABRAS

17457 Words

RECuento DE CARACTERES

93028 Characters

RECuento DE PÁGINAS

117 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

15.4MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 26, 2022 10:36 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 26, 2022 10:37 PM GMT-5

● **18% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Bloques de texto excluidos manualmente


 Dr. PEDRO ALFONSO VELÁSQUEZ TAPULLIMA
 ASESOR
 ORCID: 0000-0003-1966-3392

INTRODUCCIÓN

La autoestima es básica para el desarrollo positivo de la vida de los niños, y del grado de este va a depender el desarrollo emocional, el desarrollo cognitivo, personal, social y el desarrollo académico de los mismos. La autoestima se desarrolla principalmente en el contexto familiar, teniendo en cuenta que, si dentro de la familia existen vivencias con afecto, orientación, comprensión y apoyo, fomentará el desarrollo de una actitud y concepto positivo de sí mismo en un niño. La escuela también toma un rol importante debido a la orientación formativa que brinda y de las vivencias a lo largo del periodo escolar (Rodríguez, et al., 2021).

El desarrollo de la autoestima empieza desde muy temprana edad y se debe fortalecer, tomando en cuenta el respeto al niño en los diferentes momentos de su vida. Un niño en un ambiente frío, acompañado de poco cariño y pocos estímulos que refuercen sus emociones, probablemente desarrollará una baja autoestima lo cual no permitirá desenvolverse correctamente el resto de su vida (Giménez et al., 2013).

Los niños con baja autoestima presentan dificultad para tener buenas relaciones con su entorno. Sin embargo, un niño con autoestima saludable es un niño seguro, competente, se siente valioso y estimulado con su aprendizaje y es parte activa de la sociedad (Campo, 2014).

En el Perú, se desarrolló un programa social el cual tuvo como objetivo “aumentar la motivación y la autoestima en los niños a través de juegos de tenis de mesa”, logrando llegar a 11 regiones del país, más de 100 colegios públicos y más de 150 mil estudiantes beneficiados, demostrando que el 80% de los estudiantes mejoraron en su autoestima y motivación (Ministerio de educación, MINEDU, 2019).

Por otro lado, En un artículo de UNICEF se manifestó que las niñas, niños o adolescentes que crecen con violencia frecuentemente presentan una baja autoestima, y a su vez suelen atravesar por dificultades académicas o abandonan los estudios. Cuando un niño crece en un ambiente con violencia o tiene experiencias violentas, corre un alto riesgo de también usar la violencia para resolver sus problemas al ser mayor, asimismo es un candidato a tener un bajo rendimiento laboral, con un salario bajo y carencia de posibilidades de progreso personal (De Mendoza, 2019).

Debido a la importancia que tiene la autoestima en la vida de una persona y que como ya se ha mencionado, esta empieza a desarrollarse desde una temprana edad, resultó favorable investigar si en el aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña, se relaciona el juego con la autoestima de manera que se pueda trabajar en su fortalecimiento por medio de algunas actividades lúdicas específicas, en especial en los estudiantes que presentan características de baja autoestima, como verse poco sociables, temerosos, niños que juegan solos, niños que no buscan que relacionarse con sus pares, niños poco participativos en las actividades diarias, o que se alejan al ver a otros niños jugando, niños con poco sentido del humor, tristes y solitarios o de aquellos que siempre responden con una negativa ante cualquier propuesta, creyéndose incapaces de poder lograr las actividades.

Es importante que los docentes se mantengan alertas ante situaciones de niños con baja autoestima, siendo que la falta de autoestima desencadena a muchos factores negativos en un niño hoy y en su futuro.

Por otro lado, los niños por naturaleza aman jugar, en todas las épocas y en todo el mundo siempre los niños han jugado, lo que ha hecho que esta actividad sea tan importante, que es prácticamente la razón de ser de la etapa infantil (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO 2015). Por ello, resultaría asertivo que, mediante el juego, se pueda llegar a las necesidades de los niños. En esta investigación se planteará relacionar al juego y la autoestima con el fin de usar el juego como una actividad para trabajar la autoestima de los niños durante las horas que pasan en el colegio, considerando que este no solo es un estímulo para levantar el ánimo, sino también para el desarrollo integral del niño, siendo que a través del juego el niño sociabiliza, se desarrolla cognitivamente, , desarrollo su capacidad sensorial, desarrolla el lenguaje la atención, la concentración, la imaginación, la capacidad de resolver problemas, la empatía, cooperación, entre otros beneficios. Actividades como usar juegos lúdicos, juegos de cooperación para lograr una reflexión, compartiendo emociones y debatiendo sobre ellas. También, por medio de juegos musicales que logran estimular sus sentidos y músculos, logrando un relajamiento y cambio de ánimo que podría ser usado a favor de los niños (Acevedo et al., 2016). Además, proporciona información relevante para así abordar los diferentes casos que se presenta en esta y otras entidades educativas del estado, que en su mayoría provienen de familias de bajos recursos, con poca educación y que difícilmente identifican la importancia de la autoestima en los niños para su desarrollo integral. Así mismo se identificó algunos juegos que sirven como herramienta y apoyo para levantar la autoestima de los niños.

Mantener un niño con una autoestima estable es importante pues un niño con poca o baja autoestima presentará dificultades a lo largo de su vida. Por otro lado, los niños con una

autoestima estable son niños que se sienten confiados y capaces, niños que se valoran, que se sienten orgullosos de las cosas que hacen, niños que siempre quieren hacer y dar lo mejor de ellos. Entonces estos son los que están más propensos a crecer con una mente amplia, lo que significa que pueden motivarse a tomar nuevos retos, lograrlos y aprender de sus errores, levantarse solos y seguir adelante o pedir ayuda cuando lo necesitan (Cunningham, 2022).

La importancia de este estudio se baso en comprender que si un niño presenta problemas de autoestima, no podra desarrollarse de la mejor manera, vivirá retraído, triste, sin animos de participar de las actividades del colegio que son diseñadas para generar aprendizajes oportunas para su edad, es decir no van a lograr aprendizajes. Un niño con poca autoestima no va a socializar, siendo la socialización tan importante en el desarrollo del mismo, para su educación y para desenvolverse en la sociedad.

Considerando todo lo ya antes mencionado se propone y estable la problemática de investigación:

¿De qué manera se relaciona el juego y la autoestima en los estudiantes de 4 años la de La Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo - Breña, 2022?, con las siguientes preguntas específicas:

¿Existe relación entre lo social y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022?

¿Existe relación entre lo cognitivo y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022?

¿Existe relación entre lo Sensorial y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022?

Asimismo, se consideró como objetivo principal: Determinar la relación del juego y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo - Breña, 2022. Y como específicos los siguientes:

Determinar si existe una relación entre lo social y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.

Determinar si existe una relación entre lo cognitivo y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.

Determinar si existe una relación entre lo Sensorial y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.

En esta investigación se consideró como hipótesis principal: El juego se relaciona directamente con la autoestima de los estudiantes de la "Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña en el año 2022". Así como las siguientes hipótesis derivadas para su desarrollo:

Existe una relación significativa entre lo social y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.

Existe una relación significativa entre lo cognitivo y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.

Existe una relación significativa entre lo Sensorial y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.

Un niño con baja autoestima significa que este no se valora y que se encuentra intensamente afectado siendo que ello muchas veces ha conllevado a actos fatales. Por ejemplo en Estados Unidos, han habido casos de niños que terminan por hacer o hacerse daño al tener un problema de baja autoestima como resultado de haber vivido maltrato infantil o bullying (BBCnews, 2022).

La IEI “San Judas Tadeo” en Breña, es una institución educativa que tiene bien determinados sus objetivos para con los niños, algunos de ellos son que los pequeños se desarrollen plenamente, que sean felices y que todos los días lleven a casa nuevos aprendizajes. Mantiene por alto los derechos del niño, resaltando el derecho a la educación de calidad y el derecho a una infancia feliz. Por ello, la institución, muestra toda la disposición para que el estudio se dé dentro del aula de 4 años y así poder compartirlos con el resto de las docentes por el bien de todos los estudiantes de la IEI. La docente del aula de 4 años de la IEI “San Judas Tadeo” en Breña”, reconoce que cada vez son más las noticias de niños que se lastiman o quitan la vida por casos de autoestima baja, por lo que se encontró en toda la disposición de colaborar en el estudio de investigación.

La principal limitante de la investigación fue la poca cooperación de parte de los padres de familia en brindar información sobre las rutinas diarias de los niños, padres que trabajan todo el día y que no cuentan con tiempo de asistir a reuniones, otros que rechazan ser entrevistados y/o evaluados. Por otro lado, fue desfavorable la inasistencia de los niños al colegio para ser evaluados, debido a que aún se estaban presentando casos positivos de COVID-19 y otras enfermedades virales. Asimismo, el factor tiempo fue determinante para esta investigación, debido a que la técnica estuvo basada en la observación en momentos de juego de cada uno de los niños, y poder recolectar la información necesaria para la lista de cotejo. El apoyo de la docente fue esencial para la recolección de datos. Al inicio fue complicado el permiso para el ingreso a la institución educativa que, por temas de pandemia, tenían algunas

limitantes el ingreso. Finalmente, otra limitación fue los escasos de recursos y materiales para el desarrollo de los juegos.

Cabe mencionar que el presente estudio se realizó con una población reducida debido al temor de contagios por la temida pandemia, es por ello se tomó a solo el aula de 4 años como población la cual conforman veinticinco niños, pero dos de ellos no asistieron regularmente al centro educativo por temas de enfermedad, resultado de ello es que solo se presenta como muestra a 23 entre niños y niñas del salón de 4 años del “IEI San Judas Tadeo de Breña”. La metodología de investigación que se aplicó en esta investigación fue de tipo básica, de diseño No experimental, se trató de una investigación Cuantitativa transversal. El objeto de investigación no fue alterado por el investigador y se llevó a cabo la correlación entre sus variables.

El presente trabajo de tesis está organizado de la siguiente manera:

Capítulo I: Se encuentra el Marco teórico, donde se encuentran aquellos estudios que representan y tienen relación a los de la actual investigación, con autores nacionales e internacionales quienes al igual a quien escribe, les preocupa el tema de la autoestima y valor de la persona como concepto propio. También se habla de diferentes teorías con respecto a las variables, las cuales nos ayudará a entender mejor la forma en la que está guiada la investigación.

Capítulo II: En este capítulo se presenta las hipótesis general y derivadas de investigación, así como las variables que fueron debidamente comprobadas.

Capítulo III: Información con respecto al diseño metodológico, es decir, el diseño, población, muestra de la investigación. También las técnicas de recolección de datos que

específica como se obtuvo la información, los aspectos éticos que fueron tomados en cuenta y toda la estadística y procesamiento de datos a investigar.

Capítulo IV: En este capítulo se da a conocer los resultados hallados después de los análisis estadísticos en tablas y gráficos trabajados en el sistema SPSS.

Capítulo V: Se encontrará las comparaciones entre los hallazgos resultados de la investigación y los antecedentes para encontrar la similitud o discrepancias, de esta manera enriquecer los conocimientos sobre ellos. Se encuentran las conclusiones de la investigación y se plantean algunas recomendaciones y/o sugerencias sobre la información hallada en la tesis de investigación, con el fin de mejorar la problemática de las variables del juego con respecto a la autoestima, teniendo en cuenta que se pueda trabajar en ellos y mejor aún prevenir que afecten a los niños quienes más adelante serán el futuro de la sociedad.

Finalmente, las fuentes de información detallada, las cuales sirvieron de inspiración y sustento para el desarrollo de esta investigación y anexos que contiene: Matriz de consistencia, operacionalización de variables, instrumentos de recolección de data, las fichas de validación de los instrumentos por los especialistas y la solicitud de autorización institucional.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la Investigación

Antecedentes de nacionales

Lezama y Ocaña (2021) desarrollaron una investigación titulada “Juegos educativos para mejorar la autoestima de los niños de 5 años del Jardín N°215 Trujillo-2019”, la cual tuvo como objetivo “demostrar que la aplicación del programa mejoraría la autoestima de los niños de 5 años del Jardín N°215 – Trujillo, 2019”. Dicho programa estuvo elaborado con objetivos claros que pretendían mejorar un estímulo por medio de la ejecución de este para luego ser evaluado. A través del juego los niños descubren sus aprendizajes explorando su entorno, ya que hasta ese momento las ideas son abstractas, pero cuando manipula material concreto, las ideas se interiorizan. La función del juego es afectiva emocional, social, cognitiva, sensorial y motora. Por otra parte, la autoestima depende de lo vivido durante la vida de una persona. Esta investigación tuvo como técnica la observación y se usó una lista de cotejo como instrumento. Como resultado se determinó que los juegos educativos, si mejoró significativamente la autoestima en los niños de 5 años del Jardín N°215 dado que, al inicio de la investigación el 86.2% de niños tenían un bajo nivel de autoestima y solo el 13.8% un alto nivel, después de

aplicar los juegos educativos se realizó nuevamente la medición siendo que el 89.70% de los niños mostraban un alto nivel de autoestima y solo un 10.3% uno bajo. Estos aportes fueron bastante estimulantes en la realización de esta tesis de investigación, ya que los resultados demostraron un cambio significativo con respecto a los niños que inicialmente mostraban una baja autoestima y que, al aplicarse los juegos educativos, los porcentajes dieron un giro favorable, lo que despertó el interés por continuar la investigación en ese mismo sentido.

Rashta (2022) realizó una investigación referente a “Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija” cuyo objetivo fue “definir el nivel de correlación que tiene todo juego recreativo con desarrollar la autoestima”, en este se definió los juegos recreativos como actividades libres, armónicas, cambiantes, pero sobre todo fundamentales e indispensables para todo niño, las cuales son consideradas relevantes para el buen desarrollo motor, físico, afectivo, cognoscitivo, desarrollo social y cultural. Por otro lado, la Autoestima se definió como la forma como se piensa y se comportan consigo mismo, manifestando que esta se construye en la infancia, que no es innato y que se va amoldando como resultado de las vivencias de cada sujeto (Alcántara, 2004). Para esta investigación se usó la encuesta como técnica y el instrumento fue un cuestionario. La población estuvo formada por 312 alumnos de la “IE Gabino Uribe Antúnez de Aija”. La muestra usada fueron 172 estudiantes, dando como resultado en el test de correlación de Pearson el valor 618; estos resultados tienen un nivel de confianza de 95% y nivel de significancia igual a 0,000 razón a ello es rechazada la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, afirmando que existe una correlación positiva alta entre los juegos recreativos y la autoestima en los estudiantes de mencionada institución. A diferencia del caso anterior Rashta, trabajó en juegos recreativos y no en juegos educacionales, sin embargo, los resultados fueron también positivo en la relación entre ambas variables en juicio. Aportó en esta tesis en el sentido que su población de estudio fue mucho mayor a la de la presente investigación y por ello represento

una fuente importante, para así poder comparar resultados entre una población pequeña y una mayor.

Campos (2020). en La Escuela de Post Grado de la universidad Cesar Vallejo, presentó un estudio titulado “Habilidades sociales y la autoestima en los estudiantes de sexto grado de la institución educativa N°2087 ‘República oriental de Uruguay’- Los Olivos, 2020” cuyo objetivo fue “establecer la correlación entre la autoestima y las destrezas sociales”, donde se define la autoestima como una forma propia de sentirse consigo mismo, que ella afecta en todos los aspectos en una persona, tanto en el ámbito laboral, sentimental, relaciones con otros, como seres humanos e incluso como padres de familia, influenciando en la visión de vida de una persona Branden, (2010). El enfoque fue cuantitativo, basado en datos, números, así como estadísticas para detectar posibles soluciones a los problemas previamente detectados. También fue hipotético deductivo, no experimental, de corte transversal descriptivo. La población y muestra fue de 99 alumnos de 6to grado de primaria del colegio ya antes mencionado. Como instrumento se desarrolló una encuesta validada mediante el Alfa de Cronbach. En esta investigación se determina que sí existe una relación entre las variables habilidades sociales y la autoestima con un nivel de significancia del $P = .046$ y una relación positiva media de $.336$, en los estudiantes del sexto grado de la “I.E. 2087 ‘República Oriental del Uruguay’ Los Olivos – 2020”. Se tomó en cuenta este estudio porque se consideró que las habilidades sociales son importantes dentro del trabajo para el mejoramiento de la autoestima y se quiso rescatar y evaluar los resultados del estudio de Campos en el 2020.

Antecedentes de internacionales

Carvajal, (2021), realizó una investigación en Bolivia, llamada “Fortalecimiento de la autoestima mediante técnicas lúdicas en niños de 6 a 11 años del centro infantil estrellita de

Belén”, teniendo como objetivo, “fortalecer la autoestima mediante técnicas lúdicas en niños de 6 a 11 años del centro estrellita Belén”, Carvajal define la autoestima es la fase final de un proceso de autovaloración donde el resultado es estar satisfecho con uno mismo y el valorarse o no hacerlo. Se usó como técnica la observación, como instrumento la entrevista para los padres y otros según la edad del niño. Estos fueron: la aplicación del test de matrices progresivas de J:C: Raven – Escala especial. La Escala de Raven Especial tuvo una fiabilidad de .844 en un Alfa de Cronbach (Jara y Troncoso, 2014). Con una validez del 71,17 %.

También se usó el cuestionario de EDINAL cuya fiabilidad en el Alfa de Cronbach es de 0.70. A los niños de 8 a 11 años se les aplicó la escala de autoestima Coopersmith con 58 ítems, confiabilidad de la escala Coopersmith mediante el alfa de Cronbach dando un índice de 0.813 y 0.810 en su validez y la batería de evaluación neuro psicopedagógica Infantil el cual está dirigido a valorar al contexto escolar, así como el desarrollo socioeducativo del niño o niña, este instrumento también aborda dimensiones del aprendizaje escolar (Psicomotricidad, Percepción, Lenguaje y Pensamiento). La aplicación se dio de manera individual a niños mayores de 6 años. La batería neuro psicopedagógica tiene una Confiabilidad y Validez de 89.4 % (Aquino, 2018). La población fue de 40 niños de diferentes edades entre 6 y 11 años del centro infantil y se tomó como muestra a 10 niños y 10 niñas. Como resultado en el área cognitivo se observó que los niños obtuvieron conceptos de juicios y razonamiento mejorando sus niveles de aprendizaje y enseñándoles a descubrir sus habilidades intelectuales. A nivel emocional, las diferentes actividades lúdicas ayudaron a que los niños se autoevalúen y se acepten positivamente siendo que el logro de las actividades realizadas les brindó seguridad y confianza en ellos mismos. A nivel conductual aquellos niños que se veían retraídos participaron de las actividades y mantuvieron comunicación con sus pares y familiares con empatía, respeto y creando lazos afectivos entre ellos. Carvajal en su estudio, trabajó con niños de diferentes edades y fue importante poder tener una idea más amplia sobre los juegos

lúdicos y su relación con la autoestima no solo en la edad en la que se trabajó en este estudio, sino también en otras edades de los niños.

Vera, et al., (2019). En el desarrollo de la investigación, “Estrategias lúdicas para mejorar la autoestima en niños, niñas y adolescentes de la Fundación Casa Hogar de Belén – Ecuador, 2019”, la cual tuvo como objetivo principal, “demostrar que las estrategias lúdicas mejoran la autoestima en niños, niñas y adolescentes”, este indica que la autoestima es la medida en la cual uno se aprecia, valora, aprueba o se gusta a sí mismo, es lo que una persona piensa o siente de sí. La autoestima tiene influencia en la manera de ser de una persona, de estar, de actuar y de relacionarse en el mundo. Es la suma de la autoconfianza, el reconocimiento de la propia competencia, como la consideración que tiene cada uno de sí mismo. A su vez dice que la práctica del juego en la educación es una situación relativamente reciente, desarrollando un papel determinante en la escuela y en el desarrollo intelectual, emocional y físico de un niño. Esta investigación tuvo como técnica la observación, usando una encuesta como instrumento. La muestra fue de 27 niños, de 3 a 12 años, 12 tutoras y cuidadoras de la Fundación Casa Hogar de Belén y 2 Psicólogas clínicas. Se aplicó la escala de autoestima de Rossemberg y su resultado fue de 62,9%. Como resultado de la investigación la mayoría presentó una elevada autoestima debido a que el juego es una actividad lúdica que puede ser usada de diferentes maneras, e influyó de manera positiva en la autoestima de los niños, niñas y adolescentes de la “Fundación Casa Hogar de Belén en Ecuador”, siendo que aporta en el desarrollo personal, individual y colectivo, fortaleciendo las relaciones sociales de los niños, así como su interacción. Asimismo, estimula las capacidades cognitivas como la memoria, capacidades multisensoriales, mejora el lenguaje, aporta a la coordinación motora, entre otros beneficios. La encuesta a las docentes, arrojó un resultado del 66% donde indican que las estrategias lúdicas han influenciado de manera positiva en la conducta de los niños, niñas y adolescentes y evidencian un cambio significativo en diferentes

áreas y en su desarrollo personal. La importancia de referenciar este estudio se debió a que Vera y demás autores extienden su investigación en adolescentes, es decir no estudian solo a niños con respecto a las actividades lúdicas y la autoestima, asimismo podemos ver diferentes realidades tratándose de niños y adolescentes de una casa hogar lo cual resulta aún más enriquecedor para este estudio al dar mayor amplitud de información.

Chico (2015). Realizó un proyecto en la ciudad de Barcelona titulado: "Mejorar autoestima y autoconcepto a través del juego en el aula de infantil", que tuvo como objetivo, "elaborar una propuesta de intervención para fomentar la autoestima y el autoconcepto de los alumnos de segundo ciclo del aula infantil (5 años)", en el cual el autor afirma que un individuo se valora por sus cualidades, las que puede considerar positivas o negativas, que adquirió a través de sus experiencias vividas. Asimismo, recalca que la autoestima se construye desde muy corta edad y que esta se verá influida o no, por la percepción que tiene el niño de sí mismo, así como por lo que recibe de los demás, pudiendo esta variar durante la infancia según sus experiencias en el factor personal, (habilidades, competencias e imagen, factor del entorno), el factor familia, (maestro, compañeros y parientes), y el factor social, (cultura y valores). Por otro lado, el juego permite desarrollar habilidades de su mundo social, cognitivo y social. Para esta investigación se usó como técnica la observación, también como instrumento una lista de cotejo. La población se trató de niños del segundo ciclo infantil, tomando como muestra a 22 niños y niñas. Como resultado se logró crear un cronograma de actividades de juegos para trabajar la autoestima de niños de 5 años, este plan de trabajo se trató de una serie de actividades lúdicas dentro del aula previamente planeada para asegurar una alta autoestima en el último año escolar de la educación inicial en estos niños. Para que este proyecto tenga resultados positivos, se necesitó primero tener una entrevista con los padres de los niños de 5 años sobre el comportamiento de su menor en casa o situaciones del hogar que puedan ser influyentes en los niños, a su vez, participando a los padres de

familia del programa. También se llevó una observación y evaluación individual y constante a cada niño. Cabe resaltar que el estudio de investigación que realiza el autor, concluye por crear un cronograma de actividades involucrando a los padres de familia para fortalecer la autoestima de los niños de 5 años por medio de los juegos en el aula, pero con la observación en casa de reacciones o cambios de comportamientos. Chico, al igual que el autor de la presente tesis, coinciden en la idea de que existe una necesidad de tomar cartas en el asunto teniendo en cuenta que los niños de educación inicial están formando sentimientos que los acompañaran por el resto de sus vidas y que siendo la escuela un lugar donde pasan muchas horas, es donde tiene sus experiencias que servirán para formarlos y formar su personalidad.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1 *Base Teórica 1: El juego*

El juego según Karl Groos (1902), realizó una investigación especial en la que constató que este formaba parte del desarrollo del pensamiento y de la actividad y que, en base a los estudios de Darwin, determina que el juego es una forma de preparación para la vida de un adulto y su supervivencia, siendo que mientras un niño juega aprenderá a realizar acciones que al ser adulto desempeñará con más experiencia.

Jean Piaget (1956) por su parte pensaba que el juego es parte de la inteligencia del niño y que este evolucionaría según la etapa por la que el niño va atravesando ya que está sujeto al cómo va desarrollando sus capacidades sensoriales, motrices, simbólicas o de razonamiento. Para Jean Piaget el juego tenía tres fases según la evolución del pensamiento del niño: El juego simple, que es parecido a la forma que juegan los animales, el juego simbólico, que es el

que es ficticio y abstracto y el juego reglado, aquel colectivo o que es previamente acordado por un grupo.

Pugmire-Stoy (1996) ve el juego como una acción que representa el mundo de un adulto y lo relaciona con un mundo imaginario. De otro lado, Gimeno y Pérez (2008) definen el juego como el conjunto de actividades por la cual el individuo muestra emociones y deseos, pudiendo mediante él, mostrar su personalidad. Asimismo, mediante un ambiente de libertad, el juego deja manifestar tanto a un niño como un adulto lo que su vida real no.

Garaigordobil (2010), dice que el juego permite el encuentro de los actores del mundo con otros y con ellos mismos y que se convierte en un momento de aprendizaje y de comunicación. Mediante el juego el individuo se relaciona con otras personas y crea redes marcadas con espontaneidad y muestra una comunicación coherente. Por lo que demuestra que, cuando un niño juega aprende, porque se comunica y crea lazos con otras personas que se convierten en parte de su mundo fortaleciendo su lenguaje al verse obligado a comunicarse para seguir jugando o que el juego se torne más interesante para ellos. El juego en la primera infancia libera al niño, le da seguridad en sí mismo, le fortalece su autoestima y le hace aprender con facilidad y alegría.

Dimensiones del juego

Dimensión social:

Se trata de la forma como los niños se integran al resto entre sus pares. En el juego, al relacionarse los niños con los demás van aprendiendo a tener conductas deseables como el compartir, respetar turnos, saludar entre otros; a su vez aprende a no tener conductas inapropiadas como la agresión o querer imponer su voluntad. El niño va conociéndose y

conociendo al resto, aprende a respetar las normas, a ser más cooperativo, así como comunicativo con el resto. Todas aquellas características emocionales y sociales que las personas exhiben se deben al resultado de sus experiencias con los demás a lo largo de su vida y son también una acumulación de sentimientos, pensamientos, actitudes, así como destrezas. Todas estas características emocionales y sociales influyen en la forma como se trata a los otros, también al trato recibido de los demás, particularmente en el caso de estudiantes y maestros en el ambiente del salón de clase y en casa con la familia.

Dimensión cognitiva:

Mediante toda la vivencia de un juego los niños adquieren destrezas físicas y mentales, así como también experiencias que les permite experimentar situaciones con los demás, todas estas experiencias le proporcionan conocimientos para que estos niños puedan enfrentar el mundo, convivir con los demás y crear su propia personalidad. El juego brinda la oportunidad de construir conocimientos.

Dimensión Sensorial:

Se desarrolla desde muy temprana edad y son desarrolladas en el cerebro creando bases para el aprendizaje. La dimensión sensorial refiere a todo aquello que podemos aprender y entender mediante los sentidos, por ejemplo: El frío, caliente, suave, etc. En la dimensión sensorial se pretende que, mediante el juego, se experimente estímulos sensoriales que sean de beneficio para el niño, dado que este conlleva a beneficios en el desarrollo del lenguaje, en el crecimiento cognitivo, en su motricidad fina y gruesa, lo ayuda a que resuelva problemas con

más facilidad. Así mismo el juego sensorial juega un rol especial al calmar a los niños con problemas de ansiedad.

El juego en el desarrollo infantil

El Juego infantil es una actividad libre, placentera y espontanea, que, aunque no tiene solo un fin determinado, este es muy útil en la vida de un niño. Así como la nutrición es indispensable para el crecimiento y desarrollo de un niño, también el juego lo es. Uno de los primeros en estudiar el juego fue Friedrich Froebel, psicólogo quien concibió el juego como la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia. Froebel resaltó, la importancia del juego, el desarrollo de habilidades físicas, el uso del lenguaje, la música y la expresión personal como las bases de la educación en la primera infancia. El juego es importante para construir un autoconcepto, permite que el niño conozca el mundo que lo rodea y se adapte a él. El juego también es una buena herramienta en la educación ya que fomenta la imaginación, aporta en el proceso creativo, desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria. Es importante que los padres, así como los educadores promocionen el juego infantil, permitiéndoles jugar y creando momentos de juego (Gómez, 2018).

Tipos de juegos

Existen varios tipos de juegos, según la Revista digital para profesionales de la enseñanza (2011), se clasifican de esta manera:

Los juegos de interior y de exterior:

Son todos los que se pueden realizar dentro y fuera de un ambiente: Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín

son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior. Por otro lado, los juegos de interior serían los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria.

Juego libre:

Se trata de un juego espontáneo que se da en un medio físico y humano adecuado en el que el niño se expresa y actúa libremente y donde el juego surge de manera libre y espontánea.

Juego dirigido:

Es aquel donde el educador brinda las instrucciones y toma la iniciativa y dirige el juego.

Juego presenciado:

Es cuando el niño juega y necesita que el educador este presente brindando confianza y seguridad mientras él juega con su cuerpo o con los objetos, aunque no intervenga directamente en el juego.

Juego individual:

Es cuando el niño juega solo sin interactuar con otro niño. Muchos de estos son los de razonamiento, algunos simbólicos o aquellos donde el niño explora por su propia cuenta.

Juego paralelo:

Se da cuando el niño está jugando de manera individual, pero en compañía de otros niños. Realizan juegos similares, pero no juegan juntos, no se observa interacción entre ellos, juegan unos cerca a otros, pero no comparten el mismo juego.

Juego de pareja o juego de grupo:

Son aquellos juegos que se realiza con la madre o el educador, al inicio se da en el de dar y tomar, o los juegos de regazo son juegos sociales o de interacción social.

Juegos sensoriales:

Se trata de los juegos donde los niños usan los sentidos y se inicia desde las primeras semanas de vida. Estos pueden ser: auditivos, táctiles, visuales, olfativos, y gustativos. María Montessori, diseñó de materiales pensados específicamente para el desarrollo de cada uno de los sentidos; de la misma forma también Decroly recopiló y creó juegos con esta finalidad. Ejemplo: juegos en que hay que identificar y diferenciar tamaños o formas, los sonajeros, los carillones o las cajas de música, canciones, sonidos de animales, gallinita ciega (se potencia el conocimiento del otro a través del tacto), botes de olor (olfato), plantas aromáticas de las granjas- escuela (Ruiz, 2015).

Juegos motores:

Estos son los primeros que se detectan en los niños desde las primeras semanas de nacido cuando repiten movimientos de manera espontánea y tiene una gran evolución en los

dos primeros años y por el resto de su infancia y la adolescencia. En estos juegos los niños ejercitan sus habilidades motrices. Correr, rodar, empujar, saltar, arrastrarse, o tirar son las acciones que llevan los juegos favoritos de los niños.

Juego manipulativo:

Son aquellos donde los niños usan sus manos para, abrochar, apretar, atar, coger, moldear, sujetar encajar, ensartar, pegar, golpear, trazar, vaciar y llenar. Desde que los bebés pueden sujetar su sonaja y luego empieza a coger todo lo que tiene cerca. A los pocos meses, empiezan a sujetar galletas, pan y luego a entregar y recibir objetos.

Juegos de imitación:

Juegos en donde los niños tratan de copiar los gestos, los sonidos o las acciones que reconocen porque los han escuchado, visto o experimentado anteriormente. Los niños empiezan a jugar este tipo de juego a partir de los siete meses y a partir de esa edad en adelante durante toda la infancia.

Juego simbólico:

Es el juego donde el niño le da significados diferentes a las cosas, es un juego de ficción, el de "hacer como si", este se da desde los niños de dos años aproximadamente. Por ejemplo, cuando un niño usa un palo como caballo.

Juegos verbales:

Los juegos verbales son los que favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Este puede empezar desde los pocos meses de nacido cuando las madres les hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos. Ejemplos: canciones, poesías, trabalenguas.

Juegos de razonamiento lógico:

Aquellos que fortalecen el conocimiento lógico-matemático y que fortalecen el pensamiento. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, emparejar figuras, armado de cubos, etc.

Juegos de relaciones espaciales:

Son aquellos juegos que necesitan la reproducción de escenas (rompecabezas o puzles) exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Juegos de relaciones temporales:

Son materiales con secuencias temporales los cuales el niño debe ordenar adecuadamente. Se usa material elaborado o no elaborado, el niño va tomando idea del significado de tiempo.

Juegos de memoria:

Existen muchos de ellos y favorecen la capacidad de recordar y reconocer experiencias ya vividas. Hay varias clases de memoria, pero nos centraremos a los de la etapa de educación infantil, en especial los asociados a los sentidos.

Juegos de fantasía:

Los juegos de fantasía logran que el niño se sumerja en un mundo irreal, usando su imaginación propia o del grupo. El niño da rienda suelta a la fantasía creando situaciones de expresión oral, historias, cuentos individuales o colectivos. El educador acompaña y brinda sugerencias. Por lo general permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

Juegos que promueven la autoestima

Existen juegos que, dentro de sus diferentes tipos, ayudan a promover la autoestima en los niños. Por ejemplo:

El juego "El adivino":

El cual es un juego grupal en el cual se reúnen en forma de círculo, y se utiliza hojas de papel en el cual los niños escribirán tres características positivas del compañero del lado derecho de manera anónima, todos los papelitos se meterá en una bolsa y se van sacando los papelitos y leyendo uno a uno en voz alta, teniendo en cuenta de que los niños deben adivinar

de quien se está hablando y a su vez aprovechar la oportunidad de empoderar las características que se leen y reconocer cualidades que otros niños ven en ellos.

Juego “La tarjeta de presentación”:

Es un juego que trata de cortar una cartulina donde el niño dibujará o escribirá todas sus cualidades, como lo que le gusta hacer, las cosas que realiza diariamente en casa o lo que más le gusta de sí mismo. Se les explica que servirá para presentarnos entre sus compañeros y familiares. Al terminar se realiza un desfile de presentaciones donde cada uno puede contar que escribió y la docente potenciar aquellas cualidades de manera positiva.

El juego del tesoro:

Este juego se trata de jugar a encontrar un tesoro oculto, en el cual previamente se esconderá cajas de tesoros que los niños deberán encontrar (podrá ser en el patio o aula), al encontrar el tesoro lo abrirán y encontrarán un espejo en cada caja y se les explicara que el tesoro más valioso esta frente a ese espejo y que hay que cuidarlo demasiado.

El juego de la silla caliente:

Este juego que también se usa para trabajar la autoestima, se trabaja en grupos, siendo que uno de los niños del grupo se sienta en una silla y el resto del grupo caminan, saltan o corren (según las indicaciones del organizador del juego) hacia el niño hasta que la docente dice alto, todos se detienen y al que este más cerca al niño sentado debe decir alguna

cualidad positiva del que está sentado, siguen caminando y nuevamente se da el alto y le toca a otro niño decir la cualidad, así se va cambiando de niño sentado.

De la misma manera el leer un cuento resulta muy entretenido para los niños y depende del como sea leído, podría tornarse en un juego, por ejemplo, en un juego palabras donde todos puedan participar buscando palabras que suenen similares o tengan un mismo significado o continuando la historia de un cuento de manera grupal logrando envolver diferentes sentimientos. Así también se podría repartir personajes del cuento para interpretarlos, con la idea de que los niños se vean involucrados con los ellos y exterioricen sentimientos. Este último puede ser aprovechable en el sentido que, se les resalta la forma como los personajes resuelven sus dificultades de manera positiva. Ejemplo: cuento “Orejas de mariposa” de Luisa Aguilar y André Neves, cuento que muestra cómo enfrentar a las burlas de los demás (Gonzales, 2020).

1.2.2 *Base Teórica 2: La autoestima*

Hablar de autoestima, es hablar de una actitud hacia uno mismo. Es decir, “aceptar ciertas características determinadas tanto antropológicas como psicológicas, respetando otros modelos” (García, 2013).

Un niño con baja autoestima tiene actitudes negativas, derrotistas, siente miedos, son autocríticos, a veces perfeccionistas y con pocas habilidades sociales. Por otro lado, un niño con autoestima alta es un niño completamente seguro, entiende la importancia de aprender, y no sentirá temor si necesita pedir ayuda, se comunica con fluidez y se relaciona con el mundo de manera adecuada (Giménez, 2013).

Según Branden (2011) la autoestima tiene seis pilares:

1. Vivir conscientemente:

La cual refiere a que la persona asuma su vida de una manera positiva, con una actitud positiva ante las dificultades que se puedan presentar. Ser consiente, poder reflexionar y reconocer debilidades y valores, así como aceptar sus propios errores a fin de enmendarlos y corregirlos.

2. Aceptarse así mismo:

Saber cuáles son sus virtudes y defectos y aceptarse.

3. La autorresponsabilidad:

Hay que reconocer que somos responsables de nuestras acciones, decisión y comportamientos, asimismo de nuestra felicidad. Saber que hay situaciones en las que nada se puede hacer por escapar de control.

4. La autoafirmación:

El respeto por las necesidades, sentimientos y deseos propias. Respetar los objetivos personales manteniendo los valores propios.

5. Vivir con propósitos:

Lograr algo que realmente le apasiona y le brinda satisfacción. Teniendo en cuenta de que cada uno es dueño de su propia felicidad.

6. Integridad:

Ser congruente con sus ideales y todo el conjunto de ideas que conforma la manera cómo ve el mundo, siguiendo sus propios ideales y siguiendo sus propias convicciones. Según el autor, el no seguir estos pilares podrá llevar a quebrar la autoestima.

Tipos de autoestima

Según Rosenberg (1973) existen dos tipos de autoestima la autoestima alta y la autoestima baja. La autoestima alta o positiva se desarrolla cuando el ser humano siente respeto y estimación por sí mismo. El hacerlo brinda efectos saludables para la vida y fortalece la salud. Esta mezcla de beneficios se refleja en el mismo comportamiento de la persona ya que se incentiva para actuar y seguir adelante tras sus objetivos.

La autoestima alta brinda al individuo una sensación de confianza en sí mismo, ser quien realmente quiere ser, aceptando retos personales o profesionales, entiende cuando fracasa como algo natural en las personas, es tolerante, también establece relaciones satisfactorias con la familia. La autoestima negativa o baja por otro lado, está relacionada con la insatisfacción con uno mismo demostrándolo con sentimientos de desprecio y rechazo, al punto que desea ser otra persona.

Para Zenteno (2017) cuando existe una autoestima negativa se presentan sentimientos, comportamientos y actitudes como: actitudes agresivas, de inseguridad, actitudes desafiantes, al mismo tiempo derrotistas, con necesidad de llamar la atención, llena de miedos, con temor a equivocarse. Siempre se están comparando con otros y resaltando lo positivo de las otras personas y no comprende que todas las personas son únicas.

Dimensiones de la autoestima

Gurney (1988) habla de cinco dimensiones de la autoestima para la edad escolar:

1. Dimensión Física:

Se trata del valor que los niños tienen por sí mismos relacionado con cómo se ven físicamente, de que si son atractivos o no. En los niños el deseo es de verse fuertes y en las niñas de verse bonitas o con un cuerpo refinado.

2. Dimensión Afectiva:

Es la percepción que tiene la persona de sí misma, en relación a su personalidad y de que, si es una persona simpática, temerosa o valiente, de buen carácter o no, entre otras cualidades.

3. Dimensión Académica:

La dimensión académica se refiere a lo que el niño cree de sus habilidades cognitivas las cuales le llevara a tener una vida escolar exitosa.

4. Dimensión Social:

La dimensión social se trata de la percepción que tiene el niño de sentirse apreciado y aceptado por el resto. Es el valor que siente de ser capaz de resolver situaciones y conflictos interpersonales.

5. Dimensión Ética:

Es la percepción que tiene el niño sobre si es una persona buena o mala, justa o injusta.

Características de la autoestima

La autoestima se percibe desde la infancia y se obtiene del amor o desamor y seguridad brindada por las personas del entorno de un niño. *Según el centro psicológico "Somos Psicología y Formación" en Madrid, (2018).*

Un niño con la autoestima alta tiene las siguientes características:

- Muestra seguridad y confianza en sí mismos
- Se muestran siempre contentos o felices
- Refleja una estabilidad emocional
- Tiene creatividad, cooperan y siguen reglas
- Cuidan de sí mismos y muestran amor por su persona
- No muestran sentirse superiores a los demás
- Se dan cuenta y reconocen sus errores
- Mantienen una relación sociable con los demás
- Son consecuentes con sus ideas y pensamientos
- Valoran y explotan sus cualidades con placer.

Un niño con autoestima baja presenta:

- Inaceptación por su apariencia física
- Desconfianza de poder realizar sus trabajos
- Siempre buscan que imitar a los demás
- No intentan aquello que les parece complicado
- No se entusiasman por aprender cosas nuevas
- No se sienten felices

- Se esfuerzan poco a nada por mejorar sus trabajos
- Se apartan del resto
- Son poco participativos
- Sienten que siempre hacen las cosas mal

Problemas de autoestima en niños

Existen muchos problemas de autoestima en niños por ejemplo el bullying, las dificultades sociales, los miedos, ansiedad, fracaso escolar, dependencia, etc., pero estos desencadenan de los tres principales tipos de problemas que son tres: autoestima baja, autoestima excesiva y autoestima inestable.

La autoestima baja:

Ocurre cuando el niño no llega a desarrollar una buena autoestima, el niño no se valora y se siente incapaz, no confía en sí mismo ni en lo que es capaz de ser y hacer. Es un niño indeciso, retraído y con miedos y siempre están pidiendo ayuda a aquellos que consideran mejores.

La autoestima excesiva:

Es cuando el niño se siente superior a los demás, tiene una personalidad arrogante, dominante y se muestran engreídos creyendo que siempre tienen la razón en todo. Con rasgos narcisistas y siempre buscando atención, por lo general busca llamar la atención y ser elogiado.

La autoestima inestable:

Se refiere a niños comuna personalidad influenciable, con una autoestima volátil, cambiantes en su forma de pensar de un momento a otro, de creerse superiores a sentir que no valen nada. Esta autoestima es la más complicada con respecto a su detección (Somos psicología y formación, 2018).

Un desequilibrio en la autoestima podría presentarse en forma de trastornos, sean estos psicológicos, cognitivos, de conducta y somáticos.

Trastornos psicológicos:

- anhedonia o incapacidad para sentir placer
- desesperanza y pesimismo
- inquietud e irritabilidad
- visión incierta del futuro

Trastornos afectivos:

- ansiedad
- miedos y fobias
- dificultad en la toma de decisiones
- depresión

Trastornos cognitivos:

- problemas de concentración y de atención
- ideas repetitivas
- captación deficitaria de estímulos, así como de hechos de la vida cotidiana
- dificultad en la comunicación

Trastornos de conducta

- bajo rendimiento académico
- incumplimiento de sus deberes y responsabilidades
- Consumo de sustancias nocivas
- problemas en sus relaciones con sus pares

Trastornos somáticos

- tensiones musculares
- dolores de cabeza
- problemas del sueño
- enfermedades digestivas
- trastornos alimentarios
- alteraciones en la frecuencia del ritmo cardíaco

Por todo lo expuesto anteriormente se declara la gran importancia de una adecuada autoestima y autoconcepto para el equilibrio de la persona y el bienestar físico y psíquico (Ríos, 2018).

1.3. Definición de Términos Básicos

Abstracciones: Ser capaz de poder manejarse ante diferentes situaciones.

Autoestima: Es el amor que se siente por uno mismo.

Actividades lúdicas: Actividad de placer o satisfacción en momentos libres y de diversión.

Batería Neuro psicopedagógica: Es un proceso de evaluación para medir la mente y las emociones.

Cognitivo: Aptitudes relacionados al procesamiento de la información.

Confianza: Es la esperanza que tiene una persona sobre algo o alguien, de que sucederá algo positivo.

Desarrollo motor: Es el avance con respecto al movimiento del cuerpo humano desde los primeros días de vida.

Desarrollo físico: Bienestar de una persona con respecto a su salud y de cómo va cambiando y desarrollándose el cuerpo.

Desarrollo cognoscitivo: Adquisición de conocimientos por medio de los aprendizajes y experiencias.

Desarrollo social: El como una persona logra relacionarse con los demás.

Enfoque Socioemocional: Proceso de aprendizaje para la integración personal y emocional.

Imagen corporal: La forma como una persona ve su cuerpo.

Juego: Actividad divertida y de placer que logra en un niño fortalecer varios aspectos de su desarrollo y de su vida.

Primera infancia: Periodo del nacimiento a los 8 años de edad en un niño.

Pirámide de Maslow: Propuesta psicológica que indica las necesidades y la satisfacción de estas que a su vez permite impulsar la conducta humana.

Sensorial: Se refiere a los sentidos y sensibilidad corporal.

CAPÍTULO II: HIPOTESIS Y VARIABLES

1.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas

2.1.1 *Hipótesis Principal*

El juego se relaciona directamente con la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña en el año 2022.

2.1.2 *Hipótesis Derivadas*

Existe una relación significativa entre lo social y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.

Existe una relación significativa entre lo cognitivo y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.

Existe una relación significativa entre lo Sensorial y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.

2.2. Operacionalización de Variables

Variable 1: El juego. - Técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. (Domínguez, 2018).

Variable 2: La autoestima. - Es la consideración que uno se tiene hacia sí mismo. la autoestima no es innata, no se hereda, sino que se aprende. Por ello debe ser la adecuada y debidamente reforzada por aquellas personas más cercanos al (Naranjo, 2007).

Tabla 1*Operacionalización de la variable: El juego*

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	N°	Ítems del instrumento	0	1	
					NO	SI	
El juego representa en un niño el deseo de ser adulto, el niño al jugar imita lo que conoce de la vida de los mayores (Freud,1907).	Social	Convivencia con sus pares	1	Pelea con sus compañeros			
			2	Se vale por sí mismo cuando juega			
			3	Comparte juguetes con sus compañeros			
			4	Siempre juega con los mismos compañeros			
			5	Tomas turnos a la hora de jugar sin dificultad			
			6	Utiliza de manera creativa, situaciones de la vida			
	Cognitiva	Desarrollo del pensamiento	7	Establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño)			
			8	Resuelve problemas de manera creativa o única a la hora del juego			
			9	Juega y pateo la pelota controlando las distancias			
			10	Mediante el juego el niño piensa y comunica sus deseos e intereses			
			Expresión verbal	11	Es comunicativo con sus compañeros a la hora del juego		
				12	Expresa lo que le gusta o lo que no le gusta		
	Sensorial	Movimientos coordinados y complejos	13	Juega con plastilina, arena o barro moldeando las figuras			
			14	Tiene dificultad al jugar usando psicomotricidad fina			
			15	Se cae con facilidad cuando juega			
			Adquisición del esquema corporal	16	Juega y corre por el patio sin tropear con el resto		
				17	Al jugar localiza con facilidad las partes de su cuerpo		

Nota: Las dimensiones usadas son las más adecuadas para medir la variable juego como estrategia de desarrollo y aprendizaje del niño.

Tabla 2
Operacionalización de la variable: La Autoestima

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	N°	Ítems del instrumento	0	1
					NO	SI
Es la consideración que uno se tiene hacia sí mismo. la autoestima no es innata, no se hereda, sino que se aprende. Por ello debe ser la adecuada y debidamente reforzada por aquellas personas más cercanos al niño. Naranjo, M. (2007)	Conductual	Integración	1	Trabaja solo en clase		
			2	Se molestas fácilmente con los otros		
		Autoconfianza.	3	Juega con sus compañeros		
			4	Le gusta colgar sus trabajos en el mural del salón		
			5	Saluda a las personas		
			6	Pide ayuda constantemente para hacer alguna actividad		
	Cognitivo	Competencia	7	Termina los trabajos en clase		
			8	Puede recortar con una tijera		
		Desarrollo del ámbito escolar	9	No presta atención a las instrucciones		
			10	Hace todas las tareas en casa		
			11	Ayudas a la profesora en clase		
			12	Es un niño obediente		
	Socio-emocional	Relación familiar	13	Habla de su familia		
			14	La familia mantiene comunicación con el colegio		
		Relaciones con sus pares	15	Tiene mejores amigos		
			16	Peleas con sus compañeros		
			17	Es un niño ordenado		
			18	Le gusta estar limpio		
	Componente afectivo	Auto respeto	19	Cuida su cuerpo de no lastimarse		
			20	Le gusta verse bien		
			21	Es autónomo		
			22	Habla y pide las cosas con timidez		

Nota: la autoestima se identifica en niños según sus dimensiones y de ellas se ha elegido las más pertinentes para los niños de esta edad.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación según su fuente es de campo, dado que se realizó dentro del centro educativo. Según su finalidad se trató de una investigación básica, recolectando información que pueda servir para otras investigaciones. El diseño de esta es no experimental porque se buscó la relación entre el juego y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa “San Judas Tadeo” en Breña y por último su alcance fue correlacional, que según Ríos (2017), es aquel que mide dos variables sin determinar causas o efectos y que se trata de analizar el comportamiento de una variable según la otra. Para poder aplicar el diseño de esta investigación, se realizó una previa observación y lista de cotejo previa (Arias, 2020).

3.1. Diseño Metodológico

La metodología de investigación que se aplicó en esta investigación fue de tipo básica, siendo esta definida por un estudio que se enfoca y mantiene en un marco teórico. La investigación de tipo básica tiene como objetivo aumentar conocimientos científicos sin contraste mediante ningún aspecto práctico (Muntané, 2010).

El diseño No Experimental, es aquel conocido también como EX Post Facto y se trata de analizar casos ya ocurridos de una forma natural. En la investigación No experimental, se observó los fenómenos o acontecimientos en su contexto natural y después se analizó para aplicar la correlación entre las variables de investigación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

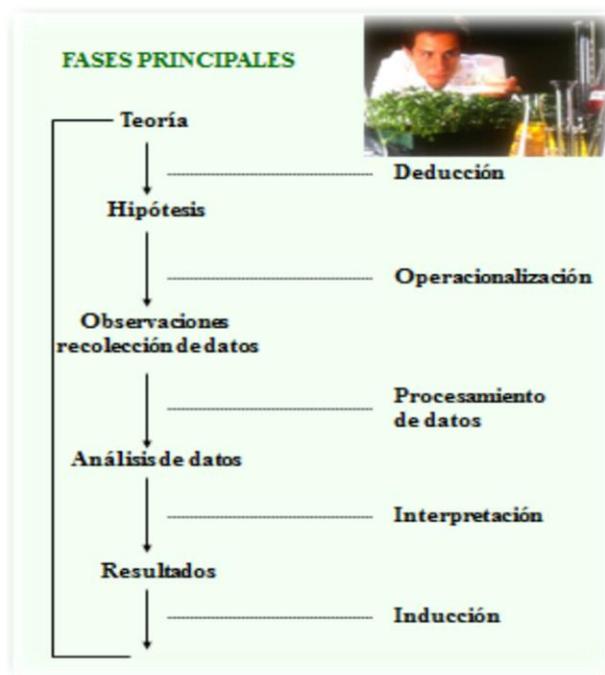
Figura 1.
Diseño de método no experimental.



Nota: En la investigación no experimental se analizan eventos ocurridos de una manera natural. Estos pueden ser descriptivos o experimentales.

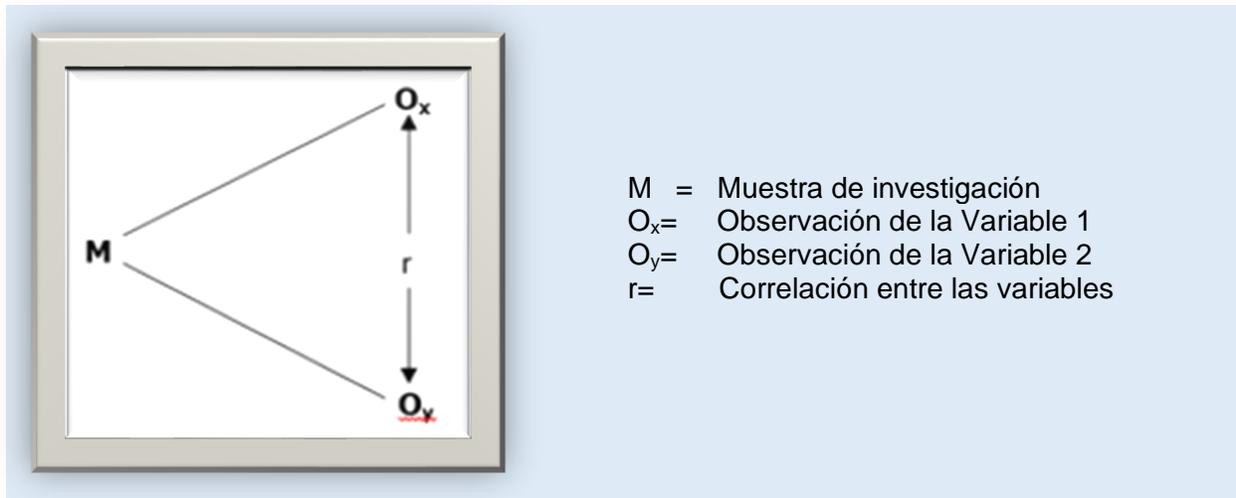
En el caso de esta investigación en particular, se trata de una investigación Cuantitativa, la cual tiene como característica principal el uso de datos de tipo numérico, siendo estos medibles y desarrollado en los siguientes procesos:

Figura 2. *Proceso de investigación cuantitativa*



Nota: La imagen refleja los procesos los cuales podrían también interpretarse como 1. Teoría o descripción del problema. 2. La preparación del proyecto. 3. recolección de datos, trabajo de campo. 4. Procesos y análisis de datos. 5. resultados o conclusiones.

Esta investigación cuantitativa es transversal, la cual fue empleada en un momento único para recolectar los datos. Esta se fundamentó, en conceptos, variables, sucesos, en categorías, comunidades o contextos que se dan sin la intervención directa del investigador. El objeto de investigación no fue alterado por el investigador y se llevó a cabo la correlación entre sus variables.

Figura 3.*Diseño de investigación correlacional*

Nota: En la muestra se va a observar la relación entre O_x y O_y, para buscar el resultado “r”, siendo este la relación que existe entre ambos.

3.2. Diseño Muestral

Muestra:

La muestra es aquella parte o porción de una población que será estudiada dentro de una investigación (López, 2004). En este estudio, se consideró el 100% de la población por ser una población pequeña.

Muestreo:

El muestreo se utiliza para elegir a los componentes de la muestra total de una población (López, 2004), tiene como objetivo el estudio de las relaciones que existen entre una variable y una población, así como la distribución de esta variable en la muestra de estudio.

En este estudio de investigación el muestreo es de tipo No probabilístico intencional el cual nos permitió la selección de casos característicos de una población, es limitada ya que solo se usa la muestra para casos donde la población es variable o las muestras son pequeñas (Otzen y Manterola, 2017).

3.3. Población

La población es un conjunto de individuos en la hipótesis que comparten las mismas características o similares. En esta investigación la población finita es de 25 niños del aula de 4 años de la institución educativa “San Judas Tadeo” en Breña (Castañeda, 1996).

3.4. Muestra

La muestra es censal.

3.5. Técnicas de Recolección de Datos

Las técnicas de recolección de datos es el proceso por el cual se recopila y se mide información sobre las variables de interés, en un modelo sistemático establecido que permite responder preguntas de la investigación, probar hipótesis, y evaluar resultados. La meta de todos los datos coleccionados es para capturar evidencias de calidad que luego se traduce para análisis y permite la construcción de un convincente resultado y respuestas creíbles a las preguntas que se han planteado (Muhammad, 2016).

Para esta investigación se utilizó la observación sistemática como técnica de la primera variable, “El Juego”, junto a una lista de cotejo, para así poder definir la situación de lo investigado, clasificando y consignando todos los acontecimientos pertinentes según lo investigado (Hernández, 2014).

En la segunda variable “La autoestima”, se utilizó como técnica una lista de cotejo, la cual es un instrumento de evaluación útil y descriptivo que permitirá evaluar ciertos comportamientos, conductas, capacidades y conocimientos en los niños. Para el éxito de esta técnica se tuvo claro los indicadores que serán evaluados en el estudio (Hualpa, 2018).

Los instrumentos de este estudio fueron evaluados por tres especialistas. El estudio de la validación de los instrumentos se realizó mediante la técnica de “juicio de expertos” y la validación mediante un grupo piloto de 3 estudiantes; los datos obtenidos se procesaron por el estadístico Alfa de Cronbach, el que permitió conocer la confiabilidad de los instrumentos. Asimismo, se usó el programa SPSS y se extrajo la información necesaria para el desarrollo de esta tesis.

Confiabilidad de instrumento

Tabla 3

Análisis de fiabilidad del instrumento de evaluación juego

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,729	16

Tabla 4*Análisis de fiabilidad del instrumento de evaluación autoestima*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,731	23

De acuerdo a los resultados de los cuadros estadísticos (tabla 3 y 4), el instrumento cumple con los criterios de confiabilidad, ya que se obtuvo en base a los datos estadísticos de Alfa Cronbach versión IBM SPSS Statistics 27. Se puede establecer que ambos instrumentos son confiables.

3.6. Aspectos Éticos

Para el desarrollo de este trabajo de investigación, se pidieron los permisos correspondientes a la directora de la institución educativa “San Judas Tadeo” de Breña en Lima, Perú, la cual se encuentra adjunta en el anexo 3. Dicho documento brindó el consentimiento para obtener los datos necesarios de esta investigación, por medio de encuestas y listas de cotejo. Los datos recolectados fueron usados únicamente para este estudio y no compartidos para otros fines. Asimismo, en esta investigación se consideró los principios éticos que guían a una conducta correcta, acciones y toma de decisiones del investigador según el Código de ética para la investigación de las Universidad San Martín de Porres. En la visita a la entidad educativa se respetó horarios y normas establecidas por el centro educativo y por la docente del aula, así como el respeto a cada una de las personas.

En este estudio el derecho de autor de todas las fuentes consultadas para la búsqueda de información ha sido respetadas y debidamente citadas.

3.7. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información

Se tomó información en una lista de cotejo mediante la observación, las cuales tenían un total de 39 ítems, diecisiete (17) para la variable JUEGO y veintidós (22) para la variable autoestima, las cuales estuvieron divididas de la siguiente manera, seis (6) preguntas para la dimensión social del juego, seis (6) para la dimensión cognitiva del juego, cuatro (4) para la dimensión sensorial del juego. Los datos con respecto a la segunda variable se distribuyeron así: cuatro (6) para la dimensión conductual de la autoestima, seis (6) para dimensión cognitiva de la autoestima, seis (6) para la dimensión socio emocional de la autoestima y seis (4) para la dimensión componente afectivo de la autoestima por cada uno de los niños del salón de 4 años del "IEI San judas Tadeo en Breña – 2022". Después de terminar la recolección de datos, las respuestas se colocaron en un libro Excel a fin de organizarlos y trasladarlos al sistema IBM SPSS versión 27 para el análisis estadístico. Para el análisis de comprobación de hipótesis se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, dado que se trató de una población pequeña de veintitrés (23) estudiantes entre niños y niñas de 4 años, en donde se comprobó que no tiene una distribución normal, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se aplicó la estadística de Rho de Spearman.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Descripción de resultados

Tabla 5

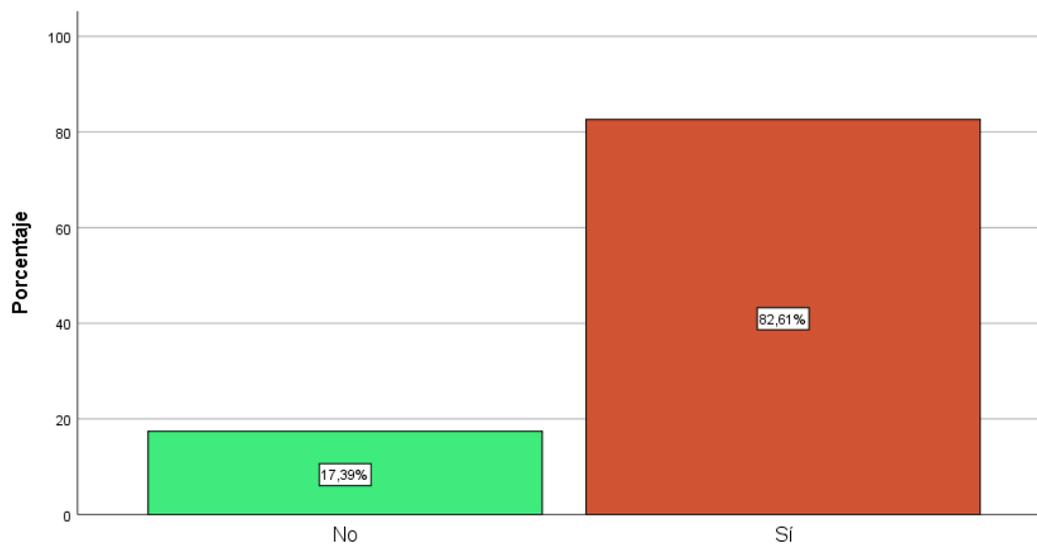
Frecuencias de la variable juego

Categorías	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	4	17,4	17,4	17,4
Sí	19	82,6	82,6	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en una ficha de observación aplicada a la población del estudio.

Figura 4

Frecuencias de la variable juego.



Nota: La información para la elaboración de esta figura se obtuvo de la tabla a la cual representa

Los datos de la tabla 5 y la figura 4 indican que en el 100 % de la población observada con respecto a conductas de participación o no en el juego, una proporción elevada de 82,61 %, sí tiene dicha conducta mientras una pequeña proporción, 17,39 %, no la tiene. De acuerdo con la apreciación a la población se puede determinar que muy a pesar de que los niños tengan una autoestima positiva o no, la mayoría de niños participan de las actividades lúdicas de la institución, lo cual es favorable para los niños y para la institución en las medidas correctivas que podrían realizarse mediante el juego.

Tabla 6

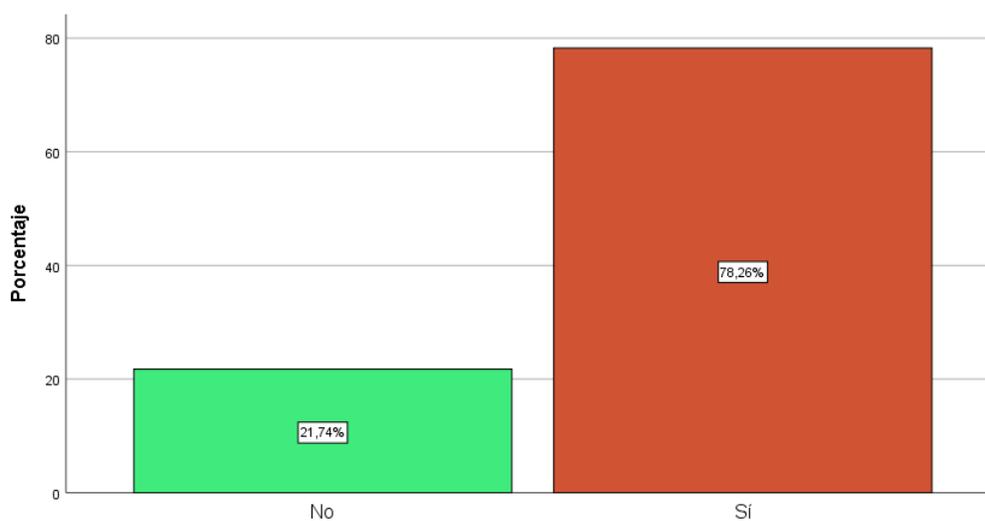
Frecuencia de la dimensión social del juego

Categorías	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	5	21,7	21,7	21,7
Sí	18	78,3	78,3	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en una ficha de observación aplicada a la población del estudio.

Figura 5

Frecuencia de la dimensión social del juego.



Nota: La información para la elaboración de esta figura se obtuvo de la tabla a la cual representa.

Los datos de la tabla 6 y la figura 5 indican que en el 100 % de la población observada con respecto a conductas de participación o no en la dimensión social del juego, una proporción elevada de 78,26 %, sí tiene dicha conducta mientras una pequeña proporción, 21,74 %, no la

tiene, esto quiere decir que la mayoría de niños mantiene una buena convivencia con sus pares y que han logrado integrarse en clase con respecto a compartir, tomar turnos, y ponerse de acuerdo en diferentes situaciones diarias, mientras que solo un menor número de niños aun no lo han logrado.

Tabla 7

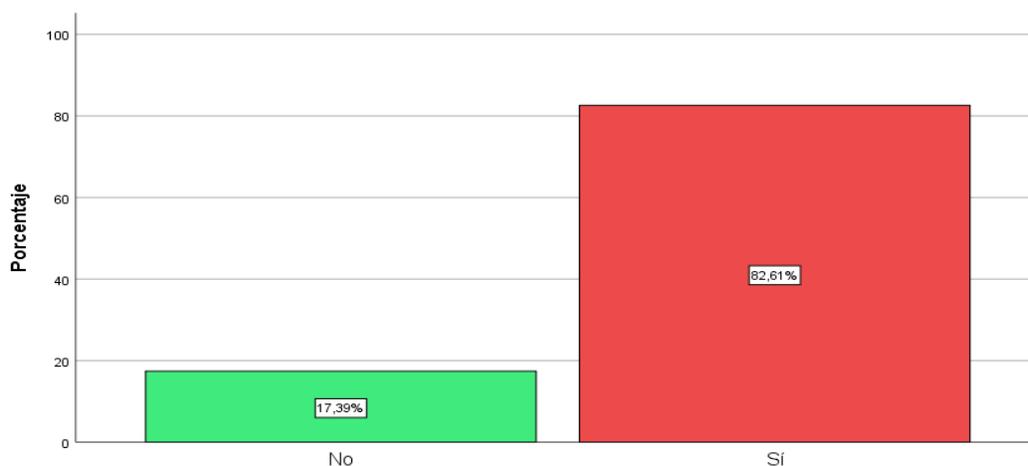
Frecuencia de la dimensión cognitiva del juego

Categorías	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	4	17,4	17,4	17,4
Sí	19	82,6	82,6	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en una ficha de observación aplicada a la población del estudio.

Figura 6

Frecuencia de la dimensión cognitiva del juego



Nota: La información para la elaboración de esta figura se obtuvo de la tabla a la cual representa.

Los datos de la tabla 7 y la figura 6 indican que en el 100 % de la población observada con respecto a conductas intelectuales que se expresan en la dimensión cognitiva del juego, una proporción elevada de 82,61 %, sí refleja dichas conductas, mientras una pequeña proporción, 17,39 %, no la refleja. Esta tesis nos demuestra que mediante el juego se ha logrado fomentar conocimientos en la población de estudio, comprobando que mediante el juego si se puede generar habilidades cognitivas en los niños.

Tabla 8

Frecuencia de la dimensión sensorial del juego

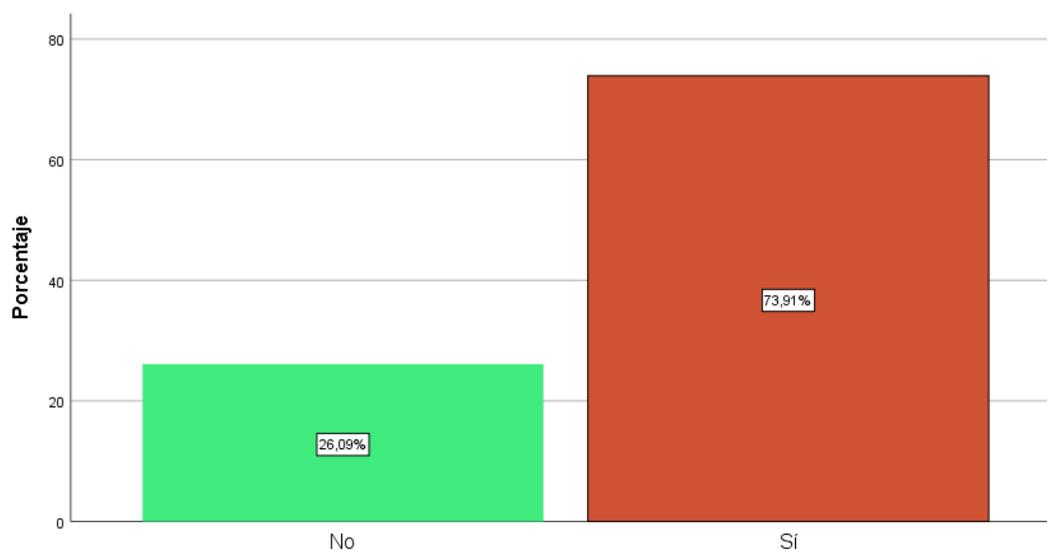
Categorías	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
			válido	acumulado
No	6	26,1	26,1	26,1

Sí	17	73,9	73,9	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en una ficha de observación aplicada a la población del estudio.

Figura 7

Frecuencia de la dimensión sensorial del juego



Nota: La información para la elaboración de esta figura se obtuvo de la tabla a la cual representa.

Los datos de la tabla 8 y la figura 7 indican que en el 100 % de la población observada con respecto a expresiones sensoriales de la dimensión sensorial del juego, una proporción elevada de 73,91 %, sí refleja dicha conducta, mientras una menor proporción, 26,09 %, no la

refleja, de acuerdo con observación a la población. Lo que significa que en este estudio de tesis una gran cantidad de niños desarrollan sus sentidos al momento del juego por medio de movimientos que estos demandan, así como aquellos juegos que tiene relación con el equilibrio y el reconocimiento de su cuerpo.

Tabla 9

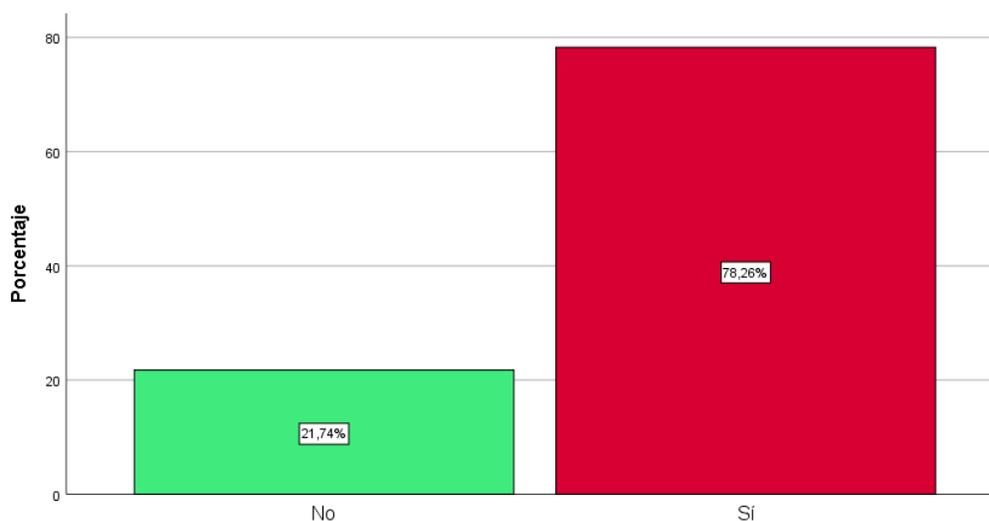
Frecuencia de la variable autoestima

Categorías	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	5	21,7	21,7	21,7
Sí	18	78,3	78,3	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en una ficha de observación aplicada a la población del estudio.

Figura 8

Frecuencia de la variable autoestima



Nota: La información para la elaboración de esta figura se obtuvo de la tabla a la cual representa.

Los datos mostrados en la tabla 9 y figura 8, del 100 % de la población observada en su autoestima, una proporción alta de 78, 26% se valora a sí misma y tiene actitudes positivas consigo mismo y con los demás, mientras una proporción menor de 21,74% no se valora, mostrando resultados negativos en sus diferentes dimensiones e indicadores de la autoestima. Aunque el porcentaje de niños con baja autoestima sea menor, no representan menos importantes dado que se tratan de seres humanos que aún están en formación y en los que la institución debe enfocarse.

Tabla 10

Frecuencia de la dimensión conductual de la autoestima

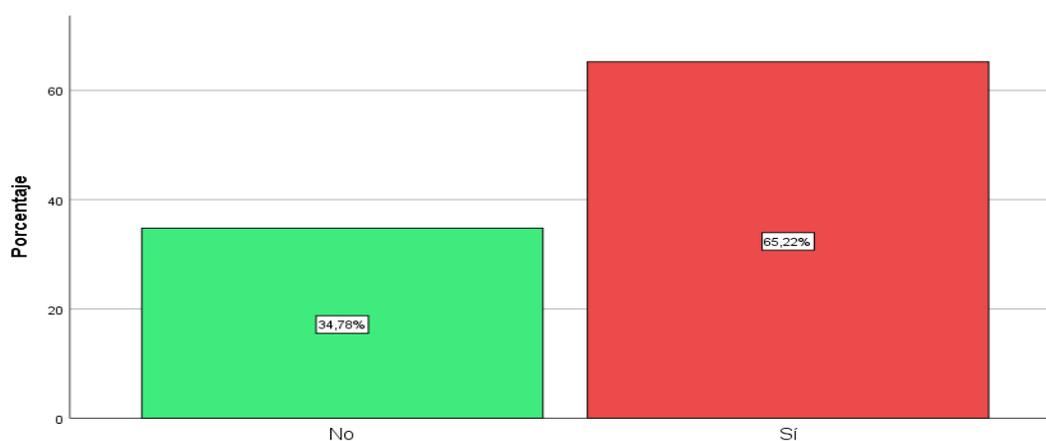
Categorías	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado

No	8	34,8	34,8	34,8
Sí	15	65,2	65,2	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en una ficha de observación aplicada a la población del estudio.

Figura 9

Frecuencia de la dimensión conductual de la autoestima



Nota: La información para la elaboración de esta figura se obtuvo de la tabla a la cual representa.

Los datos mostrados en la tabla 10 y figura 9, del 100 % de la población observada en su manifestación conductual de la autoestima, muestra una proporción que se encuentra por encima de la mitad de la población, 65,22%, sí exhibe conductas apropiadas de integración y autoconfianza en las actividades diarias de la institución, logrando sus metas y objetivos

trazados, pero una proporción de 34,78% no, mostrándose tímidos e inseguros en su comportamiento.

Tabla 11

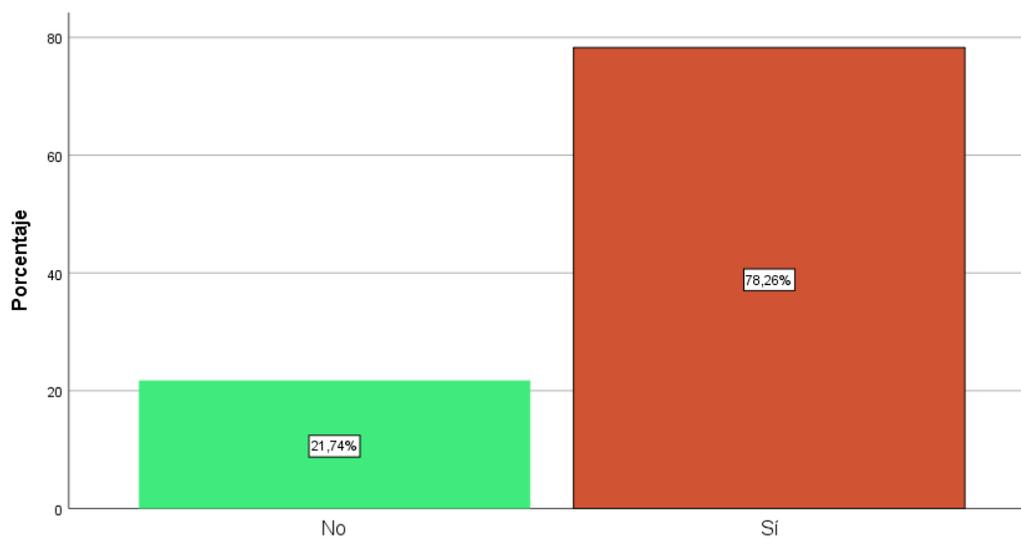
Frecuencia de la dimensión cognitivo de la autoestima

Categorías	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	5	21,7	21,7	21,7
Sí	18	78,3	78,3	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en una ficha de observación aplicada a la población del estudio.

Figura 10

Frecuencia de la dimensión cognitivo de la autoestima.



Nota: La información para la elaboración de esta figura se obtuvo de la tabla a la cual representa

Los datos mostrados en la tabla 11 y figura 10, del 100 % de la población observada en su dimensión cognitiva de la autoestima, una proporción considerable de la población, 78,25%, sí reflejan el componente cognitivo de la autoestima, es decir tienen un autoconcepto positivo de quienes son, como se ven, sintiéndose capaces de sus habilidades y capacidades. Por otro lado, una proporción de 21,74% no presentan las mismas características, siendo estos, aquellos que muestran inseguridad en el aula de 4 años de la institución estudiada en esta tesis.

Tabla 12

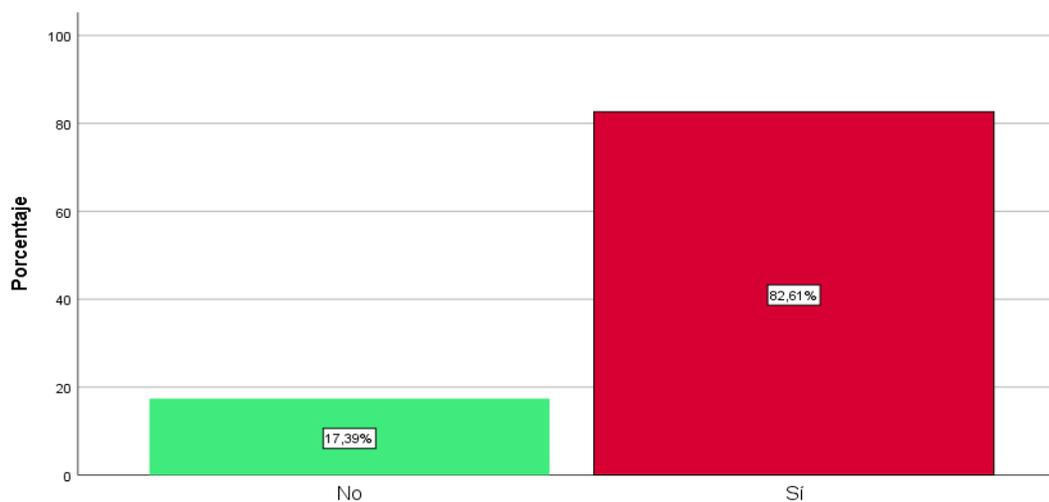
Frecuencia de la dimensión emocional de la autoestima

Categorías	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	4	17,4	17,4	17,4
Sí	19	82,6	82,6	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en una ficha de observación aplicada a la población del estudio.

Figura 11

Frecuencia de la dimensión socioemocional de la autoestima



Nota: La información para la elaboración de esta figura se obtuvo de la tabla a la cual representa

Los datos mostrados en la tabla 12 y figura 11, del 100 % de la población observada en su manifestación emocional de la autoestima, una proporción muy considerable de la población, 82,61%, expresa el elemento emocional de la autoestima con positivismo, sintiéndose bien y capaces de conseguir sus objetivos, pero una proporción menor de 17,39% expresa sentimientos de culpabilidad e impotencia, sin lograr un balance de sus emociones.

Tabla 13

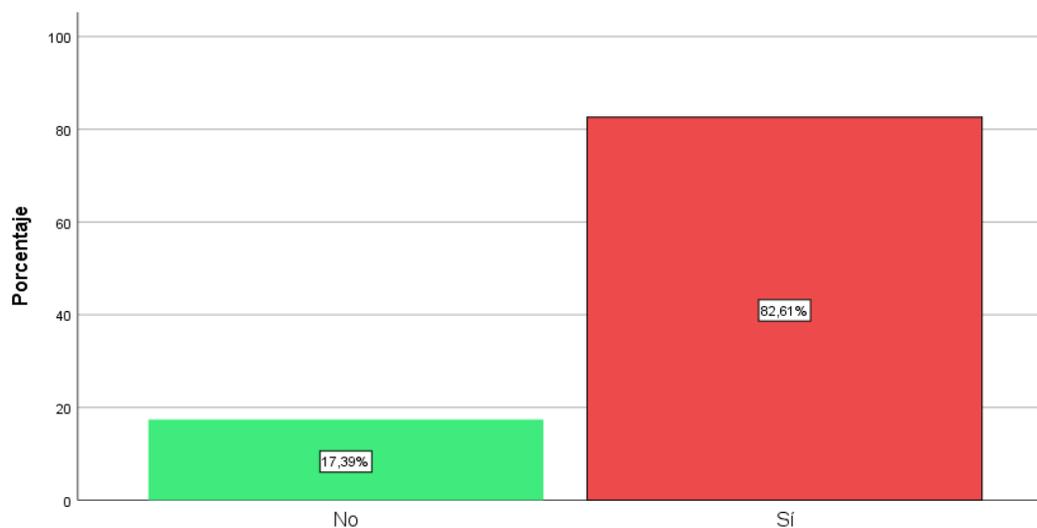
Frecuencia de la dimensión componente afectivo

Categorías	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	4	17,4	17,4	17,4
Sí	19	82,6	82,6	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en una ficha de observación aplicada a la población del estudio.

Figura 12

Frecuencia de la dimensión componente afectivo de la autoestima.



Nota: La información para la elaboración de esta figura se obtuvo de la tabla a la cual representa

Los datos mostrados en la tabla 13 y figura 12, del 100 % de la población observada en su manifestación afectiva de la autoestima, una proporción muy considerable de la población, 82,61%, exhibe el componente afectivo de la autoestima alto, es decir tiene un autovalor, respeto y afecto por sí mismo, mientras que una proporción menor de 17,39% no las exhibe, mostrando actitudes negativas hacia su persona, sin importarles cómo se ven o sin cuidar de sí mismos.

4.2. Constatación de hipótesis

Antes de proceder a la contrastación de la hipótesis de la investigación, fue necesario realizar la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, por ser la muestra menor a 50 unidades de análisis, para los datos de las variables el juego y la autoestima. En todos los casos, se tomará en cuenta los siguientes criterios:

Ho: La variable sí tiene distribución normal: ($p > 0,05$)

H1: La variable no tiene distribución normal: ($p < 0,05$).

Tabla 14

Prueba de normalidad variables el juego y la autoestima

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego	,499	23	,000	,463	23	,000
Autoestima	,479	23	,000	,512	23	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Datos obtenidos de SPSS

Como $p = 0,000 < 0,05$ se acepta la H1 en las variables juego y autoestima, entonces las variables no son paramétricas y la prueba de hipótesis se llevará a cabo con el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman

A. Prueba de hipótesis general

Existe relación entre la variable juego y la variable autoestima en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña-2022.

Hipótesis de investigación

H₀: No existe relación entre el juego y autoestima

H₁: existe relación entre juego y autoestima

Significancia = α : 0,05

Tabla 15

Correlación para la hipótesis de investigación

			Juego	Autoestima
Rho de Spearman	Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,844**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	23	23
Autoestima	Autoestima	Coeficiente de correlación	,844**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	23	23

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

Nota: Datos obtenidos del SPSS.

Como Rho de Spearman arroja un valor de 0,844, correlación positiva considerable, con una significancia bilateral de $p = 0,01 < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de la investigación, demostrándose que existe una correlación positiva entre las variables juego y la autoestima.

B. Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

Ho: No existe una relación significativa entre la dimensión social del juego y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña para el año 2022.

H1: Existe una relación significativa entre la dimensión social del juego y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña para el año 2022.

Significancia = α : 0,05

Tabla 16

Correlación para la hipótesis específica 1

			Social	Autoestima
Rho de Spearman	Social	Coeficiente de correlación	1,000	,797**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	23	23
	Autoestima	Coeficiente de correlación	,797**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.

N	23	23
---	----	----

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

Nota: Datos obtenidos del SPSS.

Como Rho de Spearman arroja un valor de 0,797, correlación positiva considerable, con una significancia bilateral de $p = 0,01 < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 1, demostrándose que existe una correlación positiva entre la dimensión de social del juego y la autoestima.

Hipótesis específica 2

Ho: No existe una relación significativa entre la dimensión cognitiva del juego y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña para el año 2022.

H1: Existe una relación significativa entre la dimensión cognitiva del juego y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña para el año 2022.

Significancia = α : 0,05

Tabla 17

Correlación para la hipótesis específica 2

	Cognitiva	Autoestima
--	-----------	------------

Rho de Spearman	Cognitiva	Coeficiente de correlación	1,000	,744**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	23	23
	Autoestima	Coeficiente de correlación	,744**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	23	23

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

Nota: Datos obtenidos del SPSS.

Como Rho de Spearman arroja un valor de 0,744, correlación positiva considerable, con una significancia bilateral de $p = 0,01 < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 2, demostrándose que existe una correlación positiva entre la dimensión de cognitiva del juego y la autoestima.

Hipótesis específica 3

Ho: No existe una relación significativa entre la dimensión sensorial del juego y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña para el año 2022.

H1: Existe una relación significativa entre la dimensión sensorial del juego y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña para el año 2022.

Significancia = α : 0,05

Tabla 18

Correlación de la hipótesis específica 3

			Sensorial	Autoestima
Rho de Spearman	Sensorial	Coeficiente de correlación	1,000	,871**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	23	23
	Autoestima	Coeficiente de correlación	,871**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	23	23

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

Nota: Datos obtenidos del SPSS.

Como Rho de Spearman arroja un valor de 0,871, correlación positiva considerable, con una significancia bilateral de $p = 0,01 < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 3, demostrándose que existe una correlación positiva entre la dimensión de sensorial del juego y la autoestima.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

Este estudio, el cual lleva por nombre “La relación entre el juego y la autoestima de los niños de 4 años de la institución educativa San Judas Tadeo en Breña” tuvo como fin encontrar, si existe relación entre las variables, para ello se utilizó como instrumento la observación, llenando una lista de cotejo que se convertiría en la data de estudio. Los instrumentos utilizados tuvieron una validez entre 95 y 98% según el juicio de los expertos y la estadística de confiabilidad según Alfa de Cronbach de .729 para la variable “el juego” y .731 para la variable “autoestima”. Se considera que este instrumento podría ser usado en los diferentes niveles en la educación infantil. El resultado de investigación concluyo aceptando la hipótesis principal y las derivadas, siendo el más significativo la dimensión sensorial del juego y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña para el año 2022, con Rho de Spearman 0,871, lo que quiere decir que a más juegos sensoriales empleamos en los niños, mejorá su autovalor. La búsqueda de información conllevó a horas compartidas con la población para crear momentos precisos del juego en los

que se pudo evaluar cada uno de los ítems del instrumento para que los resultados sean verdaderos y válidos. Durante el trabajo de campo se pudo distinguir que los niños en general, han sido afectados por la pandemia que llegó al Perú en marzo 2020. Los niños de cuatro años muestran actitudes similares en común en su comportamiento, se ven algo retraídos, algunos tímidos, con temores, otros que no han desarrollado sus habilidades cognitivas y sociales como se desea y acorde a su edad, pero sobre todo contaban con algunas dificultades de lenguaje y sicomotricidad, debido al tiempo que pasaron en casa sin poder asistir a al colegio. Se cree que toda esta situación puede haber tenido efectos confusos en la toma de información, pues los motivos por los que hagan o dejen de hacer algo los niños, podría ser a causa de otros motivos y no por los que se está investigando. Cabe resaltar que son niños de cuatro años y la pandemia duro más de dos años, lo que quiere decir que, para muchos de ellos, es su primer año escolar de manera presencial. Sin embargo, también se observó un fuerte interés de los niños en aprender, descubrir y en sus ansias por jugar, lo cual fue favorable y finalmente se pudo realizar el estudio, manteniendo una actitud estimulante hacia los ellos.

Una de las cosas que podría mejorar los resultados de esta investigación y que hubiera dejado más satisfecho al autor, es el haber podido estudiar una población más grande con diferentes edades, pero por diferentes factores, no fue posible y solo se permitió trabajar con un aula.

Lezama y Ocaña del 2021, en su investigación llamada “Juegos educativos para mejorar la autoestima de los niños de 5 años del Jardín N°215 Trujillo-2019”, trabajó también con niños de una misma edad, en esa ocasión fueron niños de cinco años y hace referencia que después de aplicar una serie de juegos educativos los resultados mostraron un 89.70% de los niños con un alto nivel de autoestima y solo un 10.3% con una bajo, muy similares a los de los niños de cuatro años de la “IEI San Judas Tadeo de Breña” donde se ha demostrado de manera directa y significativa con Rho de Spearman de 0,844. Y una significancia de 0,05, de

correlación sobre la hipótesis principal, reafirmando la relación entre el juego y la autoestima, cabe recalcar que antes de ser empelados dichos juegos, se encontró en la mayoría de estos, un bajo nivel de autoestima.

El segundo resultado más evidentes de la relación del juego y la autoestima, fue con respecto a la dimensión “social” al igual como ocurrió en el estudio que presentó Campos (2020) en la Escuela de Post Grado de la universidad Cesar Vallejo, llamado “Habilidades sociales y la autoestima en los estudiantes de sexto grado de la institución educativa N°2087 ‘República oriental de Uruguay’ - Los Olivos, 2020” en el cual, los resultados tuvieron un nivel de significancia de .046 y una relación positiva media, tan similar a la correlación que existe en esta investigación. Campos estudió una población y muestra de 99 alumnos, mayor a más del 50% de la cantidad de niños estudiados en esta investigación, siendo que, aun así, se demostró lo importante que son las relaciones sociales entre los niños para el fortalecimiento de la autoestima.

Carbajal, (2021) en su investigación realizada en Bolivia, llamada “Fortalecimiento de la autoestima mediante técnicas lúdicas en niños de 6 a 11 años del centro infantil estrellita de Belén”, hizo lo que en este estudio no se pudo, trabajó la investigación con niños de diferentes edades, en la que después de emplear algunas técnicas lúdicas, realizó la escala de autoestima Coopersmith de 58 ítems a 10 niños y 10 niñas, como resultado halló mejoras en el área cognitivo, así mismo las actividades realizadas en el aula, les brindo seguridad y confianza en ellos mismos, incrementando sus niveles de autoestima. En estas técnicas lúdicas se evaluaron diferentes dimensiones del juego destacando cuatro: la autoestima, social, ámbito escolar y hogar, algunas de las mismas que pusimos en juicio de investigación en este estudio. Al emplear Rho Spearman en este estudio de investigación con respecto a la dimensión cognitiva del juego en relación a la autoestima, los resultados fueron de 0,744. Con una significancia de 0,05, lo que significa que un niño puede levantar su autoestima al ser

estimulado con juegos donde se desarrolle su dimensión cognitiva, los juegos de este tipo ayudan a desarrollar habilidades que les brinda mayor seguridad de sí mismos, autonomía y les permite tener interacción social. Es menester recordar a Rashta (2022) quien en su estudio de investigación llamada “Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija” menciona como concepto de la autoestima que esta no es innata y que el niño la va desarrollando en sus vivencias durante la infancia, Entonces, ¿Qué pasaría si a estas vivencias se les suman juegos permanentes que potencien habilidades las cuales van a ser favorables para la autoestima? , todo esto dentro del programa curricular de educación inicial, seguramente se tendría niños mucho más fortalecidos con respecto a su autoestima, jóvenes más seguros de sí mismos y adultos más sobresalientes. Por otro lado, si se compara este estudio con el de Rashta, quien en su estudio tuvo una muestra de 172 estudiantes, con valor 618., un nivel de confianza de 95% y nivel de significancia igual a 0,000 utilizando la correlación de Pearson en sus variables “Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima” demuestra también, al igual que Campos (2020) que, aunque la población y muestra sea mayor, los resultados se mantienen similares a los de la presente investigación.

Los antecedentes internacionales de Vera, et al., (2019) y Chico (2015) emplearon juegos de diferentes tipos para constatar si después de ser empleados, tendrían resultados favorables o no con respecto a la autoestima de los niños. En ambas investigaciones los resultados fueron positivos, después del uso de los juegos, los niños mejoraron su nivel de autoestima significativamente. En el caso de Vera, et al., obtuvo un resultado de 62,9% de mejora de la autoestima de los niños usando la escala de Rossemberg, estos niños emplearon diferentes juegos lúdicos que les permitió fortalecer las relaciones sociales entre ellos, sus capacidades cognitivas como en su desarrollo personal, comprobando la significativa relación entre las variables “Estrategias lúdicas y autoestima”. En el caso de Chico (2015) de Barcelona en su estudio titulado “Mejorar autoestima y autoconcepto a través del juego en el aula de

infantil”, toma la determinación de crear un proyecto dentro del aula con el apoyo de los padres de familia para los niños de 5 años, la que permitirá que los niños no solo lleven un fortalecimiento de la autoestima en el aula, si no que este trabajo de investigación se traslade al hogar de cada uno de los niños a modo de brindarles un seguimiento por parte de los padres o cuidadores. Se decidió dejar este antecedente internacional, como ejemplo a seguir en la forma de aplicar los juegos como generador de autoestima, con docentes preocupados por fortalecer la autoestima como parte de su labor diaria, aportando a la formación de quienes serán el futuro de una comunidad. Dicho todo lo anterior sería interesante saber cuántos centros de educación inicial se preocupan por identificar si sus niños atraviesan o no por situaciones de baja autoestima y si ya están trabajando a través de los juegos para su mejora y fortalecimiento.

CONCLUSIONES

PRIMERA. Con una significancia de $\alpha = 0,05$, de acuerdo con el objetivo general, se ha logrado determinar que existe una correlación directa y significativa entre la variable el juego y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña para el año 2022, siendo Rho de Spearman 0,844, lo cual servirá de fundamento teórico en la ejecución curricular de actividades lúdicas que estimulen el desarrollo de la autoestima positiva dentro de la institución y en especial en el aula de 4 años. Actividades que logren una autoestima alta en estos niños, debido a lo importante que esta es para su desarrollo académico, autonomía, así como el desarrollo de sus habilidades y talentos.

SEGUNDA. Con una significancia de $\alpha = 0,05$, de acuerdo con el objetivo específico 1, se ha logrado determinar que existe una correlación directa y significativa entre la dimensión social del juego y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña para el año 2022, siendo Rho de

Spearman 0,777. Este resultado debe servir para proponer estrategias lúdicas colectivas en la IEI, por su relación considerable con la autoestima. Los juegos colectivos crean un clima afectivo dentro de la institución, lo cual sería beneficioso para el aula de 4 años porque va a favorecer la socialización de aquellos niños que se ven retraídos y tímidos. Al jugar o trabajar de manera grupal o colectiva, se sentirán sin presión ni competencia, lo que generará confianza en ellos mismos para participar en las actividades que la institución prepara para ellos.

TERCERA. Con una significancia de $\alpha = 0,05$, de acuerdo con el objetivo específico 2, se ha logrado determinar que existe una correlación directa y significativa entre la dimensión cognitiva del juego y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña para el año 2022, siendo Rho de Spearman 0,744, que por ser el nexo considerable en intensidad entre las variables, podría servir para reforzar el autoestima en los niños y también para otros como el manejo de la evaluación formativa de las capacidades en sus elementos intelectuales.

CUARTA. Con una significancia de $\alpha = 0,05$, de acuerdo con el objetivo específico 3, se ha logrado determinar que existe una correlación directa y significativa entre la dimensión sensorial del juego y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” en Breña para el año 2022, siendo Rho de Spearman 0,871. Este resultado es importante y podría servir para fomentar la seguridad y autoestima en los niños, cultivando estrategias lúdicas inductivas al uso de los sentidos: vista, oído, olfato, gusto y tacto.

RECOMENDACIONES

Dado que se ha demostrado que el juego se relaciona directamente con la autoestima de los estudiantes de la “Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña en el año 2022”, se recomienda trabajar de manera permanente en aquellos juegos que ayudan a fortalecer la autoestima durante todo el año escolar y de manera constante, recordando que la autoestima es fundamental en el desarrollo integral de un niño, es decir en el desarrollo Social, cognitiva, física, emocional, sensorial, desarrollo lenguaje y de personalidad del niño.

La dimensión Social del juego fomenta la creatividad en los niños brindándoles la oportunidad de explorar diferentes posibilidades, estimula su imaginación enseñándoles a conocer lo que pueden lograr y conocerse ellos mismos, también en este tipo de juego los niños aumentan el desarrollo del lenguaje, forman lazos de amistad y convivencia con sus pares, aprenden a respetarse, tomar turnos y a integrarse en un grupo, fortaleciendo su personalidad y desarrollando su identidad. No debemos olvidar que socializarse es aprender a enfrentarse a la sociedad, da oportunidad para expresar sus emociones con personajes o tramas imaginarias. Por ello mi sugerencia ante este punto es que en las instituciones educativas busque oportunidades para fomentar que los niños se reúnan y relacionen entre sí,

diferentes momentos y en diferentes circunstancias que aporten a su desarrollo social, ya sea en el momento del juego, en alguna actividad de aprendizaje, paseo o celebración.

Sobre la dimensión cognitiva, en la cual el juego toma un importante papel, es necesario fomentarlo dado que este, activa la memoria, la lógica, la comprensión, la toma de decisiones, entre otros que van a favorecer al niño, de manera que se sienten capaces de lo que lograrán o van aprendiendo. Un niño necesita sentirse querido y capaz, aquel que no se sienta de esa manera, vive inseguro de sí mismo y se siente oprimido, al sentirse de esa manera, no tendrá la capacidad de atender ni aprender en el colegio.

Por último, con respecto al juego en la dimensión sensorial, es aquel que empieza desde que un niño es un bebé y donde se usan los sentidos: vista, oído, olfato, gusto y tacto, si estos los relacionamos con el juego, encontraremos una diversidad de actividades lúdicas y juegos, que no solo son divertidos si no que se relacionan con el autoestima por ser los sentidos un regalo de la naturaleza, habilidades innatas que brindan seguridad en la vida del ser humano, la mayoría de niños logran realizar actividades o juego sensorial y ello los fortalece, los hace sentir orgullosos de ellos mismos, sobre todo si existe el estímulo por parte del cuidador. En este sentido la recomendación es que aunque existen una gigante variedad de juegos sensoriales y estos no siempre son los más fáciles de desarrollar, sea por necesidad de materiales específicos elaborados o no elaborados, tiempo o poca paciencia, formen parte de las actividades diarias, pues la exploración que este les permite a los pequeños, más el descubrimiento y el poder lograr algo con tan solo ser uno mismo, para un niño es muy satisfactorio y alimenta a pasos agigantados su autoestima.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Acevedo Moreno, G., Gutiérrez, L. M., & Noreña Tamayo, O. (2016). Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos. [Tesis de titulación, Fundación universidad los Libertadores de Colombia].
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/533>
- Arozarena, Y. (2015). La gastronomía y los restaurantes. Origen y evolución.
<https://www.panoramacultural.com.co/gastronomia/8049/una-breve-historia-de-los-restaurantes>.
- Blanco, V. (noviembre 12, 2012). Teorías del juego.
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Campo Ternera, L. A. (2014). El desarrollo del autoconcepto en niños y niñas y su relación con la interacción social en la infancia, *17*(31), 67-79.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-01372014000100005
- Campos Gastañadui, R. A. (2021). Habilidades sociales y la autoestima en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa No 2087 “República Oriental del Uruguay”. Los Olivos-2020. [Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo de Perú].

- Carvajal Calamani, B. S. (2021) Fortalecimiento de la autoestima mediante técnicas Lúdicas, en niños de 6 a 11 años del Centro Infantil Estrellita de Belén. [Título de licenciatura. Universidad Mayor de San Andrés de Bolivia].
<https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/25765>
- Chico-Gutiérrez, M. (2015). Mejorar autoestima y autoconcepto a través del juego en el aula de infantil. [Tesis grado de maestro en Educación infantil. Universidad internacional de Rioja]. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/2876>
- Cunningham, B. (s.f). La importancia de la autoestima para los niños.
<https://www.understood.org/es-mx/articles/the-importance-of-positive-self-esteem-for-kids>
- De los Ángeles Vera, B. M., García, L. C. C. G., y Ángel, M. (2019). Estrategias lúdicas para mejorar la autoestima en niños, niñas y adolescentes de la fundación casa hogar de belén. Revista Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/mejorar-autoestima-ninos.html>
- De Mendoza, A. (3 de octubre, 2019). Perú sin violencia, una tarea conjunta. El peruano.
<https://elperuano.pe/noticia/84990-peru-sin-violencia-una-tarea-conjunta>
- Eduka2.es. Tranquilidad tecnológica para padres y madres. (11 de febrero de 2020). Orejas de mariposa un cuento contra el acoso. <http://eduka2.es/orejas-de-mariposa/>
- Federación de enseñanza de CC. OO, de Andalucía. (2010). Temas para la educación. 1-10.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>
- Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (noviembre, 2017). Temas para la educación. El Juego infantil.(numero 17). www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf
- Flores, B. (2018). Juego libre en los sectores y la autoestima en los estudiantes de 4 y 5 años de la institución Educativa Inicial N°210- La Cantuta – Cusco. [Maestría en Psicología

- educativa. Universidad Cesar Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/31126>
- Gadea, I. (3 de enero, 2015). Los fines del jardín infantil en el pensamiento de Friedrich Froebel. *Revista Humanismo y Cambio Social*. (Numero 5), 8-16.
<https://lamjol.info/index.php/HCS/article/view/4957/4648>
- García, F. (2021). Diseño E Implementación De Un Cuadro De Mando Integral Para Medir La Efectividad Operativa Relacionada A Procesos Internos Y Atención Al Cliente En Grupo.
- Giménez, P., Correché, M. S., y Rivarola, M. F. (2013). Autoestima e Imagen Corporal. Estrategias de intervención psicológica para mejorar el bienestar psicológico en preadolescentes en una escuela de la ciudad de San Luis, Argentina. *Fundamentos en Humanidades*, 14(27), 83-93. <https://www.redalyc.org/pdf/184/18440029004.pdf>
- Gómez, J. (2018) El juego infantil y su importancia en el desarrollo. [Archivo PDF].
<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Hardman, D. (17 febrero 2022). El desgarrador mensaje de la madre de un niño de 12 años que se suicidó tras sufrir bullying en la escuela en EE.UU. BBC News Mundo.
- Hernández, M. (2020). Estigma social y su influencia en la autoestima de los estudiantes becados de la unidad educativa particular De esperanza Christian academy del cantón Pedro Moncayo. periodo 2017 – 2018. [Tesis de Licenciatura. Universidad técnica del norte, facultad de educación ciencia y tecnología (FECYT) Psicología General].
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10494>
- Huapaya, L. (2018). Técnicas E Instrumento De Evaluación Utilizados Por Los Docentes A Los Estudiantes Del Programa De Estudios De Educación Inicial De La Facultad De Ciencias De La Educación Una – Puno. [título profesional de licenciada en educación inicial]. <http://vriunap.pe/repositor/docs/d00006126-Borr.pdf>

Instituto europeo de educación. (mayo 30, 2019). Autoestima infantil y su importancia dentro del desarrollo. <https://ieeducacion.com/autoestima-infantil/>

Lezama Arana, C. M., y Ocaña Juárez, I. G. (2021). Programa juegos educativos para mejorar la autoestima de los niños de 5 años del Jardín No 215, Trujillo–2019. [Tesis para Licenciatura. Universidad nacional de Trujillo de Perú].
<https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/17297>

López, P. (2004). Población muestra y muestreo. 09(08), 69-74.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012

Machuca, R. y Meléndez, R. (2018). Autoestima en adolescentes. [Universidad privada “Antonio Guillermo Urrello” Facultad de psicología].
<http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/774/Trabajo%20de%20Investigacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Mendoza, A. (2019). Reflexiones Perú sin violencia, una tarea conjunta.

Muntané, J. (2010). Introducción a la investigación básica.

Naranjo, M. (15 de diciembre 2007). Autoestima: Un Factor Relevante En La Vida De La Persona Y Tema Esencial Del Proceso Educativo. Actualidades Investigativas en Educación Revista Electrónica publicada por el Instituto de Investigación en Educación Universidad de Costa Rica, volumen 3, 9-25.

Otzen, T. y Manterola, C. (2017) Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. Int. J. Morphol, 35(1),227-232. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Palacios, A. (2017). Desarrollo de la autoestima en educación infantil a través de la dramatización. [Título en educación infantil. Universidad de Valladolid de Segovia].
<https://core.ac.uk/download/pdf/211107188.pdf>

Pimienta, R. (2000) Encuesta pirobalística vs no pirobalísticas [Artículo PDF].

<https://www.redalyc.org/pdf/267/26701313.pdf>

Plataforma digital única del estado peruano. (23 de mayo de 2019). IPD e “Impacto vidas”

mejora la autoestima de los niños. <https://www.gob.pe/institucion/ipd/noticias/196041-ipd-e-impactando-vidas-mejora-el-autoestima-de-los-ninos>

Rashta Vidal, E. A. (2022). Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes

de la IE Gabino Uribe Antúnez-Aija. [Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo de Perú]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/83118>

Roa, A. (“30 de setiembre, 2013). La educación emocional, el autoconcepto, la autoestima y su importancia en la infancia. Revista EDETANIA. 241-257.

[file:///C:/Users/La%20Bella/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/La%20Bella/Downloads/Dialnet-LaEducacionEmocionalElAutoconceptoLaAutoestimaYSu-4596298.pdf)

[LaEducacionEmocionalElAutoconceptoLaAutoestimaYSu-4596298.pdf](file:///C:/Users/La%20Bella/Downloads/Dialnet-LaEducacionEmocionalElAutoconceptoLaAutoestimaYSu-4596298.pdf)

Rodríguez-Garcés, C.R, Gallegos Fuentes, M y Padilla Fuentes, G. (2021). Autoestima en

Niños, Niñas y Adolescentes chilenos: análisis con árboles de clasificación. Revista Reflexiones, vol.100. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-28592021000100019

Ros, N. (6 de setiembre, 2018). La autoestima en la vida de un niño. Motivos, repercusión y

detección temprana. DIDE. <http://educaryaprender.es/autoestima-en-ninos-motivos-repercusion-deteccion-temprana/#>

Ruiz, B. (2015). Aprender sintiendo: Un proyecto de educación sensorial basado en la pedagogía Montessori. [Tesis de grado de educación infantil].

<https://www.ugr.es/~patrimonioeducativo/ambitos/genealogia/Belen%20Ruiz%20Ruiz%20OTFG%20Montessori.pdf>

Santos, J. (2019). Psicoterapia para desarrollar autoestima en niños de 4 a 7 años. Revista cubana de Educación Superior. Volumen 38. (Nº4 especial)

<http://www.rces.uh.cu/index.php/RCES/article/view/328/368>

Santos, L. (2017). Programa de complementación universitaria y titulación. [Bachiller en educación primaria].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17435/Santos_QLMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Somos Psicología y Formación, (10 de diciembre, 2018). Problemas de autoestima en niños.

<https://www.somospsicologos.es/>

Zamora, M. (2012). El desarrollo de la autoestima en educación inicial. [Grado de maestría.

Universidad de Rioja, Facultad de educación].

<https://reunir.unir.net/handle/123456789/972>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título de la investigación: Relación del juego y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San Judas Tadeo- Breña. 2022					
Autor: Sandar Francis Miñoz Nuñez					
PROBLEMAS Problema general	OBJETIVOS Objetivo general	HIPÓTESIS Hipótesis general	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA
¿De qué manera se relaciona el juego y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo - Breña, 2022?	Determinar la relación del juego y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo - Breña, 2022.	El juego se relaciona directamente con la autoestima de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña en el año 2022	V1: E juego	D1: Social D2: Cognitiva D3: Sensorial	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque: Cuantitativo • Tipo: Hipotética - deductiva • Alcance: Descriptiva Correlacional • Diseño: No experimental - Transversal
			V2: La autoestima	D1: Conductual D2: Cognitivo D3: Estrategia de personalización D4: Componente afectivo	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Indicadores		Técnica / Instrumento
¿Existe relación entre lo social y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022?	Determinar si existe una relación entre lo social y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.	Existe una relación significativa entre lo social y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.	Convivencia con los pares	Integración	Encuesta - Lista de cotejo
			Adaptación al grupo, integración con los demás	Autoconfianza	
			Desarrollo del pensamiento	Competencia	
¿Existe relación entre lo cognitivo y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022?	Determinar si existe una relación entre lo cognitivo y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.	Existe una relación significativa entre lo cognitivo y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.		Relaciones con los miembros de la familia	
				Relaciones con sus pares	
				Relaciones con sus pares	
¿Existe relación entre lo Sensorial y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022?	Determinar si existe una relación entre lo Sensorial y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.	Existe una relación significativa entre lo Sensorial y la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo en Breña para el año 2022.	Expresión verbal, movimientos coordinados y complejos	Desarrollo del ámbito escolar	
			adquisición del esquema corporal	Autoaceptación	

- Anexo 2: Validación de instrumentos



I. DATOS GENERALES:

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Flor de María Nuñez Sotero

1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DEL EXPERTO: Directora del Instituto de Desarrollo profesional y técnico - IDEPT

1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de Cotejo: LA AUTOESTIMA

1.4. AUTOR DEL INSTRUMENTO: Sandra Muñoz Nuñez

1.4. ESPECIALIDAD: Educación Inicial

1.6. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: RELACIÓN DEL JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "SAN JUDAS TADEO - BREÑA, 2022

II.ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 82-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.					✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					✓
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos.					✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					✓
PROMEDIO DE VALIDACIÓN						86%

**PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O
REACTIVOS DEL INSTRUMENTO**

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Trabaja solo en clase	✓		
Se molesta fácilmente con los otros	✓		
Juega con sus compañeros	✓		
Le gusta colgar sus trabajos en el mural del salón	✓		
Saluda a las personas	✓		
Pide ayuda constantemente para hacer alguna actividad	✓		
Termina los trabajos en clase	✓		
Puede recortar con una tijera	✓		
Hace todas las tareas en casa	✓		
Ayuda a la profesora en clase	✓		
Es un niño obediente	✓		
Habla de su familia	✓		
La familia mantiene comunicación con el colegio	✓		

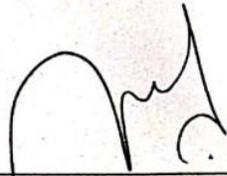
Es un niño renegón	✓		
Tiene mejores amigos	✓		
Tiene mejores amigos	✓		
Es un niño ordenado	✓		
Le gusta estar limpio	✓		
Cuida su cuerpo de no lastimarse	✓		
Le gusta verse bien	✓		
Es autónomo	✓		
Habla y pide las cosas con timidez	✓		

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 98%.

IV: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(x) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado

() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.



Grado académico: Magister

Nombres y apellidos: Flor de María Nuñez Sotero

DNI N° 06824036

Lugar y fecha: Lima, 31 de agosto de 2022



I. DATOS GENERALES:

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
INFORME DE JUCIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:	FLOR DE MARÍA NÚÑEZ SOTERO
1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DEL EXPERTO:	Directora del instituto profesional y técnico - IDEPT
1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:	Lista de Cotejo – EL JUEGO
1.4. AUTOR DEL INSTRUMENTO:	Sandra Muñoz Nuñez
1.4. ESPECIALIDAD:	Educación Inicial
1.6. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:	RELACIÓN DEL JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "SAN JUDAS TADEO - BREÑA, 2022

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	SI	NO
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.	✓	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.	✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.	✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica	✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.	✓	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos.	✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.	✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.	✓	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.	✓	
PROMEDIO DE VALIDACIÓN:			95%

**PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS
DEL INSTRUMENTO**

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Pelea con sus compañeros	✓		
Se vale por sí mismo cuando juega	✓		
Comparte juguetes con sus compañeros a la hora de jugar	✓		
Siempre juega con los mismos compañeros	✓		
Toma turnos a la hora de jugar sin dificultad	✓		
Establece semejanzas y diferencias entre objetos a la hora del juego (forma, tamaño, color)	✓		
Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real	✓		
Resuelve problemas de manera creativa y única a la hora del juego	✓		
Expresa lo que le gusta o no al jugar	✓		
Mediante el juego el niño piensa y comunica sus deseos e intereses	✓		
Es comunicativo con sus compañeros a la hora del juego	✓		
Juega y pateo al pelota controlando las distancias	✓		
Juega con plastilina, arena o barro moldeando las figuras	✓		
Tiene dificultad al jugar usando psicomotricidad fina	✓		
Se cae con facilidad cuando juega	✓		
Juega y corre por el patio sin tropezar con el resto	✓		
Al jugar, localiza las partes de su cuerpo con facilidad	✓		

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 93%.

IV: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- (x) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado
 () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Lima, 22 de agosto de 2022



Mg. Flor de María Nuñez Sotero
 DNI N°: 06824036



I. DATOS GENERALES:

**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN**

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Milagros Luna Villalobos

1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DEL EXPERTO: Docente del Educación inicial

1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de Cotejo: LA AUTOESTIMA

1.4. AUTOR DEL INSTRUMENTO: Sandra Muñoz Nuñez

1.4. ESPECIALIDAD: Educación Inicial

1.6. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: RELACIÓN DEL JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "SAN JUDAS TADEO - BREÑA, 2022

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	SI	NO
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.	✓	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.	✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.	✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica	✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.	✓	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos.	✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.	✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.	✓	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.	✓	
PROMEDIO DE VALIDACIÓN			89%

**PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O
REACTIVOS DEL INSTRUMENTO**

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Trabaja solo en clase	✓		
Se molesta fácilmente con los otros	✓		
Juega con sus compañeros	✓		
Le gusta colgar sus trabajos en el mural del salón	✓		
Saluda a las personas	✓		
Pide ayuda constantemente para hacer alguna actividad	✓		
Termina los trabajos en clase	✓		
Puede recortar con una tijera	✓		
Hace todas las tareas en casa	✓		
Ayuda a la profesora en clase	✓		
Es un niño obediente	✓		
Habla de su familia	✓		
La familia mantiene comunicación con el colegio	✓		

La familia muestra interés en el niño	✓		
Es un niño renegón	✓		
Tiene mejores amigos	✓		
Tiene mejores amigos	✓		
Es un niño ordenado	✓		
Le gusta estar limpio	✓		
Cuida su cuerpo de no lastimarse	✓		
Le gusta verse bien	✓		
Es autónomo	✓		
Habla y pide las cosas con timidez	✓		

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 96 %.

IV: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(x) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado

() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Milagros Simona Luna Villalobos

Grado académico: Magister

Nombres y apellidos: Milagros Simona Luna Villalobos

DNI N° 06706695

Lugar y fecha: Lima, 01 de setiembre de 2022



I. DATOS GENERALES:

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:	Milagros Luna Villalobos
1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DEL EXPERTO:	Docente de Educación inicial IEI San Judas Tadeo
1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:	Lista de Cotejo – EL JUEGO
1.4. AUTOR DEL INSTRUMENTO:	Sandra Muñoz Nuñez
1.4. ESPECIALIDAD:	Educación Inicial
1.6. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:	RELACIÓN DEL JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “SAN JUDAS TADEO - BREÑA, 2022

II.ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	SI	NO
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.	✓	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.	✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.	✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica	✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.	✓	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos.	✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.	✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.	✓	
10.PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.	✓	
PROMEDIO DE VALIDACIÓN			99%

**PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS
DEL INSTRUMENTO**

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Pelea con sus compañeros	✓		
Se vale por sí mismo cuando juega	✓		
Comparte juguetes con sus compañeros a la hora de jugar	✓		
Siempre juega con los mismos compañeros	✓		
Toma turnos a la hora de jugar sin dificultad	✓		
Establece semejanzas y diferencias entre objetos a la hora del juego (forma, tamaño, color)	✓		
Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real	✓		
Resuelve problemas de manera creativa y única a la hora del juego	✓		
Expresa lo que le gusta o no al jugar	✓		
Mediante el juego el niño piensa y comunica sus deseos e intereses	✓		
Es comunicativo con sus compañeros a la hora del juego	✓		
Juega y patea al pelota controlando las distancias	✓		
Juega con plastilina, arena o barro moldeando las figuras	✓		
Tiene dificultad al jugar usando psicomotricidad fina	✓		
Se cae con facilidad cuando juega	✓		
Juega y corre por el patio sin tropezar con el resto	✓		
Al jugar, localiza las partes de su cuerpo con facilidad	✓		

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 96%.

IV: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- (x) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado
 () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Lima, 01 de setiembre de 2022


 Lic. Milagros Simona Luna Villalobos
 DNI N° 06706695



I. DATOS GENERALES:

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:	Fiorella Rosa Torres Navarro
1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DEL EXPERTO:	Coordinadora académica- Instituto de desarrollo Gerencial
1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:	Lista de Cotejo: LA AUTOESTIMA
1.4. AUTOR DEL INSTRUMENTO:	Sandra Muñoz Nuñez
1.4. ESPECIALIDAD:	Educación Inicial
1.6. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:	RELACIÓN DEL JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "SAN JUDAS TADEO - BREÑA, 2022

II.ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	SI	NO
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.	✓	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.	✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.	✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica	✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.	✓	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos.	✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.	✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.	✓	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.	✓	
PROMEDIO DE VALIDACIÓN:			98%

**PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O
REACTIVOS DEL INSTRUMENTO**

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Trabaja solo en clase	✓		
Se molesta fácilmente con los otros	✓		
Juega con sus compañeros	✓		
Le gusta colgar sus trabajos en el mural del salón	✓		
Saluda a las personas	✓		
Pide ayuda constantemente para hacer alguna actividad	✓		
Termina los trabajos en clase	✓		
Puede recortar con una tijera	✓		
Hace todas las tareas en casa	✓		
Ayuda a la profesora en clase	✓		
Es un niño obediente	✓		
Habla de su familia	✓		
La familia mantiene comunicación con el colegio	✓		

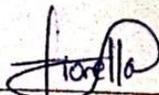
La familia muestra interés en el niño	✓		
Es un niño renegón	✓		
Tiene mejores amigos	✓		
Tiene mejores amigos	✓		
Es un niño ordenado	✓		
Le gusta estar limpio	✓		
Cuida su cuerpo de no lastimarse	✓		
Le gusta verse bien	✓		
Es autónomo	✓		
Habla y pide las cosas con timidez	✓		

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 98%.

IV: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(x) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado

() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.



Grado académico: Licenciada
 Nombres y apellidos: Fiorella Rosa Torres Navarro
 DNI N° 72662170
 Lugar y fecha: Lima, 31 de agosto de 2022



I. DATOS GENERALES:

**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
INFORME DE JUCIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN**

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:	Fiorella Rosa Torres Navarro
1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DEL EXPERTO:	Coordinadora académica- Instituto de desarrollo Gerencial
1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:	Lista de Cotejo – EL JUEGO
1.4. AUTOR DEL INSTRUMENTO:	Sandra Muñoz Nuñez
1.4. ESPECIALIDAD:	Educación Inicial
1.6. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:	RELACIÓN DEL JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "SAN JUDAS TADEO - BREÑA, 2022

II.ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	82-100%
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.					✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					✓
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos.					✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓
10.PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					✓
PROMEDIO DE VALIDACIÓN						86%

**PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS
DEL INSTRUMENTO**

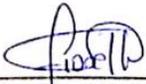
INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Pelea con sus compañeros	✓		
Se vale por sí mismo cuando juega	✓		
Comparte juguetes con sus compañeros a la hora de jugar	✓		
Siempre juega con los mismos compañeros	✓		
Toma turnos a la hora de jugar sin dificultad	✓		
Establece semejanzas y diferencias entre objetos a la hora del juego (forma, tamaño, color)	✓		
Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real	✓		
Resuelve problemas de manera creativa y única a la hora del juego	✓		
Expresa lo que le gusta o no al jugar	✓		
Mediante el juego el niño piensa y comunica sus deseos e intereses	✓		
Es comunicativo con sus compañeros a la hora del juego	✓		
Juega y patea al pelota controlando las distancias	✓		
Juega con plastilina, arena o barro moldeando las figuras	✓		
Tiene dificultad al jugar usando psicomotricidad fina	✓		
Se cae con facilidad cuando juega	✓		
Juega y corre por el patio sin tropezar con el resto	✓		
Al jugar, localiza las partes de su cuerpo con facilidad	✓		

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 98 %.

IV: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- (x) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado
 () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Lima, 22 de agosto de 2022


 Lic. Florella Torres Navarro
 DNI N° 72662170

- Anexo 3: Constancia de autorización de la Institución



Lima, 13 de setiembre de 2022

Sra.
Mg. Liliana Ciriaco Perez

Directora IEI 01 SAN JUDAS TADEO

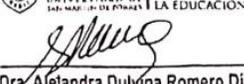
Presente.-

De mi distinguida consideración:

Tengo a bien dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y al mismo tiempo presentar a la bachiller, **MUÑOZ NUÑEZ, SANDRA FRANCIS**, egresada de la Escuela Profesional de Educación del Instituto para la Calidad de la Educación de la Universidad de San Martín de Porres, para solicitar su autorización en la aplicación de los instrumentos de recolección de datos de su trabajo de investigación, para obtención de Licenciatura en Educación en la Institución Educativa de su digna dirección.

Agradeciéndole anticipadamente por la atención que se sirva brindar a la presente y por su valiosa contribución a la formación de los futuros docentes de nuestro país.

Atentamente,



Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz
Coordinadora de Grado

**Alejandra
Dulvina
Romero Díaz**

Firmado
digitalmente por
Alejandra Dulvina
Romero Díaz
Fecha: 2022.09.13
16:06:48 -05'00'



Instituto para la Calidad de la Educación
Jr. Las Calandrias 151-291, Santa Anita
Telef: 4781751 – 3620064
educacion@usmp.pe