



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

**Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños  
de educación inicial en una institución educativa de Nuevo  
Chimbote, 2021.**

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

**AUTORA:**

Regalado Enrique, Rut Ivana (ORCID: 0000-0001-6496-3234)

**ASESOR:**

Mg. Pardo Esquerre, Enrique Miguel (ORCID: 0000-0003-1820-4047)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA – PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

A Dios, por ser mi guía y fuerza en todo momento. A mis padres, por la confianza y estar siempre apoyando mis estudios. A mis hijos, por ser mi motivo y la razón de que siga creciendo profesionalmente. A la Universidad, por permitir ser parte de su plana de estudiantes.

## **Agradecimiento**

A Dios, por iluminar en cada momento mi caminar en este proceso de aprendizaje. A mis padres, por el apoyo incondicional que me brindan. A mis hijos, por su paciencia, amor y comprensión en cada momento. A la Universidad, en especial a Mg. Enrique Miguel Pardo Esquerre.

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	19
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	19
3.2 Variables y operacionalización.....	19
3.3 Población, muestra y muestreo.....	20
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	21
3.5 Procedimientos.....	23
3.6 Método de análisis de datos.....	23
3.7 Aspectos éticos.....	23
IV. RESULTADOS.....	25
V. DISCUSIÓN.....	44
VI. CONCLUSIONES.....	49
VII. RECOMENDACIONES.....	50
REFERENCIAS.....	51
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1. Distribución de los jueces evaluadores.....	22
Tabla 2. Prueba de confiabilidad de variables.....	24
Tabla 3. Prueba de normalidad para variables estrategias lúdicas y autoestima.....	26
Tabla 4. Relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima.....	27
Tabla 5. Relación estrategias lúdicas de aprendizaje y autoestima.....	28
Tabla 6. Prueba de normalidad para la dimensión juego físico.....	29
Tabla 7. Relación entre juego físico y la autoestima.....	30
Tabla 8. Relación juego físico y autoestima.....	31
Tabla 9. Prueba de normalidad para juego simbólico.....	32
Tabla 10. Relación entre juego simbólico y la autoestima.....	33
Tabla 11. Relación juego simbólico y autoestima.....	34
Tabla 12. Prueba de normalidad para juego social.....	35
Tabla 13. Relación entre juego social y la autoestima.....	36
Tabla 14. Relación juego social y autoestima.....	37
Tabla 15. Prueba de normalidad para juego sensorial.....	38
Tabla 16. Relación entre juego sensorial y la autoestima.....	39
Tabla 17. Relación juego sensorial y autoestima.....	40
Tabla 18. Prueba de normalidad para juego intelectual.....	41
Tabla 19. Relación entre juego intelectual y la autoestima.....	42
Tabla 20. Relación juego intelectual y autoestima.....	43

## Resumen

La presente investigación llevó por objetivo general determinar la relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Bajo ese propósito se llevó a cabo un estudio de enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, no experimental y de alcance correlacional. Para obtener la información se empleó como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario que fue aplicado a una población de 58 niños de 4 años. Los resultados descriptivos indicaron que las estrategias lúdicas alcanzaron el 91% en el nivel alto y la variable autoestima llegó al 100% de nivel alto. Los resultados inferenciales indicaron que, mediante la aplicación del estadístico de Rho de Spearman, las relaciones entre las dimensiones juego físico, simbólico, social, sensorial, intelectual con la variable autoestima, presentaron valores de 0.343; 0.486; 0.274; 0.439 y 0.431. Así también, el p-valor de todos fueron menores a 0.05, es decir todas las hipótesis del investigador fueron aceptadas. Por lo tanto, se concluyó que existe relación positiva entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Cuyos resultados de Rho de Spearman fueron de 0.598 y p-valor: 0.000.

**Palabras clave:** Estrategias lúdicas, autoestima, físico, intelectual, social.

## Abstract

The general objective of this research was to determine the relationship between playful learning strategies and self-esteem in 4-year-old children of the initial educational institution of the district of Nuevo Chimbote, 2021. Under this purpose, a study with a quantitative approach was carried out, applied, non-experimental and correlational in scope. To obtain the information, the questionnaire that was applied to a population of 58 4-year-old children. The descriptive results indicated that the playful strategies reached 91% at the high level and the self-esteem variable reached 100% at the high level. The inferential results indicated that by applying Spearman's Rho statistic, the relationships between the physical, symbolic, social, sensory, and intellectual game dimensions with the self-esteem variable presented values of 0.343; 0.486; 0.274; 0.439 and 0.431. Also, the p-value of all were less than 0.05, that is, all the researcher's hypotheses were accepted. Therefore, it was concluded that there is a positive relationship between playful learning strategies and self-esteem in 4-year-old children of the initial educational institution of the district of Nuevo Chimbote, 2021. Whose results of Rho de Spearman were 0.598 and p-value: 0.000.

**Keywords:** Playful strategies, self-esteem, physical, intellectual, social.

## I. INTRODUCCIÓN

Partimos de nuestra realidad problemática, actualmente la autoestima es considerada de mucha importancia para los seres humanos es por ello se centra en el pensar, actuar, afecto, apreciación, estados de ánimo, y la práctica de valores que los seres humanos vamos cultivando día a día en las distintas actividades que realizamos con apoyo de nuestra familia y las personas que nos rodea (Panesso y Arango, 2017). Ya que si uno se siente bien consigo mismo es señal de una buena autoestima, el sentirnos orgullosos y capaces de realizar cualquier actividad, ver las cosas de manera positiva; fundamentalmente en el niño como es su habilidad, actitud que sea capaz de comprender su propio comportamiento, en el plano personal es una decisión propio de uno mismo el poder sentirnos bien actuando de manera positivo, dejándonos ver cómo somos realmente, en el plano moral el respeto que merecemos con uno mismo, para poder ser personas lleno de valores, enseñar a los demás (Heisen, 2018). En el plano social la manera como nos comportamos con las personas, el tratarlos bien, con buena actitud, ya que son personas significativas e importantes en nuestra vida. En estos últimos tiempos hemos sido testigos que vivimos en una sociedad donde existe una deficiencia e inseguridad en los comportamientos de los niños de educación inicial, ante esto surge la preocupación de saber qué relación existe entre la autoestima y las estrategias lúdicas de aprendizaje. En la actualidad, se otorga gran importancia que los niños crezcan con una autoestima positiva, de esta manera se puede fomentar la autoestima en los niños afirmándoles que son interesantes, brindándole oportunidades de hacer cosas en casa, dándole responsabilidades, resaltar sus logros y desempeños que tienen, prestándole la atención que requiere, amarlos incondicionalmente sin la necesidad de hacer comparaciones entre hermanos o personas de su alrededor (Lagos y Palma, 2018). En tal sentido se observa que la institución educativa nacional del nivel inicial conocidos en nuestro país como jardines de infancia, donde se aprecia realidades en el cual existen comportamientos de los niños que dan cuenta a su timidez, no son capaces de relacionarse bien con los demás, presentan dificultades emocionales, carencia afectiva por parte de algunos familiares, lo cual nos lleva a indagar y saber que hay más allá de estos comportamientos ya que se presentan de manera repetitiva,

afectando en gran parte su desenvolvimiento, comportamiento y actitudes en las distintas actividades que pueden realizar, de esta manera a medida que los niños van creciendo se presente un problema en su vida adulta. Estas actitudes traen como consecuencia un desarrollo negativo en la formación de sus capacidades lo cual involucra el proceso de aprendizaje. Por ello se da la oportunidad de vivencia situaciones familiares, donde los niños tengan que desenvolverse, cambiar, colectivizar y florecer. Los docentes tienen la libertad de incentivar de tal manera que, con las estrategias lúdicas de aprendizaje, pueden llegar a fortalecer, mejorar y elevar comportamientos que los niños necesariamente les hace falta para que su autoestima sea en parte un proceso de aprendizaje positivo. Esta investigación presenta cuatro aspectos importantes en las cuales se justifica porque nos dará a conocer desde la necesidad de dar alternativas de solución a dicho problema, ya que para así podamos brindar un aprendizaje significativo que no atente con el desarrollo de la autoestima. Tenemos justificación teórica, el presente estudio contribuirá al conocimiento científico relacionado con las estrategias lúdicas de aprendizaje y autoestima. Cabe mencionar también la justificación práctica, porque solucionará el problema de autoestima. A través de estrategias lúdicas de aprendizaje el cual va favorecer la aceptación de las personas como seres únicos, reconociendo diversas actitudes que poseen, brindando una seguridad en ello, de tal manera que se sientan con mucho potencial y ganas de seguir reconociéndose como seres únicos y diferentes. Desde el punto de vista metodológico, el presente estudio contribuirá con futuros estudios relacionado con las estrategias de aprendizaje lúdicas y autoestima, en los aspectos metodológicos de medición y de análisis. Desde el punto de vista social, el presente estudio contribuirá en el análisis del problema de autoestima y partir del cual se permitirá mejorar y formar comportamientos en los niños para que sean mejores ciudadanos. Delimitación espacial consiste que el proyecto de investigación, se desarrollará en una institución educativa inicial del distrito de Nuevo Chimbote – Perú. De igual manera la delimitación temporal del presente trabajo de investigación se desarrollará en el año 2021. Se formula el siguiente problema general de investigación: ¿Cuál es la relación entre las Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de 4 años de una institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021? A continuación, se menciona los problemas específicos: (1) ¿Cuál es la relación

entre juego físico y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021? (2) ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021? (3) ¿Cuál es la relación entre el juego social y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021? (4) ¿Cuál es la relación entre juego sensorial y la autoestima en los niños de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021? (5) ¿Cuál es la relación entre el juego intelectual y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021? Como objetivo general planteamos: Determinar la relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Entre los objetivos específicos tenemos: (1) Determinar la relación entre juego físico y la autoestima en los niños de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. (2) Determinar la relación entre el juego simbólico y la autoestima en los niños de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. (3) Determinar la relación entre el juego social y la autoestima en los niños de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. (4) Determinar la relación entre el juego sensorial y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. (5) Determinar la relación entre el juego intelectual y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Se formula la hipótesis general: Existe relación positiva entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. La investigación presenta hipótesis específicas tenemos: HE1. Existe relación positiva entre juego físico y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. HE2. Existe relación positiva entre el juego simbólico y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. HE3. Existe relación positiva entre el juego social y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. HE4 Existe relación positiva entre el juego sensorial y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. HE5 Existe

relación positiva entre el juego intelectual y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.

## II. MARCO TEORICO

En la presente investigación se desarrolla el análisis de los antecedentes internacionales y nacionales Dentro de los antecedentes internacionales tenemos: Cantor (2021), Implementación de estrategias basadas en el juego y la lúdica para fortalecer la autoestima, tuvo como objetivo Diseñar estrategias de intervención didáctica basadas en el juego y la lúdica, con el fin de fortalecer el valor de la autoestima en niños; para ello se desarrolló un enfoque cualitativo Llegando a la conclusión que los juegos y la lúdica hacen que las clases sean motivantes, por tal motivo damos a conocer esta propuesta interdisciplinar para que sea implementada en las Instituciones escolares, ya sea de forma virtual o presencial; lo que ayuda para que el niño desarrolle una autoestima sana, que se sientan valorados y que confíen en sí mismos. A partir de ello se puede afirmar que la investigación va dirigido a niños que necesitan ser motivados para que se valoren a sí mismos y se fomente el interés por desarrollar su proyecto de vida.

Torres (2018), La dimensión lúdica para el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes del Curso 102 en la jornada tarde de la Ied Unión Europea; tuvo como objetivo Identificar los niveles de autoestima en el grupo de niños del curso 102, mediante el test de Serrano; para ello aplicó y desarrollo una metodología cualitativo; llegando a la conclusión que es importante desarrollar proyectos con componente lúdico acompañado del conocimiento ya que permite una formación integral en los estudiantes; a partir de ello se puede afirmar que dicha investigación tiene un aporte que favorecen, la autoimagen, autovaloración, las emociones, autocontrol, las relaciones interpersonales, la identidad, la autoconfianza, el cuidado, el amor propio, la autoafirmación y autorrealización para ser mejores.

Arcos (2019), Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en niños de básica elemental. Ecuador: Ambato; tuvo como objetivo diseñar estrategias lúdicas para estudiantes con atención dispersa en el nivel elemental de la Unidad Educativa “San José de Poaló”; para ello aplicó una metodología que utilizó fue longitudinal, cuasi experimental, descriptiva y correlacional en dos momentos, un antes y después a una misma población; llegando a la conclusión que las estrategias más eficaces en estudiantes con atención dispersa son las actividades lúdicas con reglas y consignas en actividades grupales diseñadas por la docente

para lograr mayor concentración y atención de los estudiantes; a partir de ello se puede afirmar que dicha investigación tiene un aporte significativo en las estrategias lúdicas disminuyeron la atención dispersa, mejoró la forma de aprender, entender y cumplir las tareas escolares a un mismo ritmo de trabajo.

Acosta (2018), Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en la unidad educativa “Augusto Nicolás Martínez-Ecuador; tuvo como objetivo potenciar el proceso de enseñanza en los niños utilizando las estrategias lúdicas como medio catalizador de la creatividad; para ello se aplicó y desarrollo una metodología con un enfoque cualitativo, su modalidad es aplicada y definida por una muestra de 45 estudiantes a quienes se les aplicó una ficha de observación y a los docentes una encuesta; llegando a la conclusión que se puede dar solución al problema detectado la escasa creatividad de los niños para el cual se diseñó una guía de estrategias lúdicas; por lo tanto es necesario plantearse estrategias lúdicas a modo de apoyo; a partir de ello se puede afirmar que dicha investigación tiene un aporte importante para el desarrollo de las distintas capacidades de los niños adquiriendo un aprendizaje duradero y significativo.

Jaramillo (2021), Las actividades recreativas en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 a 8 años con VIH de la fundación Redima de la Ciudad de Guayaquil; tuvo como objetivo determinar qué actividades recreativas pueden realizarse para el desarrollo de la autoestima y la inclusión educativa en niños; para ello se aplicó y desarrollo una metodología de tipo no experimental, con la utilización de métodos teóricos y empíricos; llegando a la conclusión que se evidencian la factibilidad de la guía elaborada como una alternativa para mejorar los problemas de autoestima; a partir de ello se puede afirmar que dicha investigación tiene un aporte importante ya que gracias al desarrollo de las actividades de autoestima favorecen distintos aspectos que forman parte de la vida del niño.

Dentro de los antecedentes nacionales tenemos: Cabezas (2018), Autoestima y su relación con aprendizaje significativo en niños (as) de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 1128 Sol Naciente San Gerónimo 2016, de la provincia de Andahuaylas región Apurímac; tuvo como objetivo establecer de que forma la autoestima se vincula con aprendizaje significativo en niños de 5 años; para ello el método que se utilizó es cuantitativo y el alcance del estudio es

correlacional la población y muestra coinciden a las cuales se empleó un cuestionario con 50 ítems para la variable que es la autoestima y 20 ítem para la variable aprendizaje significativo cuya validez fue confirmada; llegando a la conclusión que el nivel de correlación de las dimensiones de autoestima y las dimensiones aprendizaje significativo de niños es significativo y alto. A partir de ello se puede afirmar que dicha investigación tiene un soporte que arriba definitivamente vinculante en tema del nivel de autoestima con el aprendizaje significativo.

Huanca (2019), La autoestima y su relación con el rendimiento académico en las estudiantes del cuarto ciclo de Educación Inicial en el Curso de Investigación III del ISPP Amauta Lima, tuvo como objetivo determinar en qué medida la autoestima se relaciona con el rendimiento académico de las estudiantes del cuarto ciclo de educación inicial en el curso de investigación III del instituto superior privado amauta; para ello aplico y desarrollo una metodología de tipo correlaciona se utiliza para conocer el grado de relación que existe entre las variables, llegando a la conclusión que el autoestima tiene una relación positiva con el rendimiento académico, a partir de ello se puede afirmar que dicha investigación tiene un aporte importante para el desarrollo de mi investigación.

Sánchez (2020), Diseño de un taller de juegos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial, Institución Educativa “Niño Dios”, Chimbote; tuvo como objetivo elaborar un taller de juegos para elevar el nivel de autoestima en los niños; para ello aplico y diseño una metodología de un enfoque mixto con diseño descriptivo propositiva, llegando a la conclusión que se logró, por un lado, el haber justificado el problema; y por el otro, haber elaborado la propuesta, a partir de ello se puede afirmar que dicha investigación tiene un aporte interesante ya que el autoestima se desarrolla en una etapa muy temprana del niño que con ayuda de su familia va lograr adquirir nuevas cambios positivos.

Vera et al. (2019), “Estrategias lúdicas para mejorar la autoestima en niños, niñas y adolescentes de la Fundación Casa Hogar de Belén”, tuvo como objetivo determinar cómo las estrategias lúdicas permiten mejorar la autoestima en niños y adolescentes, para ello se aplicó y diseño una metodología de tipo descriptivo con enfoque cuantitativo, llegando a la conclusión que las estrategias lúdicas aportan

al desarrollo de una buena autoestima, a partir de ello se puede afirmar que dicha investigación tiene un aporte en mejorar la autoestima en niños, utilizando las estrategias lúdicas, fomentando y garantizando una mejor calidad de vida, habilidades personales, emocionales y cognitivas.

Alfaro (2016). Programa psicopedagógico “convivencia saludable” en la autoestima de niños del primer grado de primaria-Huamachuco. Tuvo como objetivo general: determinar la influencia del programa psicopedagógico “convivencia saludable” en la autoestima de niños de primer grado de primaria del complejo educativo “santa Ana San Francisco de Asís” – Huamachuco la presente investigación es de tipo experimental y su diseño es correlacional, la población muestral estuvo constituida por 68 estudiantes del primer grado del del complejo educativo “santa Ana San Francisco de Asís” – Huamachuco- 2015 provincia de Sánchez Carrión, Región la Libertad, 32 estudiantes constituyeron el grupo experimental y 36 estudiantes constituyen el grupo control, al que se aplicó el pre test y post test (escala de Likert) para evaluar la variable autoestima a través de las dimensiones auto aceptación y auto respeto, se desarrolló con el grupo experimental 5 sesiones que forman parte del programa propuesto.

Sobre la variable estrategias lúdicas de aprendizaje; Sánchez (2010), define que las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje necesariamente se tienen que organizar valorando la necesidad de cada persona. De tal manera que sean conscientes y responsable de su actuar recordando que el solo forjará su aprendizaje para lo cual necesariamente necesita las estrategias metacognitivas, afectiva y también sociales (Mardell et al., 2019; Robinson, 2019). Así mismo, trazarán sus propios objetivos y así poder autoevaluarse el cual va generar un logro en la vida educativa de los niños (Heljakka at al., 2019).

En el cual está inmerso capacidades y habilidades que requieren adquirir cada estudiante de esa forma podrá llegar a una formación independiente el cual pueda reconocer y ayudar a los demás en un buen desempeño estudiantil. Sánchez (2010), indica que los niños se encuentran en una edad donde desean aprender de todo un poco, ellos descubren su propio juego y lo realizan, el cual se desarrolla en conjunto con las necesidades y habilidades de cada niño, por ello será trabajo del docente de aula incentivar con diversas estrategias de aprendizaje que sirva de

apoyo para el niño.

De acuerdo a lo mencionado por el autor, las estrategias de aprendizaje lúdicas son fundamental para el bienestar de los niños en su aspectos social, emocional, físico, cognitivo, mediante ello va potenciar las actividades y capacidades e intereses de cada niño de acuerdo a su necesidades e interés, respetando siempre el medio en se desenvuelve (Whitton, 2018; Yogman et al., 2018). Así también, Vera et al. (2019), realiza la siguiente clasificación de las estrategias de aprendizaje lúdicas, teniendo en cuenta que el estudiante será capaz de reedificar acciones o comportamientos que tiene, por ello el niño se puede controlar distintos puntos de vista bajo distintos aspectos que se presente. Hace mención a las estrategias lúdicas libres. estas estrategias favorecen la libertad de cada niño, en este sentido su actividad cuando él desea crear algo, de tal manera ira desarrollando su imaginación (Movahedazarhouligh, 2018). Un aporte de gran importancia es que los niños desde temprana edad están desarrollando la imaginación creadora, dando riendas sueltas a su mente que le permite imaginar con total libertad, luego plasman o comentan lo sucedido con total emoción por parte de cada niño (Zosh et al., 2018).

También tenemos estrategias lúdicas dirigidas; en este caso los niños irán aumentando las posibles situaciones de utilizar los juegos, lo cual va ayudar en actividades de equipo donde se notará el incremento de su aprendizaje, de manera intelectual, social, afectivo y psicomotriz agregando a ello que cada niño va satisfacer su propia necesidad de aprender (Estevez et al., 2018; Cáceres et al., 2018). La persona quien se encuentra a su lado tiene que proponer y dar las indicaciones pues es él quien propone y participa como eje central quien se encarga del control de orden y reglas para un buen desarrollo (Cortés y García, 2017). Según mi punto de vista es a favor, ya que muchas veces el niño necesariamente necesita de un facilitador, quién será la persona indicada para darle mayor seguridad, desenvolvimiento, de manera afectiva, también motora que le sirva de guía en las actividades que van dirigidas para poder desarrollar de manera positiva dichas estrategias (Gil et al., 2018; Gallardo y Gallardo, 2018).

Por último, tenemos las estrategias lúdicas cooperativas, en este se realiza el juego cooperativo hace mención que ninguna persona puede vivir bien a costa

del fracaso de otra persona, en este juego sirve por que favorece la cooperación que cada niño presenta lo cual se evidencia como una experiencia única (Gutiérrez et al., 2018, Piedra, 2018, Nonnis et al., 2019). Un aporte importante es que el niño necesita ser relacionado o participar en un juego social, donde puede compartir y recibir experiencias vividas que le servirán en el futuro para fortalecer su autoestima, darse cuenta que él puede por sí solo realizar actividades ya anteriormente propuestas, lo puede hacer con ayuda de sus compañeros, siempre respetando las opiniones de los demás del grupo (Melgar et al., 2018; Kanagasabai et al., 2017).

El enfoque constructivista que tiene como representante a Vygotsky abre desarrollos futuros para los educadores, psicólogos y gestores de la enseñanza debido a que permite planear ocupaciones educativas eficientes y apropiadas no únicamente en el desarrollo intelectual del alumno, sino ocupaciones para facilitar la formación de seres humanos íntegros con rígidos valores morales en beneficio de la sociedad (Vasileva & Balyasnikova, 2019). Para Figueroa et al. (2017), manifiesta que el constructivismo permite a los profesionales de diversas áreas mejorar sus trabajos y el servicio que brindan a sus estudiantes. Para Olmedo y Farrerons (2017), hace referencia que la persona impone el significado del mundo por ello es que existe maneras ver el mundo y al mismo tiempo también se puede apreciar significados para cada ocasión.

Ante estos planteamientos, sostienen que cada niño es único y por lo tanto construye su propio aprendizaje y la significación que destaca en él para cada ocasión (Olmedo y Farrerons, 2017). Por lo tanto, el constructivismo como propósito de que los niños sean los constructores de su propio aprendizaje tomando en cuenta sus conocimientos previos, de esta manera el profesor pasa a ser el orientador y guía para los estudiantes brindándoles herramientas para que sean capaces de construir sus conocimientos en base a sus experiencias que son claves para el logro de aprendizajes nuevos y significativos, en este sentido el pensar y actuar de forma autónoma favorece su desarrollo espontaneo, logrando la formación de personalidades libres y seguras, motivando el aprendizaje colaborativo (Valente & Blikstein, 2019; Sato & Haegele, 2019). Vera et al. (2019), menciona las estrategias lúdicas de aprendizaje, entre las cuales tenemos:

Juego físico; también llamados juegos de psicomotriz son incontables, en ellos desarrollan una serie de actividades donde utilizan la coordinación y el movimiento para una mejor destreza, donde suelen utilizar su cuerpo como eje principal, otorgando oportunidades de juegos como carreras, saltos, entre otros que irán surgiendo a medida que ellos se interrelacionen, por ello es una estrategia realizada por los docentes, que se ha vuelto indispensable en la educación inicial (Susi & Torstensson, 2019). Puesto que es una forma adecuada para brindar enseñanza a los estudiantes ya que ellos requieren conocer y estar informados de lo que sucede a su alrededor claro está de acuerdo a su edad y necesidad de cada estudiante. El cual va permitir que cada niño pueda construir su personalidad y de esa manera desarrollarse de forma íntegra, grandes beneficios en las estrategias brindadas y que son las que más resaltan en su quehacer diario lo cual tiene mucho que ver con la motivación, exploración y aprendizaje que cada uno posee (Parker & Thomsen, 2019; Zaib et al., 2021). Se puede observar, descubrir y estimular todas las dimensiones que pueden ir desarrollando cada niño. En su vida escolar por ello se sabe que el aprendizaje se basa en una serie de actividades lúdicas de manera creativa que son apropiadas para la edad y necesidad de cada niño por ello es factible propiciar y tener los objetivos claros para poder ayudar y así potenciar el aprendizaje cada niño pueda transformar un lugar divertido para que sea capaz de transmitir sus habilidades, cambiar momentos de tristeza por momentos de alegría para un buen aprendizaje (Serrabona, 2019).

Juego simbólico; busca relacionar ser participe al niño en compartir a ser a interpretar roles o funciones que ha venido observando a lo largo de su niñez, donde tendrá la oportunidad de desarrollar capacidades, habilidades de su persona, así como de su mundo social, al mismo tiempo ira adoptando una mejora en su autoestima (Moreno et al., 2019). El juego de roles, Dramatizaciones, Teatro Títeres. Deberíamos tener en cuenta que esta dimensión es de mucha importancia para desarrollar porque a través de ello pueden expresar artísticamente diversas habilidades- actividades, que en un momento de su vida tenían y al mismo tiempo desarrollan habilidades para poder experimentar y desenvolverse de manera autónoma. En este caso mediante el juego es que brinda una oportunidad de interrelacionarse a los niños con su mundo y con otras personas puesto que es una idea interesante de cómo ello tiene la imaginación de asumir y desenvolverse

mediante roles de personajes aprovechando en incentivar y destacar cualidades de cada ser humano como también las emociones que posee.

Apoyo este comentario ya que de esta manera los niños tienden a relacionarse con sus pares, teniendo una oportunidad de imaginar y jugar con los roles que muchas veces copia e imitan de sus padres o familiares que tienen a su lado, para ellos el realizar dramatizaciones es un excelente juego por que ponen en prácticas actividades que observan en casa y que luego son imitados por ellos. También podemos acoplar el juego con títeres el cual les divierten mucho observar y escenificar cada personaje que ellos elijan y con el cual se sientan muy a gusto de poder compartir con los demás compañeros experiencias realmente que requiere de mucha imaginación.

Juegos Sensoriales; se centra en la sensibilidad que presenta cada niño en el juego puesto que el niño se siente de forma muy placentera al provocar las sensaciones tan solo con oír y expresar situaciones que le causa diversión y seguridad disfruta experimentando con diversos juegos de armar y desarmar, juegos de construcción (Giler et al., 2019). Un aporte significativo para esta dimensión de juego sensorial, es que todo niño presenta una sensibilidad única y diferente, puesto que cada uno siente de manera especial cada actividad o experiencia que realiza, por ejemplo el niño cuando va armar y desarmar un objeto siente unas ganas de seguir realizando varias veces dicha actividad, porque tiene una necesidad de continuar con aquello que aún no ha terminado, y si lo termina siente que debe de hacer nuevamente dicha actividad. Lo mismo ocurre cuando el niño realiza juego de construcción ya que se centra en la experiencia de tocar, palpar objetos, es cuando el niño siente una sensación de placer al realizar diversas actividades.

Juegos Sociales; tiene la finalidad de formar grupos de trabajo o cooperación con sentido de que los integrantes sean personas responsables con un buen corazón de espíritu limpio (Dávila, 2018). Según opinión del autor el juego social tiene una función muy interesante en el desenvolvimiento y la socialización de cada niño puesto que a través de ello el niño logrará involucrarse de manera positivo en un grupo de juego o trabajo colectivo que a lo largo de su vida va tener un gran beneficio porque le será más fácil poder compartir experiencias vividas con los

demás, le será fácil hablar de sus miedos o aventuras con su equipo (Sánchez, 2010). Claro está teniendo siempre un cuidado y responsabilidad ya que formar parte de un equipo al que tiene que servir como base para una finalidad adecuada o positiva (Cerchiaro et al., 2018).

Se dice que cuando los niños presentan una excelente sensibilidad social es allí donde aprenden a tener comportamientos en equipo ya que realizan la formación de socializar con más ganas y empeño en ser mejores día a día con fuerza de voluntad por hacer las cosas bien. De acuerdo con este comentario ya que la fuerza sobrepasa cualquier inconveniente que se presente en un equipo de juego o trabajo; puesto que el equipo y la persona que lidera tiene que compartir ese espíritu de grandeza y dar entusiasmo y ganas de seguir sobresaliendo, además de ello cada integrante del equipo tiene que comportarse de manera solidaria ante cualquier suceso que ocurra, de esta manera podrá sobrellevar un grupo hacia el éxito.

Juegos Intellectuales; tiene que ver que los niños realizan comparaciones que consiste en fijar la atención en distintas cosas lo cual irán descubriendo con un adecuado razonamiento, reflexión y mucha imaginación. De tal manera que intervienen en ellos una serie de juegos entre los cuales encontramos de cartas, juego de memoria, juego de mesa. La actividad de imaginar en el cual es de gran importancia el rol del niño en su vida cotidiana, porque se da en base a comportamientos, y a un esquema mental de vida del ser humano, ante esto cualquier objeto que señale el niño puede darle vida, por ejemplo: un pedazo de madera puede significar para él un carro, claro está ante sus ojos de este modo puede seguir con las representaciones de diversas cosas (Land et al., 2020).

Un aporte de suma importancia es que en esta dimensión los juegos intelectuales el niño interviene y realiza comparaciones entre varias actividades que pueden realizar descubriendo las posibles relaciones que existen, utilizando el razonamiento que posee cada uno, la reflexión y la imaginación; el juego de cartas permitir en el niño desarrollar su razonamiento matemático de tal manera pueda realizar actividades de suma y resta – de quitar y aumentar; juego de memoria va permitir que el niño reflexione de manera que esté dispuesto a desarrollar actividades que van acorde a su edad teniendo en cuenta su interés de cada niño.

Sobre la variable autoestima, dependiendo del autor o las fuentes de información encontramos diversas definiciones de autoestima entre las cuales tenemos: Panesso y Arango (2017), definen a la autoestima de manera el inicio de su ciclo de vida, es de forma autentica lo cual se quiere que no afecte sus estados de ánimo, para que así actúe con seguridad ante cualquier situación que se le presente de esa manera pueda realizar y afrontar significativamente hechos que acontecen en las relaciones que se crean, de tal forma se convierte en un aspecto importante en su contexto de vida lo cual va influenciar de manera positiva a lo largo de su vida.

Así pues, en opinión del autor estos cambios que se viene generando se da en temprana edad ya que es allí donde se puede ir modificando ciertas conductas o estados de ánimo que va presentado el niño ya que se encuentra en una etapa de variación en cuanto a sus emociones, sentimientos y comportamientos. Para Zenteno (2020), y en mi opinión casi siempre el hablar de autoestima nos hace referencia a un conjunto de actitudes, sentimientos y una imagen el cual está representada por habilidades. Ante lo mencionado la autoestima en un sentimiento único de aceptación que cada persona posee lo cual va acompañado de una valoración que realizamos en la vida diaria. Dicha valoración está basada en un cuestionamiento de habilidades y cualidades, el cual nos sirve para poder relacionarnos con los demás seres humanos, teniendo en cuenta el aspecto físico, la manera de como actuamos ante algunos logros que alcanzamos o cuando nos apropiamos de ello.

La opinión del autor ante esta definición de autoestima es que cada persona es consciente del grado de sentimiento que siente por uno mismo, considerándose como un ser único e importante, se cuestiona a ella misma sintiendo una acción de aprecio o rechazo hacia su propia persona. Para ello realiza una autovaloración de su vida diaria así al culminar el día pueda saber y cuestionarse que actitudes o dificultades tuvo, en base a ello pueda realizar un análisis de su vida teniendo en cuenta siempre que las cosas pasan por algo, ya sea para bien o mal siempre te dejará una enseñanza o una reflexión que podamos poner en práctica en nuestra vida cotidiana.

La autoestima se clasifica en positiva y negativa, al respecto Zenteno (2020),

define a autoestima positiva como una agrupación de efectos fructuosos, para el bienestar de la persona y un excelente estado de ánimo, el cual se manifiesta cuando va desarrollando su forma de ser y sobre todo la idea que tiene de los demás, de tal manera que es importante para impulsar el actuar, a seguir con metas, objetivos, proyectos ya trazados. Puesto que Vidal (2000), menciona: al tener una autoestima buena la persona podrá tener confianza en sí mismo, podrá ser la persona que siempre quiso ser, de la manera que aceptará retos que lo llevaran a ser mejores personas en el aspecto profesional, puesto que entenderá si algo sale mal, forma parte de un proceso de transformación solo de esa manera podrá ver un crecimiento en su vida.

Ser tolerante con las demás personas de su alrededor puesto que permitirá disfrutar del vínculo familiar permitiendo que sea más unidad y compartan momentos armoniosos en familia, de esa forma podrá ser más comunicativo y adoptar comportamientos satisfactorios lo cual influirá en su desempeño educativo, obteniendo un excelente rendimiento escolar y también laboral, para obtener ello deberá trazar metas y objetivos claros y precisos para así poder lograrlo. Es importante que la persona de verdad sienta buenos deseos y disfrute por logros que no le corresponde ya que de esa manera está siendo una mejor persona porque puede expresar sus sinceros deseos de superación hacia otras personas sin tener que ser fingidas, de esta manera va tener buena capacidad para poder dar y recibir amor sincero.

Apoyo este cometario ya que menciona como una persona que posee autoestima positiva tiene que ser o tener todas esa cualidades o habilidades de emprendimiento y superación personal, familiar, intelectual y sobre todo espiritual. Un claro ejemplo es que desde niños se fomente e incentive estas cualidades-habilidades para que así el pequeño sea formado y criado con mucho amor que él mismo sea un niño autónomo y pueda desarrollar de a pocos todo lo mencionado claro esta es un aprendizaje a largo plazo. Zenteno (2020), hace referencia que la autoestima negativa con comportamientos, actitudes, sentimientos desfavorables en la personalidad de un ser humano, por ello tenemos que están convencidos de que los seres humanos que presenta autoestima de manera negativa, mediocres no realizan un buen trabajo laboral, mientras las personas de calidad trabajan con

calidad.

Ante estos existe algunas actitudes que presentan dichas personas y son: personas que critican por todo y nada, presentan una actitud desafiante de quejas y reclamos muchas veces sin motivo, todo lo hace por ser el centro de atención de su grupo puesto que sienten placer ser mejores, pero no se dan cuenta que son personas que no socializan, por miedo a equivocarse, la inseguridad les juega en contra por que actúan sin pensar que pueden afectar o lastimar otros con sus comentarios. Son personas que se creen perfeccionistas y están acostumbradas a pedir disculpas por cada acción que realizan.

Lo cual en este caso hace mención actitudes o comportamientos desfavorables, que en algún momento algunas personas estuvieron involucrados con estas actitudes, que no llevan a nada bueno puesto que a largo plazo hace daño a uno mismo. Tener tantas cosas negativas en nuestra vida no es bueno primeramente para la salud, daña de a poco la familia, los amigos, las personas que lo rodean, en gran parte alejan de buenas personas para involucrarse con individuos iguales a ellos. Por ello es una labor muy importante que las docentes intervengan en esta formación de los niños dándoles a conocer buenos hábitos, brindándole valores, virtudes, hablándoles con mucho amor para su vida diaria.

Nos centramos en el enfoque humanista que hace referencia los siguientes autores así mismo Pérez (2019), hace mención a Carl Rogers, quien menciona que el problema central de la mayoría de personas es creerse mucho, que ellos mismos sienten desprecio hacia su persona, que se consideren seres que piensan que no merecen ser amados, si ellos verdaderamente poseen un sentimiento lindo esta oculto en su yo de manera positiva, y que aún no se desarrolla ya que toda persona es único y especial. Todo ser humano presenta una naturaleza que es centro esencial de la personalidad que parte del yo de cada persona de manera interna muchas veces preferimos dejarlo allí muy escondido donde nadie lo puede sentir ni ver, pero sería bueno permitiéramos que se desarrolle de forma natural donde podamos apreciar lo lindo e importante es que sepan cómo es el actuar de la persona y está llena de principios en proceso de desarrollo para una vida plena al mismo tiempo pueda vivir saludablemente.

Para Maslow en 1980, citado por Pérez (2019, p. 25) quien es considerado

un representante importante en la psicología humana nos dice que la autoestima está basada sobre la autorrealización de la persona por ello afirma que cada ser humano tenemos dentro de nosotros una naturaleza interna que poco a poco se va construyendo con seguridad, afecto que sentimos para los demás y el respeto para todos con lo mencionado esta referido a una autoestima de autorrealización para la vida de la persona.

Frente a esta teoría humanista el autor opina, se encuentra basada en la personalidad de cada ser humano, de tal manera que presenta una tendencia innata en las potencialidades del individuo, que lo lleva al crecimiento personal ya que conlleva a desarrollar habilidades, hace mención al yo ideal y yo real, muchas veces el individuo quiere ser el yo real, Por eso de busca las verdaderas capacidades del individuo va desarrollando a lo largo de su existencia, ante esto el niño se va sentir querido siempre y cuando cumpla ciertas actitudes que los adultos le dicen. La variable autoestima funciona en base a dimensiones como menciona Serrano (2016), quien presenta cinco dimensiones, las cuales son muy significativas en el proceso: académica, personal, social, física y familiar, los niños deben sentirse seguro y enfrentar la vida con fuerza y optimismo.

Personal; está relacionado con la evolución que realiza el individuo y que mantiene con frecuencia una estrecha relación entre cualidades de su persona y su imagen de su cuerpo, ante ello considera su capacidad de manera productiva, la importancia que presenta para autoevaluarse de manera personal expresando actitud ante sí mismo. Académica; consiste en el valor que se le da a un ser humano cuando realiza actividad dentro de aula, esta puede ser con referencia a su desempeño en el aspecto escolar, ya que es allí donde se puede observar las diversas actitudes que desarrollan con relación a un desempeño de aula, pues el individuo tiene muy presente su productividad, dignidad y su importancia que posee de sí mismo. En esta dimensión académica es considerada que el niño sea capaz de tener un buen desenvolvimiento en su centro educativo, con su entorno de compañeros, donde tendrá en cuenta en desempeño hacia el mismo.

Social; hace referencia a lo que las personas realizan de manera sucesiva manteniendo con mucho respeto hacia ellos mismos, es una valoración social que contribuye a un juicio personal que cada uno presenta, de tal manera que la

relaciones se da a través de la importancia de su capacidad y productividad asumidas por uno mismo. El niño en su entorno social tiene la capacidad de compartir sus experiencias vividas con las demás personas, de esta manera se está relacionando y al mismo tiempo perdiendo el temor que en algún momento sintió.

Física; se presenta cuando está determinado la valoración que cada persona presenta en sus aptitudes físicas y cualidades el cual está relacionado con su esquema corporal desarrollando capacidades acordes a su edad. La opinión del autor se basa en la autoestima física esté relacionado con el buen desempeño que presenta cada niño en las actividades que se realizan en casa o en aula compartiendo con los familiares y maestra. Familiar; el ser humano presenta una capacidad muy importante para esta dimensión ya que es el eje principal dentro de la familia y lo que compete a su desarrollo de actitudes y capacidades. De uno mismo. En estos casos el niño se tiene que sentir un ser amado inicialmente por él mismo y por sus padres quienes tiene un valor y significan mucho para él. Los padres tienen que aprender a querer a todos sus hijos ´por igual no hacer diferencias, ni comparaciones entre hermanos, inculcar valores y actitudes positivas a los niños desde pequeños, así ello pueda crecer en un ambiente armonioso y cálido para su bienestar emocional, físico e intelectual.

En la investigación presenta un enfoque cuantitativo, porque hace uso de procedimientos numéricos y estadísticos, toma encuentra las escalas de medición y establece la relación estadística entre variables y sus indicadores, los estudios se orientan a obtener datos estadísticos, en si trata de cuantificar las variables para ello hace uso de instrumentos, objetivos, válidos y confiables. por ello se tendrá que emplear encuestas, lo cual se contrastará con los resultados de los aprendizajes de los estudiantes. Frente a esta teoría humanista el autor opina, se encuentra basada en la personalidad de cada ser humano, de tal manera que presenta una tendencia innata en las potencialidades del individuo, que lo lleva al crecimiento personal ya que conlleva a desarrollar habilidades, hace mención al yo ideal y yo real, muchas veces el individuo quiere ser el yo real, Por eso de busca las verdaderas capacidades del individuo va desarrollando a lo lardo de su existencia, ante esto el niño se va sentir querido siempre y cuando cumpla ciertas actitudes que los adultos le dicen

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

La presente investigación fue de tipo aplicada por que partimos de una teoría y/o investigación básica ya existente, para proponer o plantear la solución un problema de investigación. Por otro lado, la presente investigación sigue el enfoque cuantitativo, “la recolección de datos para probar las hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (Hernández y Mendoza, 2018). El diseño será no experimental porque no manipula variable, de corte transversal por que se hará la medición de la muestra en un solo momento y nivel correlacional porque se va hallar la relación entre las dos variables.

#### **3.2 Variables y operacionalización**

Variable: Estrategias lúdicas de aprendizaje

Definición conceptual: la variable estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje necesariamente se tienen que organizar valorando la necesidad de cada persona, de tal manera que sean conscientes y responsable de su actuar recordando que el solo forjará su aprendizaje para lo cual necesariamente necesita las estrategias metacognitivas, afectiva y también sociales, así mismo trazara sus propios objetivos y así poder autoevaluarse el cual va generar un logro en la vida educativa de los niños. En el cual está inmerso capacidades y habilidades que requieren adquirir cada estudiante. (Sánchez, 2010).

Definición operacional: La variable estrategias lúdicas de aprendizaje de va operacionalizar en cinco dimensiones: juegos, físicos, simbólico, social, sensorial e intelectual. (Vera et al., 2019).

Indicadores: la variable estrategias lúdicas de aprendizaje se medirá con los siguientes indicadores; juego libre, juego de transporte, juego de roles, dramatizaciones, teatro de títeres, juegos colectivos, juego de armar y desarmar, construcción, de cartas, de memoria y de mesa. (Vera et al., 2019).

Escala de medición: se considerará escala de Likert puede ser nominal, ordinal, de intervalo o de razón.

Variable: Autoestima

Definición conceptual: La variable autoestima nos hace referencia a un conjunto de actitudes, sentimientos y una imagen el cual está representada por habilidades. Ante lo mencionado la autoestima es un sentimiento único de aceptación que cada persona posee lo cual va acompañado de una valoración que realizamos en la vida diaria. Dicha valoración está basada en un cuestionamiento de habilidades y cualidades, el cual nos sirve para poder relacionarnos con los demás seres humanos, teniendo en cuenta el aspecto físico, la manera de como actuamos ante algunos logros que alcanzamos o cuando nos apropiamos de ello. (Zenteno, 2020).

Definición operacional: La variable autoestima se va a operacionalizar en cinco dimensiones las cuales tenemos personal, académica, física, social y familiar. (Muñoz et al., 2016).

Indicadores: la variable de autoestima se medirá con los siguientes indicadores; es un niño o niña importante, siempre dice la verdad, presta atención a la explicación de la docente, demuestra una habilidad en casa actividad, tiene capacidad para resolver sus propios problemas, le gusta su cuerpo, se ve guapo o guapa, es un niño limpio, es sociable con las demás personas de su edad, se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social, se siente triste al no ser aceptado en la sociedad, su familia le quiere mucho, en casa está muy contento, juego mucho en casa, hablo mucho con mi familia, se portó bien en casa, se siente importante en el seno familiar.

Escala de medición: Puede ser nominal, ordinal, de intervalo o de razón

### **3.3 Población, muestra y muestreo**

Población: La población está compuesta por estudiantes de una institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote. La presente investigación está compuesta por los estudiantes de 4 años con un total de 74 estudiantes porque se observó actitudes desfavorables que traen como consecuencia un desarrollo negativo en la formación de sus capacidades lo cual involucra el proceso de aprendizaje Criterios de inclusión: La población a estudiar tiene las siguientes características de inclusión: los niños de 4 años.

Criterios de exclusión: no cuentan con acceso a la virtualidad por encontrarse en

lugares sin cobertura por ello existen 16 niños no participaron.

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

**Técnica.** En la investigación, se empleó una encuesta el cual estuvo constituido por un conjunto de ítems con la finalidad de obtener información sobre las variables en estudio; posteriormente serán sometidos a un tratamiento estadístico con la finalidad de corroborar resultados. Para Hernández y Mendoza (2018) indican que esta es una técnica de tipo cuantitativo que recoge información como tal para poder ser medida de acuerdo a los objetivos del investigador.

**Instrumentos.** El instrumento que se ha empleado en este estudio es el cuestionario, el cual ha sido un formato que contiene preguntas relacionadas a las variables y que permitieron obtener la información que se necesita. Para Hernández y Mendoza (2018), el cuestionario es un instrumento que es acorde a la técnica de la encuesta y consiste en un formato que contiene preguntas exactamente estructuradas para obtener información relevante.

#### **Ficha técnica del cuestionario estrategias lúdicas de aprendizaje**

Denominación	:	Estrategias lúdicas de aprendizaje
Autor	:	Basado en la teoría de Benítez (2010)
Adaptado	:	Regalado, I. (2021)
Fecha de aplicación	:	15 de noviembre de 2021
Objetivo	:	Información para elaboración del estudio.
Administrado a	:	Niños de Institución educativa inicial de Nuevo Chimbote.
Tiempo	:	20 minutos
Escala de medición	:	Escala ordinal

#### **Descripción**

Conformado por 22 preguntas y compuesta en 05 dimensiones (1) Juego físico (2) Juego simbólico (3) Juego social (4) Juego sensorial y (5) Juego intelectual. Los niveles de respuesta son: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5).

### **Ficha técnica del cuestionario autoestima**

Denominación	:	Autoestima
Autor	:	Basado en la teoría de Zenteno (2017)
Adaptado	:	Regalado, I. (2021)
Fecha de aplicación	:	15 de noviembre de 2021
Objetivo	:	Información para elaboración del estudio.
Administrado a	:	Niños de Institución educativa inicial de Nuevo Chimbote.
Tiempo	:	20 minutos
Escala de medición	:	Escala ordinal

### **Descripción**

El cuestionario tuvo 30 preguntas distribuidas en 05 dimensiones (1) Personal (2) Académica (3) Física (4) Social y (5) familiar. También se dividió en cinco niveles: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5).

### **Validez de contenido.**

Se validó mediante juicio de expertos y en base a 03 criterios: pertinencia, relevancia y claridad.

### **Tabla 1**

*Distribución de los jueces evaluadores*

Expertos	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Calificación
Mg. Zanley Fernández Tello	sí	sí	sí	Aplicable
Mg. Marivel Tomas Manrique	sí	sí	sí	Aplicable
Mg. Miguel Pardo Esquerre	sí	sí	sí	Aplicable
Mg. Tatiana Aranda Vargas	sí	sí	sí	Aplicable
Mg. Karina Sánchez Yauri	sí	sí	sí	Aplicable

## Tabla 2

### *Prueba de confiabilidad de variables*

Instrumento	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Estrategias lúdicas de aprendizaje	0.820	22
Autoestima en los niños	0.810	30

*Nota.* Base de datos de la prueba piloto

Se aplicó una encuesta piloto a 20 participantes de los cuales se obtuvo valores de Alfa de Cronbach para el cuestionario de estrategias lúdicas de 0.820 y para autoestima en los niños de 0.810. Por lo tanto, se concluye que en ambos casos la correlación es alta, entonces los cuestionarios son confiables y se pueden aplicar.

### **3.5 Procedimientos**

Para empezar, se coordinó con la directora de la institución educativa Inicial N° 1678 “Rayitos de Luz”. Para que nos brinden el acceso con los estudiantes del nivel inicial. Posteriormente se contactó con los participantes de la muestra del estudio, para luego, aplicar los instrumentos de recolección de datos, previamente validados; mediante el formulario Google Drive. Posterior a ello, se procesó los datos obtenidos en un Excel. Se analizó y discutió los resultados de la información considerada en el marco teórico. Para finalizar, se redactó el informe final de la investigación.

### **3.6 Método de análisis de datos**

Para el procesamiento de datos se utilizó el software estadístico SPSS en su versión 25. Que permitió el análisis estadístico descriptivo e inferencial, en el siguiente orden: prueba de normalidad, resultados correlacionales, tablas de contingencia y resultados inferenciales, los cuales fueron interpretados y analizados para llegar a conclusiones generales del estudio.

### **3.7 Aspectos éticos**

Para el desarrollo de la presente tesis se pidió autorización al director de la institución educativa para proceder a la recopilación de datos manteniendo la reserva de la información de los participantes. Además, y con el propósito de garantizar el respeto a los derechos de autor, la redacción se ha desarrollado

respetando las normas APA en su séptima edición. Finalmente, el análisis de los datos se ha realizado respetando escrupulosamente los resultados obtenidos.

#### IV. RESULTADOS

**Tabla 3**

*Prueba de normalidad para variables estrategias lúdicas y autoestima*

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
Estrategias lúdicas de aprendizaje	,113	58	,061
Autoestima	,091	58	,200

*Nota.* Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

Corrección de significación de Lilliefors

Para aplicar la prueba de normalidad se aplicó como estadístico Kolmogorov-Smirnov, debido a que la población de este estudio fue de 58 niños de 4 años, es decir es superior a 50 elementos de estudio. Los resultados obtenidos en la significancia bilateral del cuestionario de estrategias lúdicas de aprendizaje fueron de 0.061 y de la variable autoestima fue de 0.200, ambos valores son superiores a  $\alpha=0.05$ . De acuerdo a ello, se infiere que los resultados tienen una tendencia anormal, por lo tanto, se debe aplicar para la prueba de hipótesis el estadístico de Pearson.

**Tabla 4**

*Relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima*

		Estrategias lúdicas de aprendizaje	Autoestima
Estrategias lúdicas de aprendizaje	Correlación de Pearson	1	,598**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	58	58
Autoestima	Correlación de Pearson	,598**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	58	58

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

Los resultados de la correlación de Pearson indican que es de 0.598, es decir tiene una correlación moderada y el valor de la Si. (bilateral): 0.000, es menor al  $\alpha=0.05$ , esto permite aceptar la hipótesis del investigador.

**Tabla 5***Relación estrategias lúdicas de aprendizaje y autoestima*

		Autoestima (Agrupada) Alto	Total
Estrategias lúdicas de aprendizaje (Agrupada)	Medio	Recuento	5
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	8,6%
	Alto	Recuento	53
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	91,4%
Total	Recuento	58	
	% dentro de Autoestima (Agrupada)	100,0%	100,0%

En la Tabla 5, se puede apreciar que cuando variable estrategias lúdicas de aprendizaje alcanza un nivel alto en 91.4%, entonces la variable autoestima alcanza el mismo porcentaje en el nivel alto.

### Resultados inferenciales

#### Hipótesis general

Existe relación positiva entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.

En la Tabla 4, se aplicó la prueba estadística de correlación de Pearson para determinar la relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima, el valor obtenido fue de 0.598, es decir según la Tabla proporcionada por Hernández y Mendoza (2018, p. 346), tiene una correlación positiva moderada. Así también, en la significancia bilateral el valor fue de 0.000, es decir es un valor que está por debajo del  $\alpha=0.05$ . En tal sentido, se acepta la hipótesis del investigador planteada en la hipótesis general.

**Tabla 6***Prueba de normalidad para la dimensión juego físico*

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juego físico	,160	58	,001

Nota. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo a los valores reportados de la prueba de normalidad del estadístico de Kolmogorov – Smirnov, fue de significancia de 0.001 para una muestra de 58 sujetos de estudio, siendo un valor inferior a  $\alpha=0.05$ , demuestra que los resultados tienen una tendencia normal.

**Tabla 7***Relación entre juego físico y la autoestima*

		Juego físico	Autoestima
Juego físico	Correlación de Pearson	1	,343**
	Sig. (bilateral)		,008
	N	58	58
Autoestima	Correlación de Pearson	,343**	1
	Sig. (bilateral)	,008	
	N	58	58

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

Los resultados de la correlación de Pearson indican que es de 0.343, es decir tiene una correlación baja y el valor de la Sig. (bilateral) = 0.008, es menor al  $\alpha=0.05$ , esto permite aceptar la hipótesis del investigador.

**Tabla 8***Relación juego físico y autoestima*

		Autoestima (Agrupada) Alto	Total
Juego físico (Agrupada)	Medio	Recuento	5
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	8,6%
	Alto	Recuento	53
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	91,4%
Total		58	
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	100,0%

En la Tabla 8, se puede apreciar que cuando dimensión juego físico alcanza un nivel alto en 91.4%, entonces la variable autoestima alcanza el mismo porcentaje en el nivel alto.

### Resultados inferenciales

#### Hipótesis específica uno

Existe relación positiva entre juego físico y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.

Acerca de la relación entre el componente juego físico y autoestima, mediante la aplicación del estadístico de Pearson, se tiene un valor de 0.343, según la Tabla proporcionada por Hernández y Mendoza (2018, p. 346), tiene una correlación positiva media. En cuanto al p-valor, este es de 0.008, es decir está por debajo del valor de  $\alpha=0.05$ . por lo tanto, se acepta la hipótesis específica uno del investigador.

**Tabla 9***Prueba de normalidad para juego simbólico*

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juego simbólico	,104	58	,185

*Nota.* Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo a los valores reportados de la prueba de normalidad del estadístico de Kolmogorov – Smirnov, fue de significancia de 0.185 para una muestra de 58 sujetos de estudio, siendo un valor mayor a  $\alpha=0.05$ , demuestra que los resultados tienen una tendencia anormal.

**Tabla 10***Relación entre juego simbólico y la autoestima*

		Juego simbólico	Autoestima
Juego simbólico	Correlación de Pearson	1	,486**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	58	58
Autoestima	Correlación de Pearson	,486**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	58	58

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

Los resultados de la correlación de Pearson indican que es de 0.486, es decir tiene una correlación moderada y el valor de la Sig. (bilateral) = 0.000, es menor al  $\alpha=0.05$ , esto permite aceptar la hipótesis del investigador.

**Tabla 11***Relación juego simbólico y autoestima*

		Autoestima (Agrupada) Alto	Total
Juego simbólico (Agrupada)	Medio	Recuento	20
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	34,5%
	Alto	Recuento	38
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	65,5%
Total	Recuento	58	
	% dentro de Autoestima (Agrupada)	100,0%	100,0%

En la Tabla 11, se puede apreciar que cuando dimensión juego simbólico alcanza un nivel alto en 65.5%, entonces la variable autoestima alcanza el mismo porcentaje en el nivel alto.

### Resultados inferenciales

Hipótesis específica dos

Existe relación positiva entre juego simbólico y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.

En la Tabla 10, acerca de la relación entre el componente juego simbólico y autoestima, mediante la aplicación del estadístico de Pearson, se tiene un valor de 0.486, según la Tabla proporcionada por Hernández y Mendoza (2018, p. 346), tiene una correlación moderada. En cuanto al p-valor, este es de 0.000, es decir está por debajo del valor de  $\alpha=0.05$ . por lo tanto, se acepta la hipótesis específica uno del investigador.

**Tabla 12***Prueba de normalidad para juego social*

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juego social	,268	58	,000

*Nota.* Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo a los valores reportados de la prueba de normalidad del estadístico de Kolmogorov – Smirnov, fue de significancia de 0.000 para una muestra de 58 sujetos de estudio, siendo un valor menor a  $\alpha=0.05$ , demuestra que los resultados tienen una tendencia anormal.

**Tabla 13***Relación entre juego social y la autoestima*

		Juego social	Autoestima
Juego social	Correlación de Pearson	1	,274*
	Sig. (bilateral)		,037
	N	58	58
Autoestima	Correlación de Pearson	,274*	1
	Sig. (bilateral)	,037	
	N	58	58

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

Los resultados de la correlación de Pearson indican que es de 0.274, es decir tiene una correlación baja y el valor de la Sig. (bilateral) = 0.037, es menor al  $\alpha=0.05$ , esto permite aceptar la hipótesis del investigador.

**Tabla 14***Relación juego social y autoestima*

		Autoestima (Agrupada) Alto	Total
Juego social (Agrupada)	Bajo	Recuento	2
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	3,4%
	Medio	Recuento	8
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	13,8%
	Alto	Recuento	48
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	82,8%
Total	Recuento	58	
	% dentro de Autoestima (Agrupada)	100,0%	

En la Tabla 14, se puede apreciar que cuando dimensión juego social alcanza un nivel alto en 82.8%, entonces la variable autoestima alcanza el mismo porcentaje en el nivel alto. Del mismo modo, en cualquier nivel que adopte la dimensión juego social, la autoestima se mantiene en un nivel alto.

### Resultados inferenciales

Hipótesis específica tres

Existe relación positiva entre juego social y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.

En la Tabla 13, acerca de la relación entre el componente juego social y autoestima, mediante la aplicación del estadístico de Pearson, se tiene un valor de 0.274, según la Tabla proporcionada por Hernández y Mendoza (2018, p. 346), tiene una correlación positiva media. En cuanto al p-valor, este es de 0.037, es decir está por debajo del valor de  $\alpha=0.05$ . por lo tanto, se acepta la hipótesis específica uno del investigador.

**Tabla 15***Prueba de normalidad para juego sensorial*

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juego sensorial	,164	58	,001

*Nota.* Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo a los valores reportados de la prueba de normalidad del estadístico de Kolmogorov – Smirnov, fue de significancia de 0.001 para una muestra de 58 sujetos de estudio, siendo un valor menor a  $\alpha=0.05$ , demuestra que los resultados tienen una tendencia anormal.

**Tabla 16***Relación entre juego sensorial y la autoestima*

		Juego sensorial	Autoestima
Juego sensorial	Correlación de Pearson	1	,439*
	Sig. (bilateral)		,001
	N	58	58
Autoestima	Correlación de Pearson	,439*	1
	Sig. (bilateral)	,001	
	N	58	58

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

Los resultados de la correlación de Pearson indican que es de 0.439, es decir tiene una correlación moderada y el valor de la Sig. (bilateral) = 0.001, es menor al  $\alpha=0.05$ , esto permite aceptar la hipótesis del investigador.

**Tabla 17***Relación juego sensorial y autoestima*

		Autoestima (Agrupada) Alto	Total
Juego sensorial (Agrupada)	Medio	Recuento	8
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	13,8%
	Alto	Recuento	50
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	86,2%
Total	% dentro de Autoestima (Agrupada)	100,0%	

En la Tabla 17, se puede apreciar que cuando dimensión juego sensorial alcanza un nivel alto en 86.2%, entonces la variable autoestima alcanza el mismo porcentaje en el nivel alto. Del mismo modo, en cualquier nivel que adopte la dimensión juego sensorial, la autoestima se mantiene en un nivel alto.

### **Resultados inferenciales**

#### Hipótesis específica cuatro

Existe relación positiva entre juego sensorial y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.

En la Tabla 16, acerca de la relación entre el componente juego sensorial y autoestima, mediante la aplicación del estadístico de Pearson, se tiene un valor de 0.439, según la Tabla proporcionada por Hernández y Mendoza (2018, p. 346), tiene una correlación positiva media. En cuanto al p-valor, este es de 0.001, es decir está por debajo del valor de  $\alpha=0.05$ . por lo tanto, se acepta la hipótesis específica uno del investigador

**Tabla 18***Prueba de normalidad para juego intelectual*

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juego intelectual	,132	58	,013

*Nota.* Esto es un límite inferior de la significación verdadera.  
Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo a los valores reportados de la prueba de normalidad del estadístico de Kolmogorov – Smirnov, fue de significancia de 0.013 para una muestra de 58 sujetos de estudio, siendo un valor menor a  $\alpha=0.05$ , demuestra que los resultados tienen una tendencia anormal.

**Tabla 19***Relación entre juego intelectual y la autoestima*

		Juego intelectual	Autoestima
Juego intelectual	Correlación de Pearson	1	,431*
	Sig. (bilateral)		,001
	N	58	58
Autoestima	Correlación de Pearson	,431*	1
	Sig. (bilateral)	,001	
	N	58	58

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

Los resultados de la correlación de Pearson indican que es de 0.431, es decir tiene una correlación moderada y el valor de la Sig. (bilateral) = 0.001, es menor al  $\alpha=0.05$ , esto permite aceptar la hipótesis del investigador.

**Tabla 20***Relación juego intelectual y autoestima*

		Autoestima (Agrupada) Alto	Total
Juego intelectual (Agrupada)	Bajo	Recuento	1
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	1,7%
	Medio	Recuento	19
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	32,8%
	Alto	Recuento	38
		% dentro de Autoestima (Agrupada)	65,5%
Total	Recuento	58	
	% dentro de Autoestima (Agrupada)	100,0%	

En la Tabla 20, se puede apreciar que cuando dimensión juego intelectual alcanza un nivel alto en 65.5%, entonces la variable autoestima alcanza el mismo porcentaje en el nivel alto. Del mismo modo, en cualquier nivel que adopte la dimensión juego intelectual, la autoestima se mantiene en un nivel alto.

### Resultados inferenciales

#### Hipótesis específica cinco

Existe relación positiva entre juego intelectual y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.

En la Tabla 19, acerca de la relación entre el componente juego intelectual y autoestima, mediante la aplicación del estadístico de Pearson, se tiene un valor de 0.431, según la Tabla proporcionada por Hernández y Mendoza (2018, p. 346), tiene una correlación positiva media. En cuanto al p-valor, este es de 0.001, es decir está por debajo del valor de  $\alpha=0.05$ . por lo tanto, se acepta la hipótesis específica uno del investigador.

## V. DISCUSIÓN

En relación al objetivo general de determinar la relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Se pudo constatar en los resultados inferenciales que la relación entre las variables aplicando el estadístico de Pearson que fue de 0.598, lo que indica que existe una correlación positiva considerable. En esa misma línea, la significancia bilateral fue de 0.000, siendo un valor inferior al alfa de 0.05, entonces se procedió a aceptar la hipótesis del investigador, determinando que cuando las estrategias lúdicas son empleadas adecuadamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje, entonces la autoestima del niño también se ve mejorado, esto en relación a las estrategias que se emplean para tal propósito.

Estos resultados son similares a los obtenidos por Cantor (2021), quien realizó una investigación bajo las mismas variables, concluyendo que los juegos y la lúdica logran que cualquier clase presentada a los estudiantes, alcance un nivel motivador, ventaja que tiene esta estrategia de ser aplicada de forma presencial y virtual, además de apoyar al niño en el desarrollo de su autoestima, la cual asume una dirección de autoestima sana, permitiendo que se sientan valorados y desarrollen su confianza en sí mismos. Este resultado, también es fortalecido por el estudio presentado por Torres (2018), quien presentó en su conclusión que las instituciones educativas deben desarrollar proyectos que contengan componentes lúdicos que acompañen al conocimiento que se imparte, debido a que es parte de la formación integral del estudiante. En esa misma línea, se cita la investigación de Arcos (2019), quien presentó en una de sus conclusiones que las estrategias lúdicas también son aplicables con efectividad en los niños que presentan atención dispersa, con la intención de ayudar a una mejor concentración del estudiante. Finalmente, esta estrategia también es empleada para aumentar la creatividad en los niños, tal como lo manifiesta Acosta (2018), en su estudio donde presentó estas estrategias para mejorar la creatividad en los niños, alcanzando resultados alentadores.

En lo que respecta al objetivo específico uno de determinar la relación entre juego físico y la autoestima en los niños de la institución educativa inicial del distrito

de nuevo Chimbote, 2021. Se obtuvo como resultado inferencial que el juego físico se relaciona con la autoestima, esto se refleja en el valor de Rho de Spearman de 0.343, demostrando con ello una correlación positiva media. En cuanto al p-valor, este es de 0.008, es decir está por debajo del valor de  $\alpha=0.05$ . por lo tanto, se acepta la hipótesis específica uno del investigador. Es decir, cuando el juego físico en la estrategia lúdica se realiza al aire libre y tiene en cuenta los elementos para que el estudiante alcance el objetivo, entonces ello se ve reflejado en la autoestima del niño, quien puede participar en los juegos al aire libre sin problemas, pudiendo manifestarse mediante la risa, el movimiento del cuerpo, entre otros elementos visibles para el (la) docente.

Al respecto indica Vera et al (2019) que los juego físicos también llamados juegos de psicomotriz son incontables, en ellos desarrollan una serie de actividades donde utilizan la coordinación y el movimiento para una mejor destreza, donde suelen utilizar su cuerpo como eje principal, otorgando oportunidades de juegos como carreras, saltos, entre otros que irán surgiendo a medida que ellos se interrelacionen, por ello es una estrategia realizada por los docentes, que se ha vuelto indispensable en la educación inicial.

Acerca del objetivo específico dos de determinar la relación entre el juego simbólico y la autoestima en los niños de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Los resultados inferenciales reportaron que la correlación con es el estadístico de Pearson fue de 0.486, lo que significa que existe una correlación positiva media. Así también, otro indicar que demuestra la relación es la significancia bilateral que fue de 0.000, éste fue un valor que estuvo por debajo de 0.05, razón por la cual se aceptó la hipótesis del investigador. Es decir, cuando los juegos simbólicos, que consiste en poner en práctica el juego de roles donde el estudiante participa activamente asumiendo papeles distintos, se hacen dramatizaciones e incluso teatro de Títeres, estas hacen que el niño mejore su autoestima, la cual se manifiesta desempeñando roles distintos, expresando emociones, explicando temas distintos y socializando con sus compañeros.

Sobre este tema se puede citar la investigación de Alfaro (2016), sobre un programa psicopedagógico denominado convivencia saludable en la autoestima de niños de primer grado en Huamachuco, en este estudio los resultados propuestos

por el autor dan indicio de que el programa en mención alcanzó su propósito y que puede ser replicado en otras áreas y otras instituciones educativas para alcanzar el objetivo de mejorar la autoestima de los estudiantes.

En relación al objetivo específico tres de determinar la relación entre el juego social y la autoestima en los niños de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Se pudo constatar que los resultados inferenciales con la aplicación del estadístico Pearson que se obtuvo un valor de 0.274, es decir se obtuvo una correlación positiva media. En cuanto al p-valor, este es de 0.037, es decir está por debajo del valor de  $\alpha=0.05$ . por lo tanto, se acepta la hipótesis específica uno del investigador. En tal sentido, se puede afirmar que cuando los juegos que se emplean en la estrategia lúdica implican un esfuerzo colectivo, esto ayuda que el niño socialice con sus compañeros, motivándole a que exprese emociones, ideas, socialice, converse con ellos, de tal manera que su autoestima se verá fortalecida con dicha práctica.

Al respecto, se tiene la investigación de Jaramillo (2021) quien realizó una investigación en la ciudad de Guayaquil en niños de 5 a 8 años de edad, donde reportó que las estrategias donde se aplican las actividades creativas pueden desarrollar el autoestima en los niños y es una importante alternativa para mejorar los problemas de autoestima, razón por la cual se pudo afirmar que su investigación tiene un aporte importante ya que gracias al desarrollo de las actividades de autoestima favorecen distintos aspectos que forman parte de la vida del niño. Así también, se puede citar los aportes de Cabezas (2018), quien realizó una investigación para determinar la relación entre las dimensiones de la autoestima y el aprendizaje significativo, en tal sentido, el autor pudo evidenciar que cuando un estudiante tiene una autoestima adecuada su aprendizaje se ve favorecido considerablemente.

Un resultado similar es el que promueve Torres (2018) en su investigación sobre dimensión lúdica para el fortalecimiento del auto estima, donde manifiesta en su conclusión que esta estrategia donde se emplea los juegos permite que los estudiantes puedan mejorar su autoestima, sobre todo que favorece su autovaloración, su identidad, autoconfianza y las relaciones personales con sus compañeros, por lo tanto, es importante integrar los juegos en las clase didácticas

de los maestros de educación inicial y de educación básica en general.

En relación al objetivo específico cuatro de determinar la relación entre el juego sensorial y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Se obtuvo como resultado que el estadístico de Pearson fue de 0.439, es decir fue de una correlación positiva media y el p-valor, fue de 0.001, es decir está por debajo del valor de  $\alpha=0.05$ . por lo tanto, se acepta la hipótesis específica uno del investigador. De acuerdo a lo manifestado, los juegos sensoriales donde se estimula a que el niño arme y desarme juegos y también realice proyectos de construcción con los juegos, hace que el estudiante se esfuerce para aprender, para combinar, conjugar, pensar, también compartir, preguntar con sus compañeros para llegar a una solución y poder armar una figura que se ha propuesto hacer, por lo tanto, estas actividades contribuyen a que el autoestima del estudiante se ponga en valor y saque sus mejores capacidades para obtener el objetivo.

Al respecto, se puede citar la investigación de Sánchez (2020), quien realizó una tesis para poner en valor la importancia de un taller de juegos para elevar la autoestima para niños y niñas de 5 años, donde encontró que luego de aplicar la metodología pudo evidenciar que el taller alcanzó el propósito buscando de mejorar la autoestima de los niños y niñas, lo cual pudo verificar mediante la aplicación de una lista de chequeo a los estudiantes. Del mismo modo, Vera et al. (2019) en su investigación sobre estrategias lúdicas para mejorar la autoestima, también reportó resultados alentadores en su propósito con los estudiantes, es por ello que recomienda que los docentes deben aplicar estas estrategias dentro de la batería de estrategias que emplean porque es importante que el estudiante fortalezca su autoestima para afrontar los retos del futuro y no se vea mermado en ello.

En referencia al objetivo cinco de determinar la relación entre el juego intelectual y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Se pudo evidenciar que los resultados inferenciales mostraran valores de Pearson de 0.431, es decir fue una correlación positiva media y la significancia bilateral fue de 0.001, es decir estuvo por debajo de  $\alpha=0.05$ . por lo tanto, se acepta la hipótesis específica uno del investigador. En tal sentido, se puede afirmar que cuando se realizan juegos intelectuales donde el

niño puede aplicar su habilidad intelectual en el manejo de las cartas, juegos de memoria y juego de mesa, poniendo en práctica toda su atención hace que el estudiante pueda solicitar la asociación con otros compañeros para encontrar la solución frente al reto, de tal manera, que ello hace que se mejore su comunicación con los demás, el cual es un elemento para que mejore su autoestima.

Al respecto, se encuentra coincidencia con el estudio realizado por Huanca (2019), donde el autor trata de relacionar la autoestima con el rendimiento académico, encontrándose como resultado que la autoestima tiene una relación positiva con el rendimiento académico, es decir que cuando un estudiante es valorado y su autoestima es adecuada, su rendimiento académico se ve también mejorado. Similar resultado es el compartido por Cabezas (2018), quien realizó una investigación para determinar la relación entre las dimensiones de la autoestima y el aprendizaje significativo, en tal sentido, el autor pudo evidenciar que cuando un estudiante tiene una autoestima adecuada su aprendizaje se ve favorecido considerablemente.

## VI. CONCLUSIONES

1. Con respecto al objetivo general, se concluye que existe relación positiva entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Cuyos resultados de Rho de Spearman fueron de 0.598 y p-valor: 0.000.
2. Con respecto al objetivo específico uno, se concluye que existe relación positiva entre juego físico y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Cuyos resultados de Rho de Spearman fueron de 0.343 y p-valor: 0.008.
3. Con respecto al objetivo específico dos, se concluye que existe relación positiva entre juego simbólico y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Cuyos resultados de Rho de Spearman fueron de 0.486 y p-valor: 0.000.
4. Con respecto al objetivo específico tres, se concluye que existe relación positiva entre juego social y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Cuyos resultados de Rho de Spearman fueron de 0.274 y p-valor: 0.037.
5. Con respecto al objetivo específico cuatro, se concluye que existe relación positiva entre juego sensorial y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Cuyos resultados de Rho de Spearman fueron de 0.439 y p-valor: 0.001.
6. Con respecto al objetivo específico cinco, se concluye que existe relación positiva entre juego intelectual y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Cuyos resultados de Rho de Spearman fueron de 0.431 y p-valor: 0.001.

## VII. RECOMENDACIONES

1. La Institución Educativa del presente estudio debe emplear en las clases con los estudiantes de 4 años mayor cantidad de estrategias lúdicas debido a que es un método demostrado de mejor y mayor aprovechamiento para el aprendizaje de los estudiantes.
2. Las docentes de los niños de 4 años deben realizar con frecuencia jornadas al aire libre con los estudiantes, donde puedan estar en contacto con la naturaleza y puedan aprender de los elementos que se encuentran en la misma.
3. Las docentes deben aplicar estrategias de roles donde se les explique a los niños los roles que deben asumir y cómo deben hacerlo, de tal manera que ello ayude a que socialicen con sus compañeros y mejoren también su expresión oral y también otros elementos como emociones y sentimientos.
4. Las docentes también deben aplicar el juego social en las clases que imparten a los niños, debido a que esta práctica es un esfuerzo cooperativo, el cual ayuda a que el niño socialice con sus compañeros, motivándole a que exprese emociones, ideas, socialice, converse con ellos, de tal manera que su autoestima se verá fortalecida con dicha práctica.
5. Las docentes deben poner énfasis en las estrategias lúdicas empleando el juego sensorial, debido a que hace que el estudiante se esfuerce para aprender, para combinar, conjugar, pensar, también compartir, preguntar con sus compañeros para llegar a una solución y poder armar una figura que se ha propuesto hacer, actividad que contribuye a mejorar su autoestima.
6. Las docentes deben emplear dentro de su batería de estrategias lúdicas, el juego intelectual, para que el niño aplique su habilidad intelectual en el manejo de las cartas, juegos de memoria y juego de mesa, poniendo en práctica toda su atención.

## REFERENCIAS

- Acosta, E. (2018). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en la Institución Educativa Augusto Nicolás Martínez* [Tesis de maestría, Universidad Indoamérica]. Archivo digital. <http://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/995>
- Alfaro, M. V. (2016). *Programa psicopedagógico convivencia saludable en la autoestima de niños del primer grado de primaria. Huamachuco* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/20806?locale-attribute=es>
- Arcos, L. (2019). *Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en los niños de básica elemental* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica de Ecuador]. Archivo digital. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2951>
- Cabezas, E. (2018). *Autoestima y su relación con el aprendizaje significativo de los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1128 Sol Naciente San Jerónimo* [Tesis de maestría, Universidad José Carlos Mariátegui]. Archivo digital. <http://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/541>
- Cáceres, F., Granada, M. y Pomés, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Interamericana de Educación Inclusiva*, 12 (1). <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>
- Cantor, M. y Medina, M. (2021). *Implementación de estrategias basadas en el juego y la lúdica para fortalecer la autoestima* [Tesis de maestría, Universidad Los Libertadores]. Archivo digital. [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3466/Cantor\\_Medina\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3466/Cantor_Medina_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cerchiaro, E., Barras, R. y Vargas, H. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. *Duazary*, 16(3),40-53. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=512164590004>

- Cortés, A., & García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*, 10(1), 125 - 143. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2017.0001.06>
- Benítez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico.marco ELE. *revista de la didáctica en español lengua extranjera*. 3
- Dávila, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Revista Científica Hacedor*, 2 (1).  
<http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979>
- Esteves, Z., Mendoza, J. y Quiñonez, M. (2018). La Estimulación temprana en el desarrollo de las habilidades y capacidades de los niños y niñas de 6 a 7 años. *Espiraes Revista Multidisciplinaria De investigación*, 2(15).  
<https://doi.org/10.31876/re.v2i15.211>
- Figuerola, H., Muñoz, K., Vinicio, E. y Zavala, D. (2017). Análisis crítico del conductivismo, como teorías de aprendizaje en educación. *Revista de entrenamiento*, 4 (1).  
<http://refcale.uleam.edu.ec/index.php/enrevista/article/view/2312>
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Hekademos: *Revista educativa digital*, 24, 41-51.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gil, F., Romance, A. y Nielsen, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 34, 252-257.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736335>
- Giler, R., Macías, T., Vera, F. & Zambrano, V. (2019). Sensory Playful Corners on Stimulation of Children from One to Three Years. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 3 (2), 217-223.  
<https://pdfs.semanticscholar.org/0e14/2ab99889d663477eb4b2f7b9baf7d131dc2e.pdf>

- Gutiérrez, P., Osorio, N., Rincón, E., Toloza, B. y Vega, M. (2018). Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje. *Boletín Redipe*, 7 (7), 107-128. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6523272>
- Heisen, M. (2018). *Autoestima y tacto pedagógico en edad temprana*. <https://bit.ly/3pr0CBF>
- Heljakka, K., Lamminen, A. & Ihamaki, P. (2019). A Model for Enhancing Emotional Literacy through Playful Learning with a Robot Dog. *IEEEExplore*. DOI: 10.1109/ICECCME52200.2021.9590996
- Hernández, R. y Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México. Editorial Mc Graw Hill Education
- Huanca, S. (2019). *La autoestima y su relación con el rendimiento académico en las estudiantes del cuarto ciclo de educación inicial en el curso de Investigación III del ISPP Amauta, Lima 2018* [Tesis de maestría, Universidad Enrique Guzmán Y Valle]. Archivo digital. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/3396>
- Ilgaz H., Hassinger-Das B., Hirsh-Pasek K., Golinkoff R.M. (2018) Making the Case for Playful Learning. *Springer International Handbooks of Education*. 1245-1263. [https://doi.org/10.1007/978-94-024-0927-7\\_64](https://doi.org/10.1007/978-94-024-0927-7_64)
- Jaramillo, M. (2021). *Las actividades recreativas en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 años con VIH de la Fundación Redima de la ciudad de Guayaquil* [Tesis de Maestría, Universidad Laica Vicente Rocafuerte]. Archivo digital. [https://rraae.cedia.edu.ec/Record/ULVR\\_908d5e3dc1437fe3115a14625728758f](https://rraae.cedia.edu.ec/Record/ULVR_908d5e3dc1437fe3115a14625728758f)
- Kanagasabai, P., Nulligan, H. & Mirfin, B. (2017). "I do like the activities which I can do..." Leisure participation experiences of children with movement impairments. *Disability and Rehabilitation*, 40 (4), 1630-1638. <https://doi.org/10.1080/09638288.2017.1303093>
- Lagos, N., y Palma, M. (2018). Diferencias en ansiedad escolar, autoestima y perfeccionismo en función del nivel escolar y el sexo en estudiantes chilenos

- de Educación Primaria. *Revista Reflexión E Investigación Educativa*, 1(1), 57–69. <http://revistas.ubiobio.cl/index.php/REINED/article/view/3405>.
- Land, S., Zimmerman, H., Millet., & Woong, G. (2020). Supporting children's outdoor science learning with mobile computers: integrating learning on-the-move strategies with context-sensitive computing. *Learning, Media and Technology*, 44 (4), 457-472.  
<https://doi.org/10.1080/17439884.2019.1667823>
- Mardell, B., Lynne, S. & Ollie, B. (2019). The state of play in school: defining and promoting playful learning in formal education settings. *International Journal of Play*, 8 (3), 232-236. <https://doi.org/10.1080/21594937.2019.1684157>
- Melgar, M., Donolo, D. y Elisondo, R. (2018). Experiencias en museos, zonas educativas posibles. *Edetania: estudios y propuestas socio-educativas*, 53, 241-256. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6581961>
- Movahedazarhouli, S. (2018). Teaching Play Skills to Children with Disabilities: Research-Based Interventions and Practices. *Early Childhood Educ Journal*, 46, 587–599. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0917-7>
- Muñoz, A., Mérida, R. y Tabernero, M. (2016). La autoestima infantil, le edad, el sexo y el nivel socioeconómico como predictores del rendimiento académico. *Revista de Investigación en Educación*, 14 (1), 53-66.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5487361>
- Moreno, M., Jaraba, J. y Medrano, A. (2019). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz. *Hexágono Pedagógico*, 10(1), 145–160. <https://doi.org/10.22519/2145888X.1502>
- Nonni, A. & Kinns, B. (2019). Mazi: Tangible Technologies as a Channel for Collaborative Play. *Conference on Human Factors in Computing Systems*, 440, 1–13. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300670>
- Olmedo, N. y Farrerons, O. (2017). Modelos constructivistas de aprendizaje en programas de formación. *Omnia Science*.  
<https://upcommons.upc.edu/handle/2117/112955>

- Panesso, K. y Arango, M. (2017). La Autoestima, Proceso Humano. *Revista Electrónica Psyconex*, 9(14), 1–9.  
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/Psyconex/article/view/328507>
- Parker, R., & Thomsen, B. (2019). Learning through play at school: A study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom. *LEGO Foundation*.  
[https://research.acer.edu.au/learning\\_processes/22](https://research.acer.edu.au/learning_processes/22)
- Pérez, H. (2019). Autoestima, teorías y su relación con el éxito personal. *Revista Alternativas en Psicología*, 41, 22-33.  
<https://alternativas.me/attachments/article/190/2.%20Autoestima,%20teor%C3%ADas%20y%20su%20relaci%C3%B3n%20con%20el%20%C3%A9xito%20personal.pdf>
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3 (2).  
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Robinson, J. (2019). Philadelphia Playful Learning Landscapes: Scaling Strategies for a Playful Learning Movement. *Center for Universal Education*, 1-36.  
<https://eric.ed.gov/?id=ED602958>
- Sánchez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 11.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3708153>
- Sánchez, S. (2020). *Diseño de un taller de juegos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial*, Institución Educativa Niño Dios, Chimbote, año 2018 [Tesis de Maestría, Universidad Pedro Ruiz Gallo]. Archivo digital.  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8319>
- Sato, T. and Haegele, J. (2019). Understanding Career Changes: Physical Educators to Adapted Physical Educators. *The Physical Educator*, 76, 611-633. <https://doi.org/10.18666/TPE-2019-V76-I3-8913>
- Serrabona, J. (2019). Significado y cambio narrativo a través del juego corporal ¿Qué se juega en el juego de la casa en psicomotricidad? *Revista de*

*psicoterapia*, 30 (114), 129-150.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7134555>

Serrano, A. (2016). La autoestima infantil, le edad, el sexo y el nivel socioeconómico como predictores del rendimiento académico. *Revista de Investigación en Educación*, 14 (1).

<https://revistas.webs.uvigo.es/index.php/reined/article/view/2065>

Susi, T. & Torstensson, N. (2019) "Who's Texting?" – Playful Game Experiences for Learning to Cope with Online Risks. In: Fang X. (eds) HCI in Games. HCII 2019. *Lecture Notes in Computer Science*, 11595. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-22602-2\\_32](https://doi.org/10.1007/978-3-030-22602-2_32)

Torres, C. (2018). *Proyecto de gestión de aula desde la dimensión lúdica para el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes del curso 102 en la jornada de la tarde de la Led Unión Europea* [Tesis de maestría, Universidad Libre]. Archivo digital. <https://hdl.handle.net/10901/11648>

Valente J. A. & Blikstein P. (2019). Maker education: ¿Where is the knowledge construction? *Constructivist Foundations* 14(3): 252–262. <https://constructivist.info/14/3/252>

Vasileva, O. and Balyasnikova, N. (2019). (Re)Introducing Vygotsky's Thought: From Historical Overview to Contemporary Psychology. *Front. Psychol.* 10:1515. doi: 10.3389/fpsyg.2019.01515

Vera, B., Calcedo, L. y Sánchez, 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>

Vidal, L. (2000). *Autoestima y motivación: valores para el desarrollo personal*. Editorial Santa fe de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio. <http://sbiblio.uandina.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=10409>

Whitton, N. (2018). Playful learning: tools, techniques, and tactics. *Research Learning Technology*, 26. <https://doi.org/10.25304/rlt.v26.2035>

- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh, K. & Michnick, R. (2018). The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children. *American Academy of Pediatrics*, 142 (3), e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>
- Zaib, A., Shamim, A., Hlavacs, H. & Rehman, U. (2021). Playful-consumption experiences and subjective well-being: Children's smartphone usage. *Entertainment Computing*, 36. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100390>
- Zenteno, M. (2020). La autoestima y como mejorarla. *Ventana Científica*, 8(13), 43-46. <https://dicyt.uajms.edu.bo/revistas/index.php/ventanacientifica/article/view/179>.
- Zosh, JM., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, EJ., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, SL. y Whitebread, D. (2018). Accessing the Inaccessible: Redefining Play as a Spectrum. *Front. Psychol*, 9: 1124. doi: 10.3389 / fpsyg.2018.01124

# ANEXOS

**ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO:** Estrategias lúdicas de aprendizaje y autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.

**AUTOR:** Regalado Enrique Rut Ivana (0000-0001-6496-3234)

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b> ¿Cuál es la relación entre las Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima de los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b> ¿Cuál es la relación entre juego físico y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego social y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021?</p> <p>¿Cuál es la relación entre juego sensorial y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego intelectual y la autoestima en los niños de 4 años de la</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar la relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b> Determinar la relación entre juego físico y la autoestima en los niños de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.</p> <p>Determinar la relación entre el juego simbólico y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021</p> <p>Determinar la relación entre el juego social y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021</p> <p>Determinar la relación entre el juego sensorial y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021</p> <p>Determinar la relación entre el juego intelectual y la autoestima en los niños de 4</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL:</b> Existe relación positiva entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</b> HE1. Existe relación positiva entre juego físico y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.</p> <p>HE2. Existe relación positiva entre el juego simbólico y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.</p> <p>HE3. Existe relación positiva entre el juego social y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.</p> <p>HE4 Existe relación positiva entre el juego sensorial y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.</p> <p>HE5 Existe relación positiva entre el juego intelectual y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo</p>	<b>Variable 1: Estrategias lúdicas de aprendizaje</b>			
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			Juego físico	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juego al aire libre</li> <li>Juego de transporte</li> </ul>	1,2 3,4	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juego de roles</li> <li>Dramatizaciones</li> <li>Teatro Títeres</li> </ul>	5,6, 7,8, 9,10	
			Juego social	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos colectivos</li> </ul>	11,12	
			Juego sensorial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos de armar y desarmar</li> <li>Juegos de construcción</li> </ul>	13,14 15,16	
			Juego intelectual	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juego de cartas</li> <li>Juego de memoria</li> <li>Juego de mesa</li> </ul>	17,18 19,20 21,22	
			<b>Variable 2: AUTOESTIMA</b>			
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			Personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es un niño o niña importante</li> <li>Siempre dice la verdad</li> <li>Es un niño (a) valiente</li> </ul>	23,24 25,26 27,28	Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca
Académica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presta atención a la explicación del docente.</li> <li>Demuestra una habilidad en cada actividad.</li> </ul>	29,30 31,32 33,34				

<p>institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021?</p>	<p>años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021</p>	<p>Chimbote, 2021.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene capacidad para resolver sus propios problemas</li> </ul>			
			<p>Física</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le gusta mi cuerpo.</li> <li>• Se ve guapo o guapa.</li> <li>• Es un niño limpio o una niña limpia</li> </ul>	<p>35,36 37,38 39,40</p>		
			<p>Social</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es sociable con las demás personas de su edad.</li> <li>• Se siente segura y aceptado dentro de un grupo social.</li> <li>• Se siente triste al no ser aceptado en la sociedad.</li> </ul>	<p>42,42 43,44 45,46</p>		
			<p>Familiar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En casa está muy contento o contenta</li> <li>• Habla mucho con su familia</li> <li>• Se siente importante en el seno familiar.</li> </ul>	<p>47,48 49,50 51,52</p>		
<p><b>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b></p>	<p><b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b></p>	<p><b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b></p>	<p><b>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL</b></p>				
<p><b>TIPO Y NIVEL</b> Investigación aplicada, de nivel descriptivo correlacional</p> <p><b>DISEÑO:</b> No experimental, transeccional o transversal</p> <p><b>MÉTODO</b> Cuantitativo, hipotético deductivo</p>	<p><b>POBLACIÓN:</b> Está conformada estudiantes de 4 años con un total de 74 estudiantes.</p> <p><b>TIPO DE MUESTREO:</b> No se utilizó un muestreo</p> <p><b>TAMAÑO DE MUESTRA:</b> Es estudio se aplicará a toda la población</p>	<p><b>Variable I:</b> Estrategias lúdicas de aprendizaje</p> <p><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumentos:</b> Cuestionario</p> <p>Autor: Regalado Enrique Rut Ivana</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: Agosto - diciembre 2021</p> <p>Ámbito de Aplicación:</p>	<p><b>DESCRIPTIVA:</b> Se realizará el tiramiento con la estadística descriptiva e inferencial</p> <p><b>DE PRUEBA: Prueba hipótesis</b></p> <p><b>Nivel de Significación:</b> Se realizará la prueba de hipótesis mediante el estadístico p _ valor en relación con el nivel de significación de 5%</p> <p><b>Inferencial:</b> Se realizará la prueba de hipótesis mediante el estadístico p _ valor en relación con el nivel de significación de 5%</p>				

		<p>Forma de Administración:</p> <p><b>Variable D:</b></p> <p><b>Autoestima</b></p> <p><b>Técnica: Encuesta</b></p> <p><b>Instrumentos:</b> Cuestionario</p> <p>Autor: Regalado Enrique Rut Ivana</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: Agosto - diciembre 2021</p> <p>Ámbito de Aplicación:</p>	
--	--	--	--

## ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
VI ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE	Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje consiste en planificar, valorar nuestras necesidades y objetivos o autoevaluarnos para controlar y ser conscientes y responsables de nuestro propio aprendizaje, y esto requiere del uso de estrategias metacognitivas, afectivas o sociales el cual permiten un aprendizaje centrado en el proceso de juego, en el desarrollo de capacidades o habilidades de los estudiantes” (Benítez, 2010).	La variable estrategias lúdicas de aprendizaje de va operacionalizar en cinco dimensiones: juegos, físicos, simbólico, social, sensorial e intelectual, (Vera B. et all. 2019	Juego físico	Juego al aire libre	1,2
				Juego de transporte	3,4
			Juego simbólico	Juego de roles	5,6,
				Dramatizaciones	7,8,
				Teatro Títeres	9,10
			Juego social	Juegos colectivos	11,12
			Juego sensorial	Juegos de construcción	13,14
				Juegos de armar y desarmar	15,16
			Juego intelectual	Juego de cartas	17,18
				Juego de memoria	19,20
Juego de mesa	21,22				
VD AUTOESTIMA	“La autoestima es el sentimiento de aprecio o de rechazo que acompaña a la valoración global que hacemos de nosotros mismos; de manera positiva o negativa. Esta autovaloración se basa en nuestra percepción de	La variable autoestima se va a operacionalizar en cinco dimensiones: personal, académica, física, social y familiar. (Muñoz & Urbieta 2016).	Personal	Es un niño o niña importante	23,24
				Siempre dice la verdad	25,26
			Académica	Presta atención a la explicación del docente.	27,28
				Demuestra una habilidad en cada actividad.	29,30
				Tiene capacidad para resolver sus propios problemas	31,32
			Física	Le gusta su cuerpo.	33,34
				Se ve guapo o guapa.	35,36
				Es un niño limpio o una niña limpia	37,38

	<p>cualidades concretas, como la habilidad para relacionarnos con los demás, la apariencia física, los rasgos de nuestro carácter, los logros que alcanzamos o las cosas materiales que poseemos". (Zenteno, 2017).</p>		Social	Es sociable con las demás personas de su edad.	39,40
				Se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social.	41,42
				Se siente triste al no ser aceptado en la sociedad.	43,44
			Familiar	Siente felicidad estar en casa	45,46
				Comparte momentos agradables con la familia.	47,48
				Realiza actividades de recreación en familia	49,50
				Se comunica a través de la música con su familia	51,52

**ANEXO 3: INSTRUMENTO DE MEDICIÓN**

**ENCUESTA: "QUE DIVERTIDO SON LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE"**

**AUTOR:** Regalado Enrique Rut Ivana

**AÑO:** 2021

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTA	ESCALA DE LICKERT				
				siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
<b>ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE</b>	Juego físico	Juego libre	Disfruta de los juegos cuando va al parque					
			Juega libremente utilizando diversos materiales que tiene en casa.					
		Juego de transporte	Juega con distintos medios de transporte que este a su alcance.					
			Se divierte dando vuelta en el triciclo					
	Juego simbólico	Juego de roles	Se viste con ropa de mamá o papá y hace las funciones en casa como cocinar, barrer, etc.					
			Ayuda en casa ordenando su ropa y su habitación					
		Dramatizaciones	Le gusta expresar distintas emociones a través de juegos.					
			Juega imitando personajes de cuentos					
		Teatro Títeres	Le gusta jugar con los títeres.					
			Participa en teatro de títeres siendo el personaje principal					
	Juego social	Juego colectivo	Se integra fácilmente con otros niños en juegos de circuitos de obstáculos en casa.					
			Juega con su grupo proponiendo ideas nuevas.					
	Juego sensorial	Juegos de armar y desarmar	Arma fácilmente los rompecabezas					
			Desarma y arma con facilidad los bloques de madera, de construcción o material que tenga en casa.					
		Juegos de construcción	Realiza construcciones grandes y pequeñas utilizando sus bloques.					
			Realiza construcciones utilizando materiales reciclados como tarros de leche.					
	Juego intelectual	Juego de cartas	Se divierte jugando con las cartas en familia					
			Le gusta jugar con las cartas					
		Juego de memoria	Participa de manera activa en los juegos de memoria.					
			Memoriza muy bien las normas o reglas de los juegos.					
Juego de mesa		Realiza juegos de mesa en familia						
		Se molesta cuando pierde en el juego de mesa.						
	Personal	Es un niño o niña importante	Es considerado un niño importante en su familia					

AUTOESTIMA			Siente al amor de su familia						
		Siempre dice la verdad	Usted se da cuenta cuando miente su niño						
			El niño siempre dice la verdad						
		Es un niño (o) valiente	No tiene miedo a equivocarse						
			Es valiente porque se expresa sin temor.						
	Académica	Presta atención a la explicación del docente.	Muestra interés por aprender cosas nuevas						
			Está atento cuando la maestra narra un cuento						
		Demuestra una habilidad en cada actividad.	Desarrollan con facilidad la actividad propuesta en clase						
			Es muy hábil para las reglas de juego						
		Tiene capacidad para resolver sus propios problemas	Soluciona dificultades que se presenta en su grupo de trabajo						
			Actúa con criterio ante un problema que se presenta						
	Física	Le gusta su cuerpo.	Menciona las partes que su cuerpo que más le gusta						
			Le gusta su cuerpo y cuida de el						
		Se ve guapo o guapa.	Disfruta la verse en un espejo						
			Se dice él o ella misma que guapa (o) soy						
		Es un niño limpio o una niña limpia	Explora su cuerpo a través de actividades de baño						
			Le gusta estar limpio						
	Social	Es sociable con las demás personas de su edad.	Le gusta hacer amigos con facilidad						
			Juega con niños de su edad						
		Se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social.	Se siente contento en su grupo de juego						
			Tiene seguridad al estar con su grupo de amigos						
		Se siente triste al no ser aceptado en la sociedad.	Se siente triste cuando sus amigos no juegan con él.						
			Hace alguna travesura o llanto para llamar la atención de su familia o grupo						
Familiar	En casa está muy contento	Siente felicidad estar en casa							
		Comparte momentos agradables con la familia.							
	Habla mucho con su familia	Realiza actividades de recreación en familia							
		Se comunica a través de la música con su familia							
	Se siente importante en el seno familiar	Se siente un niño importante para su familia.							
		Su familia le brinda amor y ternura.							

ANEXO 4:

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS  
DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / Zanely Fernández Tello

### Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACION INICIAL EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA, DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, AÑO 2021. a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente

Rut Ivana Regalado Enrique  
DNI: 45278388  
Cel: 943884311

## **DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES**

### **Variable: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE**

Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje consiste en planificar, valorar nuestras necesidades y objetivos o autoevaluarnos para controlar y ser conscientes y responsables de nuestro propio aprendizaje, y esto requiere del uso de estrategias metacognitivas, afectivas o sociales el cual permiten un aprendizaje centrado en el proceso de juego, en el desarrollo de capacidades o habilidades de los estudiantes” (Benítez, 2010).

### **Dimensiones de las variables: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE**

**Dimensión 1: Juego físico;** son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, juego de pelota, otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos y otros. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 2: Juego simbólico;** consiste a ser o el juego de roles es el mejor juego para desarrollar habilidades personales y sociales, a la vez que aumenta la autoestima de los niños; Aprovecha su juego para elogiar sus cualidades personales, sociales y emocionales. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 3: Juegos Sociales;** cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 4: Juegos Sensoriales;** son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, juegan a palpar los objetos. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 5: Juegos Intellectuales;** son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento, la reflexión, la imaginación. (Vera B. et all. 2019)

### **Dimensiones de las variables: AUTOESTIMA**

“La autoestima es el sentimiento de aprecio o de rechazo que acompaña a la valoración global que hacemos de nosotros mismos; de manera positiva o negativa. Esta autovaloración se basa en nuestra percepción de cualidades concretas, como la habilidad para relacionarnos con los demás, la apariencia física, los rasgos de nuestro carácter, los logros que alcanzamos o las cosas materiales que poseemos”.

(Zenteno, 2017).

**Dimensión 1: Personal;** consiste en la evolución que el individuo realiza y con frecuencia mantiene de sí, en relación con su imagen corporal y cualidades personales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lleva implícito un juicio personal expresando en la actitud hacia sí mismo. (Muñoz & Urbieta 2016).

**Dimensión 2: Académica;** es la valoración que el individuo hace y con referencia sostiene en sí mismo, en relación con su desempeño en el ámbito escolar teniendo en cuenta su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual nuevamente implica el juicio personal manifestando en la actividad hacia sí mismo. (Muñoz & Urbieta 2016).

**Dimensión 3: Social;** es la valoración que la persona realiza y con frecuencia mantiene con respecto a sí mismo, en relación con sus interacciones sociales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual igualmente lleva implícito un juicio personal al que se manifiesta en las actitudes asumidas hacia sí mismos. (Muñoz & Urbieta 2016).

**Dimensión 4: Física;** cuando se determina el valor y el reconocimiento que el individuo hace de sus cualidades y aptitudes físicas, abarcando su apariencia y sus capacidades en relación al cuerpo. (Muñoz & Urbieta 2016).

**Dimensión 5: Familiar;** consiste en la evaluación que la persona hace y frecuentemente mantiene con respecto así, en relación con sus interacciones con los miembros de su grupo familiar, su capacidad, productividad, importancia y dignidad, implicando juicio personal manifestando en las actitudes asumidas hacia sí misma. (Muñoz & Urbieta 2016).

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

**TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, AÑO 2021.**

<b>Variables de estudio</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE	Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje consiste en planificar, valorar nuestras necesidades y objetivos o autoevaluarnos para controlar y ser conscientes y responsables de nuestro propio aprendizaje, y esto requiere del uso de estrategias metacognitivas, afectivas o sociales el cual permiten un aprendizaje centrado en el proceso de juego, en el desarrollo de capacidades o habilidades de los estudiantes" (Benítez, 2010).	La variable estrategias lúdicas de aprendizaje de va operacionalizar en cinco dimensiones: juegos, físicos, simbólico, social, sensorial e intelectual, (Vera B. et all, 2019	Juego físico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego al aire libre</li> <li>• Juego de transporte</li> </ul>	Escala de Likert que mide: 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Muchas veces 5. Siempre
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de dramatizaciones</li> <li>• Juego de títeres</li> <li>• Juego de roles</li> </ul>	
			Juego social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego colectivo</li> </ul>	
			Juego sensorial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de construcción</li> <li>Juegos de armar y desarmar</li> </ul>	
			Juego intelectual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de cartas</li> <li>• Juego de memoria</li> <li>• Juego de mesa</li> </ul>	

<p>AUTOESTIMA</p>	<p>"La autoestima es el sentimiento de aprecio o de rechazo que acompaña a la valoración global que hacemos de nosotros mismos; de manera positiva o negativa. Esta autovaloración se basa en nuestra percepción de cualidades concretas, como la habilidad para relacionarnos con los demás, la apariencia física, los rasgos de nuestro carácter, los logros que alcanzamos o las cosas materiales que poseemos". (Zenteno, 2017).</p>	<p>La variable autoestima se va a operacionalizar en cinco dimensiones: personal, académica, física, social y familiar. (Muñoz &amp; Urbieto 2016).</p>	<p>personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es un niño o niña importante</li> <li>• Siempre dice la verdad</li> <li>• Es un niño (a) valiente</li> </ul>	
			<p>Académica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presta atención a la explicación del docente.</li> <li>• Demuestra una habilidad en cada actividad.</li> <li>• Tiene capacidad para resolver sus propios problemas</li> </ul>	
			<p>Física</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le gusta su cuerpo.</li> <li>• Se ve guapo o guapa.</li> <li>• Es un niño limpio o una niña limpia</li> </ul>	
			<p>Social</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es sociable con las demás personas de su edad.</li> <li>• Se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social.</li> <li>• Se siente triste al no ser aceptado en la sociedad.</li> </ul>	
			<p>Familiar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En casa estoy muy contento o contenta.</li> <li>• Hablo mucho con mi familia</li> <li>• Se siente importante en el seno familiar</li> </ul>	

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO “QUE DIVERTIDO SON LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE”**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 JUEGO FISICO</b>							
	<b>Juego al aire libre</b>							
1	Disfruta de los juegos cuando va al parque.	x		x		x		
2	Juega libremente utilizando diversos materiales que tiene en casa.							
	<b>Juego de transporte</b>	x		x		x		
3	Juega con distintos medios de transporte que este a su alcance.	x		x		x		
4	Se divierte dando vuelta en el triciclo	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2 JUEGO SIMBOLICO</b>							
	<b>Juego de roles</b>							
5	Se viste con ropa de mamá o papá y hace las funciones en casa como cocinar, barrer, etc.	x		x		x		
6	Ayuda en casa ordenando su ropa y su habitación.	x		x		x		
	<b>Dramatizaciones</b>							
7	Le gusta expresar distintas emociones a través de juegos.	x		x		x		
8	Juega imitando personajes de cuentos	x		x		x		
	<b>Juego de títeres</b>							
9	Le gusta jugar con los títeres.	x		x		x		
10	Participa en teatro de títeres siendo el personaje principal	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 3 JUEGO SOCIAL</b>							
	<b>Juego colectivo</b>							
11	Se integra fácilmente con otros niños en juegos de circuitos de obstáculos en casa.	x		x		x		
12	Juega con su grupo proponiendo ideas nuevas.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 4 JUEGO SENSORIAL</b>							
	<b>Juego de construcción</b>							
13	Realiza construcciones grandes y pequeñas utilizando sus bloques.	x		x		x		
14	Realiza construcciones utilizando materiales reciclados como tarros de leche.	x		x		x		
	<b>Juego de armar y desarmar</b>							
15	Arma fácilmente los rompecabezas.	x		x		x		
16	Desarma y arma con facilidad los bloques de madera, de construcción o material que tenga en casa.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 5 JUEGO INTELLECTUAL</b>							
	<b>Juego de carta</b>							
17	Se divierte jugando con las cartas en familia.	x		x		x		
18	Le gusta jugar con las cartas.	x		x		x		
	<b>Juego de memoria</b>							
19	Memoriza muy bien las normas o reglas de los juegos.	x		x		x		

20	Participa de forma activa en juego de memoria	x		x		x	
	<b>Juego de mesa</b>						
21	Realiza juegos de mesa en familia. Se molesta cuando pierde en el juego de mesa.	x		x		x	
22	Se molesta cuando pierde en el juego de mesa.	x		x		x	
	<b>DIMENSION 6 PERSONAL</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
	<b>Es un niño importante</b>						
23	Es considerado un niño importante en su familia	x		x		x	
24	Siente al amor de su familia	x		x		x	
	<b>Siempre dice la verdad</b>						
25	Usted se da cuenta cuando miente su niño	x		x		x	
26	El niño siempre dice la verdad	x		x		x	
	<b>Es un niño (o) valiente</b>						
27	No tiene miedo a equivocarse	x		x		x	
28	Es valiente porque se expresa sin temor.	x		x		x	
	<b>DIMENSION 7 ACADEMICA</b>						
	<b>Presta atención a la explicación del docente.</b>						
29	Muestra interés por aprender cosas nuevas	x		x		x	
30	Está atento cuando la maestra narra un cuento	x		x		x	
	<b>Demuestra habilidad en cada actividad</b>						
31	Desarrollan con facilidad la actividad propuesta en clase	x		x		x	
32	Es muy hábil para las reglas de juego	x		x		x	
	<b>Tiene capacidad para resolver sus propios problemas</b>						
33	Soluciona dificultades que se presenta en su grupo de trabajo	x		x		x	
34	Actúa con criterio ante un problema que se presenta	x		x		x	
	<b>DIMENSION 8 FISICA</b>						
	<b>Le gusta su cuerpo.</b>						
35	Menciona las partes que su cuerpo que más le gusta	x		x		x	
36	Le gusta su cuerpo y cuida de él	x		x		x	
	<b>Se ve guapo o guapa</b>						
37	Disfruta la verse en un espejo	x		x		x	
38	Se dice él o ella misma que guapa (o) soy	x		x		x	
	<b>Es un niño limpio o una niña limpia</b>						
39	Explora su cuerpo a través de actividades de baño	x		x		x	
40	Le gusta estar limpio	x		x		x	
	<b>DIMENSION 9 SOCIAL</b>						
	<b>Es sociable con las demás personas de su edad.</b>						
41	Le gusta hacer amigos con facilidad	x		x		x	
42	Juega con niños de su edad	x		x		x	
	<b>Se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social.</b>						
43	Se siente contento en su grupo de juego	x		x		x	
44	Tiene seguridad al estar con su grupo de amigos	x		x		x	
	<b>Se siente triste al no ser aceptado en la coledad</b>						
45	Se siente triste cuando sus amigos no juegan con él.	x		x		x	

46	Hace alguna travesura o llanto para llamar la atención de su familia o grupo	x		x		x	
<b>DIMENSION 10 FAMILIAR</b>							
<b>En casa está muy contento</b>							
47	Siente felicidad estar en casa	x		x		x	
48	Comparte momentos agradables con la familia.	x		x		x	
<b>Habla mucho con su familia</b>							
49	Realiza actividades de recreación en familia	x		x		x	
50	Se comunica a través de la música con su familia	x		x		x	
<b>Se siente importante en el seno familiar</b>							
51	Se siente un niño importante para su familia.	x		x		x	
52	Su familia le brinda amor y ternura.	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ x]            Aplicable después de corregir [   ]            No aplicable [    ]

Apellidos y nombres del juez validador. Zanelly Fernández Tello    DNI: 09361735

Especialidad del validador: Maestría en Adm. De la educación.

18 de octubre del 2021

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mg. Zanelly Fernández Tello

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. / Marivel Tomas Manrique

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACION INICIAL EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA, DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, AÑO 2021.

a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente

Rut Ivana Regalado Enrique

DNI: 45276366

Cel: 943884311

## **DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES**

### **Variable: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE**

Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje consiste en planificar, valorar nuestras necesidades y objetivos o autoevaluarnos para controlar y ser conscientes y responsables de nuestro propio aprendizaje, y esto requiere del uso de estrategias metacognitivas, afectivas o sociales el cual permiten un aprendizaje centrado en el proceso de juego, en el desarrollo de capacidades o habilidades de los estudiantes" (Benítez, 2010).

### **Dimensiones de las variables: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE**

**Dimensión 1: Juego físico;** son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, juego de pelota, otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos y otros. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 2: Juego simbólico;** consiste a ser o el juego de roles es el mejor juego para desarrollar habilidades personales y sociales, a la vez que aumenta la autoestima de los niños; Aprovecha su juego para elogiar sus cualidades personales, sociales y emocionales. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 3: Juegos Sociales;** cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 4: Juegos Sensoriales;** son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, juegan a palpar los objetos. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 5: Juegos Intelectuales;** son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento, la reflexión, la imaginación. (Vera B. et all. 2019)

### **Dimensiones de las variables: AUTOESTIMA**

"La autoestima es el sentimiento de aprecio o de rechazo que acompaña a la valoración global que hacemos de nosotros mismos; de manera positiva o negativa. Esta autovaloración se basa en nuestra percepción de cualidades concretas, como la habilidad para relacionarnos con los demás, la apariencia física, los rasgos de nuestro carácter, los logros que alcanzamos o las cosas materiales que poseemos".

(Zenteno, 2017).

**Dimensión 1: Personal;** consiste en la evolución que el individuo realiza y con frecuencia mantiene de sí, en relación con su imagen corporal y cualidades personales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lleva implícito un juicio personal expresando en la actitud hacia sí mismo. (Muñoz & Urbieto 2016).

**Dimensión 2: Académica;** es la valoración que el individuo hace y con referencia sostiene en sí mismo, en relación con su desempeño en el ámbito escolar teniendo en cuenta su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual nuevamente implica el juicio personal manifestando en la actividad hacia sí mismo. (Muñoz & Urbieto 2016).

**Dimensión 3: Social;** es la valoración que la persona realiza y con frecuencia mantiene con respecto a sí mismo, en relación con sus interacciones sociales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual igualmente lleva implícito un juicio personal al que se manifiesta en las actitudes asumidas hacia sí mismos. (Muñoz & Urbieto 2016).

**Dimensión 4: Física;** cuando se determina el valor y el reconocimiento que el individuo hace de sus cualidades y aptitudes físicas, abarcando su apariencia y sus capacidades en relación al cuerpo. (Muñoz & Urbieto 2016).

**Dimensión 5: Familiar;** consiste en la evaluación que la persona hace y frecuentemente mantiene con respecto así, en relación con sus interacciones con los miembros de su grupo familiar, su capacidad, productividad, importancia y dignidad, implicando juicio personal manifestando en las actitudes asumidas hacia sí misma. (Muñoz & Urbieto 2016).

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

**TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, AÑO 2021.**

<b>Variables de estudio</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE	Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje consiste en planificar, valorar nuestras necesidades y objetivos o autoevaluarnos para controlar y ser conscientes y responsables de nuestro propio aprendizaje, y esto requiere del uso de estrategias metacognitivas, afectivas o sociales el cual permiten un aprendizaje centrado en el proceso de juego, en el desarrollo de capacidades o habilidades de los estudiantes* (Benítez, 2010).	La variable estrategias lúdicas de aprendizaje de va operacionalizar en cinco dimensiones: juegos, físicos, simbólico, social, sensorial e intelectual, (Vera B. et al. 2019	Juego físico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego al aire libre</li> <li>• Juego de transporte</li> </ul>	Escala de Likert que mide: 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Muchas veces 5. Siempre
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de dramatizaciones</li> <li>• Juego de títeres</li> <li>• Juego de roles</li> </ul>	
			Juego social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego colectivo</li> </ul>	
			Juego sensorial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de construcción</li> <li>Juegos de armar y desarmar</li> </ul>	
			Juego intelectual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de cartas</li> <li>• Juego de memoria</li> <li>• Juego de mesa</li> </ul>	

<p>AUTOESTIMA</p>	<p>"La autoestima es el sentimiento de aprecio o de rechazo que acompaña a la valoración global que hacemos de nosotros mismos; de manera positiva o negativa. Esta autovaloración se basa en nuestra percepción de cualidades concretas, como la habilidad para relacionarnos con los demás, la apariencia física, los rasgos de nuestro carácter, los logros que alcanzamos o las cosas materiales que poseemos". (Zenteno, 2017).</p>	<p>La variable autoestima se va a operacionalizar en cinco dimensiones: personal, académica, física, social y familiar. (Muñoz &amp; Urbieto 2016).</p>	<p>personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es un niño o niña importante</li> <li>• Siempre dice la verdad</li> <li>• Es un niño (a) valiente</li> </ul>	
			<p>Académica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presta atención a la explicación del docente.</li> <li>• Demuestra una habilidad en cada actividad.</li> <li>• Tiene capacidad para resolver sus propios problemas</li> </ul>	
			<p>Física</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le gusta su cuerpo.</li> <li>• Se ve guapo o guapa.</li> <li>• Es un niño limpio o una niña limpia</li> </ul>	
			<p>Social</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es sociable con las demás personas de su edad.</li> <li>• Se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social.</li> <li>• Se siente triste al no ser aceptado en la sociedad.</li> </ul>	
			<p>Familiar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En casa estoy muy contento o contenta.</li> <li>• Hablo mucho con mi familia</li> <li>• Se siente importante en el seno familiar</li> </ul>	

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "QUE DIVERTIDO SON LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE"**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 JUEGO FISICO</b>							
	<b>Juego al aire libre</b>	x		x		x		
1	Disfruta de los juegos cuando va al parque.	x		x		x		
2	Juega libremente utilizando diversos materiales que tiene en casa.							
	<b>Juego de transporte</b>							
3	Juega con distintos medios de transporte que este a su alcance.	x		x		x		
4	Se divierte dando vuelta en el triciclo		x		x		x	No especificar el tipo de transporte pueda todos los niños tengan un triciclo
	<b>DIMENSIÓN 2 JUEGO SIMBOLICO</b>							
	<b>Juego de roles</b>							
5	Se viste con ropa de mamá o papá y hace las funciones en casa como cocinar, barrer, etc.	x		x		x		
6	Ayuda en casa ordenando su ropa y su habitación.	x		x		x		
	<b>Dramatizaciones</b>							
7	Le gusta expresar distintas emociones a través de juegos.	x		x		x		
8	Juega imitando personajes de cuentos	x		x		x		
	<b>Juego de títeres</b>							
9	Le gusta jugar con los títeres.	x		x		x		
10	Participa en teatro de títeres siendo el personaje principal	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 3 JUEGO SOCIAL</b>							
	<b>Juego colectivo</b>							
11	Se integra fácilmente con otros niños en juegos de circuitos de obstáculos en casa.	x		x		x		
12	Juega con su grupo proponiendo ideas nuevas.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 4 JUEGO SENSORIAL</b>							
	<b>Juego de construcción</b>							
13	Realiza construcciones grandes y pequeñas utilizando sus bloques.		x		x		x	No especificar el material
14	Realiza construcciones utilizando materiales reciclados como tarros de leche.		x		x		x	No especificar el material
	<b>Juego de armar y desarmar</b>							
15	Arma fácilmente los rompecabezas.	x		x		x		
16	Desarma y arma con facilidad los bloques de madera, de construcción o material que tenga en casa.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 5 JUEGO INTELLECTUAL</b>							
	<b>Juego de carta</b>							
17	Se divierte jugando con las cartas en familia.	x		x		x		
18	Le gusta jugar con las cartas.		x		x		x	Es parecido al anterior
	<b>Juego de memoria</b>							
19	Memoriza muy bien las normas o reglas de los juegos.		x		x		x	
20	Participa de forma activa en juego de memoria	x		x		x		
	<b>Juego de mesa</b>							
21	Realiza juegos de mesa en familia.	x		x		x		Cambiar el realiza, por participa

22	Se molesta cuando pierde en el juego de mesa.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 6 PERSONAL</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
	<b>Es un niño importante</b>							
23	Es considerado un niño importante en su familia	X		X		X		
24	Siente al amor de su familia		X		X		X	Muy abstracto no observable
	<b>Siempre dice la verdad</b>							
25	Usted se da cuenta cuando miente su niño	X		X		X		
26	El niño siempre dice la verdad	X		X		X		
	<b>Es un niño (o) valiente</b>							
27	No tiene miedo a equivocarse	X		X		X		
28	Es valiente porque se expresa sin temor.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 7 ACADÉMICA</b>							
	<b>Presta atención a la explicación del docente.</b>							
29	Muestra Interés por aprender cosas nuevas	X		X		X		
30	Está atento cuando la maestra narra un cuento	X		X		X		
	<b>Demuestra habilidad en cada actividad</b>							
31	Desarrollan con facilidad la actividad propuesta en clase	X		X		X		
32	Es muy hábil para las reglas de juego	X		X			X	Mejorar la redacción
	<b>Tiene capacidad para resolver sus propios problemas</b>							
33	Soluciona dificultades que se presenta en su grupo de trabajo	X		X		X		
34	Actúa con criterio ante un problema que se presenta	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 8 FISICA</b>							
	<b>Le gusta su cuerpo.</b>							
35	Menciona las partes que su cuerpo que más le gusta	X		X		X		
36	Le gusta su cuerpo y cuida de él	X		X		X		
	<b>Se ve guapo o guapa</b>							
37	Disfruta la verse en un espejo	X		X		X		
38	Se dice él o ella misma que guapa (o) soy	X		X		X		
	<b>Es un niño limpio o una niña limpia</b>							
39	Explora su cuerpo a través de actividades de baño	X		X		X		
40	Le gusta estar limpio	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 9 SOCIAL</b>							
	<b>Es sociable con las demás personas de su edad.</b>							
41	Le gusta hacer amigos con facilidad	X		X		X		
42	Juega con niños de su edad	X		X		X		
	<b>Se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social.</b>							
43	Se siente contento en su grupo de juego	X		X		X		
44	Tiene seguridad al estar con su grupo de amigos	X		X		X		
	<b>Se siente triste al no ser aceptado en la sociedad</b>							
45	Se siente triste cuando sus amigos no juegan con él.	X		X		X		
46	Hace alguna travesura o llanto para llamar la atención de su familia o grupo	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 10 FAMILIAR</b>							
	<b>En casa está muy contento</b>							
47	Siente felicidad estar en casa	X		X		X		
48	Comparte momentos agradables con la familia.	X		X		X		

Habla mucho con su familia								
49	Realiza actividades de recreación en familia		x		x		x	Participa en conversaciones familiares
50	Se comunica a través de la música con su familia	x		x		x		
<b>Se siente importante en el seno familiar</b>								
51	Se siente un niño importante para su familia.	x		x		x		
52	Su familia le brinda amor y ternura.	x		x		x		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ ]**      **Aplicable después de corregir [ x ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Tomas Manrique Marivel    **DNI: 44362675**

**Especialidad del validador:** Magister / Psicología Educativa

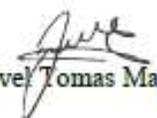
**18 de octubre del 2021**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
 Marivel Tomas Manrique

---

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / ENRIQUE MIGUEL PARDO ESQUERRE

### Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, AÑO 2021.

a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente

Rut Ivana Regalado Enrique  
DNI: 45278388

---

## DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

### Variable: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE

Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje consiste en planificar, valorar nuestras necesidades y objetivos o autoevaluarnos para controlar y ser conscientes y responsables de nuestro propio aprendizaje, y esto requiere del uso de estrategias metacognitivas, afectivas o sociales el cual permiten un aprendizaje centrado en el proceso de juego, en el desarrollo de capacidades o habilidades de los estudiantes” (Benítez, 2010).

### Dimensiones de las variables: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE

**Dimensión 1: Juego físico;** son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, juego de pelota, otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos y otros. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 2: Juego simbólico;** consiste a ser o el juego de roles es el mejor juego para desarrollar habilidades personales y sociales, a la vez que aumenta la autoestima de los niños; Aprovecha su juego para elogiar sus cualidades personales, sociales y emocionales. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 3: Juegos Sociales;** cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 4: Juegos Sensoriales;** son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, juegan a palpar los objetos. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 5: Juegos Intelectuales;** son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento, la reflexión, la imaginación. (Vera B. et all. 2019)

### Dimensiones de las variables: AUTOESTIMA

“La autoestima es el sentimiento de aprecio o de rechazo que acompaña a la valoración global que hacemos de nosotros mismos; de manera positiva o negativa. Esta autovalueación se basa en nuestra percepción de cualidades concretas, como la habilidad para relacionarnos con los demás, la apariencia física, los rasgos de nuestro carácter, los logros que alcanzamos o las cosas materiales que poseemos”.

(Zenteno, 2017).

**Dimensión 1: Personal;** consiste en la evolución que el individuo realiza y con frecuencia mantiene de sí, en relación con su imagen corporal y cualidades personales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lleva implícito un juicio personal expresando en la actitud hacia sí mismo. (Muñoz & Urbieto 2016).

**Dimensión 2: Académica;** es la valoración que el individuo hace y con referencia sostiene en sí mismo, en relación con su desempeño en el ámbito escolar teniendo en cuenta su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual nuevamente implica el juicio personal manifestando en la actividad hacia sí mismo. (Muñoz & Urbieto 2016).

**Dimensión 3: Social;** es la valoración que la persona realiza y con frecuencia mantiene con respecto a sí mismo, en relación con sus interacciones sociales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual igualmente lleva implícito un juicio personal al que se manifiesta en las actitudes asumidas hacia sí mismos. (Muñoz & Urbieto 2016).

**Dimensión 4: Física;** cuando se determina el valor y el reconocimiento que el individuo hace de sus cualidades y aptitudes físicas, abarcando su apariencia y sus capacidades en relación al cuerpo. (Muñoz & Urbieto 2016).

**Dimensión 5: Familiar;** consiste en la evaluación que la persona hace y frecuentemente mantiene con respecto así, en relación con sus interacciones con los miembros de su grupo familiar, su capacidad, productividad, importancia y dignidad, implicando juicio personal manifestando en las actitudes asumidas hacia sí misma. (Muñoz & Urbieto 2016).

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

**TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, AÑO 2021.**

Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE	Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje consiste en planificar, valorar nuestras necesidades y objetivos o autoevaluarnos para controlar y ser conscientes y responsables de nuestro propio aprendizaje, y esto requiere del uso de estrategias metacognitivas, afectivas o sociales el cual permiten un aprendizaje centrado en el proceso de juego, en el desarrollo de capacidades o habilidades de los estudiantes" (Benítez, 2010).	La variable estrategias lúdicas de aprendizaje de va operacionalizar en cinco dimensiones: juegos, físicos, simbólico, social, sensorial e intelectual, (Vera B. et all. 2019	Juego físico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego al aire libre</li> <li>• Juego de transporte</li> </ul>	Escala de Likert que mide: 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Muchas veces 5. Siempre
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de dramatizaciones</li> <li>• Juego de títeres</li> <li>• Juego de roles</li> </ul>	
			Juego social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego colectivo</li> </ul>	
			Juego sensorial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de construcción</li> <li>• Juegos de armar y desarmar</li> </ul>	
			Juego intelectual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de cartas</li> <li>• Juego de memoria</li> <li>• Juego de mesa</li> </ul>	

<p>AUTOESTIMA</p>	<p>"La autoestima es el sentimiento de aprecio o de rechazo que acompaña a la valoración global que hacemos de nosotros mismos; de manera positiva o negativa. Esta autovaloración se basa en nuestra percepción de cualidades concretas, como la habilidad para relacionarnos con los demás, la apariencia física, los rasgos de nuestro carácter, los logros que alcanzamos o las cosas materiales que poseemos". (Zenteno, 2017).</p>	<p>La variable autoestima se va a operacionalizar en cinco dimensiones: personal, académica, física, social y familiar. (Muñoz &amp; Urbieto 2016).</p>	<p>personal</p> <p>Académica</p> <p>Física</p> <p>Social</p> <p>Familiar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es un niño o niña importante</li> <li>• Siempre dice la verdad</li> <li>• Es un niño (a) valiente</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presta atención a la explicación del docente.</li> <li>• Demuestra una habilidad en cada actividad.</li> <li>• Tiene capacidad para resolver sus propios problemas</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le gusta su cuerpo.</li> <li>• Se ve guapo o guapa.</li> <li>• Es un niño limpio o una niña limpia</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es sociable con las demás personas de su edad.</li> <li>• Se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social.</li> <li>• Se siente triste al no ser aceptado en la sociedad.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En casa estoy muy contento o contenta.</li> <li>• Hablo mucho con mi familia</li> <li>• Se siente importante en el seno familiar</li> </ul>	
-------------------	--	---	--	--	--

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "QUE DIVERTIDO SON LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE"**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 JUEGO FISICO</b>							
	<b>Juego al aire libre</b>							
1	Disfruta de los juegos cuando va al parque.	X		X		X		
2	Juega libremente utilizando diversos materiales que tiene en casa.	X		X		X		
	<b>Juego de transporte</b>							
3	Juega con distintos medios de transporte que este a su alcance.	X		X		X		
4	Se divierte dando vuelta en el triciclo	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2 JUEGO SIMBOLICO</b>							
	<b>Juego de roles</b>							
5	Se viste con ropa de mamá o papá y hace las funciones en casa como cocinar, barrer, etc.	X		X		X		
6	Ayuda en casa ordenando su ropa y su habitación.	X		X		X		
	<b>Dramatizaciones</b>							
7	Le gusta expresar distintas emociones a través de juegos.	X		X		X		
8	Juega imitando personajes de cuentos	X		X		X		
	<b>Juego de títeres</b>							
9	Le gusta jugar con los títeres.	X		X		X		
10	Participa en teatro de títeres siendo el personaje principal	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3 JUEGO SOCIAL</b>							
	<b>Juego colectivo</b>							
11	Se integra fácilmente con otros niños en juegos de circuitos de obstáculos en casa.	X		X		X		
12	Juega con su grupo proponiendo ideas nuevas.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4 JUEGO SENSORIAL</b>							
	<b>Juego de construcción</b>							
13	Realiza construcciones grandes y pequeñas utilizando sus bloques.	X		X		X		
14	Realiza construcciones utilizando materiales reciclados como tarros de leche.	X		X		X		
	<b>Juego de armar y desarmar</b>							
15	Arma fácilmente los rompecabezas.	X		X		X		
16	Desarma y arma con facilidad los bloques de madera, de construcción o material que tenga en casa.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 5 JUEGO INTELECTUAL</b>							
	<b>Juego de carta</b>							
17	Se divierte jugando con las cartas en familia.	X		X		X		
18	Le gusta jugar con las cartas.	X		X		X		
	<b>Juego de memoria</b>							
19	Memoriza muy bien las normas o reglas de los juegos.	X		X		X		
20	Participa de forma activa en juego de memoria	X		X		X		
	<b>Juego de mesa</b>							
21	Realiza juegos de mesa en familia. Se molesta cuando pierde en el juego de mesa.	X		X		X		
22	Se molesta cuando pierde en el juego de mesa.	X		X		X		

		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 6 PERSONAL</b>							
	<b>Es un niño importante</b>							
23	Es considerado un niño importante en su familia	X		X		X		
24	Siente al amor de su familia	X		X		X		
	<b>Siempre dice la verdad</b>							
25	Usted se da cuenta cuando miente su niño	X		X		X		
26	El niño siempre dice la verdad	X		X		X		
	<b>Es un niño (o) valiente</b>							
27	No tiene miedo a equivocarse	X		X		X		
28	Es valiente porque se expresa sin temor.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 7 ACADÉMICA</b>							
	<b>Presta atención a la explicación del docente.</b>							
29	Muestra interés por aprender cosas nuevas	X		X		X		
30	Está atento cuando la maestra narra un cuento	X		X		X		
	<b>Demuestra habilidad en cada actividad</b>							
31	Desarrollan con facilidad la actividad propuesta en clase	X		X		X		
32	Es muy hábil para las reglas de juego	X		X		X		
	<b>Tiene capacidad para resolver sus propios problemas</b>							
33	Soluciona dificultades que se presenta en su grupo de trabajo	X		X		X		
34	Actúa con criterio ante un problema que se presenta	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 8 FÍSICA</b>							
	<b>Le gusta su cuerpo.</b>							
35	Menciona las partes que su cuerpo que más le gusta	X		X		X		
36	Le gusta su cuerpo y cuida de él	X		X		X		
	<b>Se ve guapo o guapa</b>							
37	Disfruta la verse en un espejo	X		X		X		
38	Se dice él o ella misma que guapa (o) soy	X		X		X		
	<b>Es un niño limpio o una niña limpia</b>							
39	Explora su cuerpo a través de actividades de baño	X		X		X		
40	Le gusta estar limpio	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 9 SOCIAL</b>							
	<b>Es sociable con las demás personas de su edad.</b>							
41	Le gusta hacer amigos con facilidad	X		X		X		
42	Juega con niños de su edad	X		X		X		
	<b>Se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social.</b>							
43	Se siente contento en su grupo de juego	X		X		X		
44	Tiene seguridad al estar con su grupo de amigos	X		X		X		
	<b>Se siente triste al no ser aceptado en la sociedad</b>							
45	Se siente triste cuando sus amigos no juegan con él.	X		X		X		
46	Hace alguna travesura o llanto para llamar la atención de su familia o grupo	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 10 FAMILIAR</b>							
	<b>En casa está muy contento</b>							
47	Siente felicidad estar en casa	X		X		X		
48	Comparte momentos agradables con la familia.	X		X		X		
	<b>Habla mucho con su familia</b>							

49	Realiza actividades de recreación en familia	X		X		X	
50	Se comunica a través de la música con su familia	X		X		X	
<b>Se siente importante en el seno familiar</b>							
51	Se siente un niño importante para su familia.	X		X		X	
52	Su familia le brinda amor y ternura.	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** ENRIQUE MIGUEL PARDO ESQUERRE        **DNI: 18855955**

**Especialidad del validador:** Magister en Administración de la Educación

**18 de octubre del 2021**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



**Firma del Experto Informante.**  
**Especialidad**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / Tatiana Aranda Vargas

### Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, AÑO 2021.

a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente

Rut Ivana Regalado Enrique

DNI: 45276386

Cel: 943884311

---

## **DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES**

### **Variable: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE**

Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje consiste en planificar, valorar nuestras necesidades y objetivos o autoevaluarnos para controlar y ser conscientes y responsables de nuestro propio aprendizaje, y esto requiere del uso de estrategias metacognitivas, afectivas o sociales el cual permiten un aprendizaje centrado en el proceso de juego, en el desarrollo de capacidades o habilidades de los estudiantes” (Benítez, 2010).

### **Dimensiones de las variables: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE**

**Dimensión 1: Juego físico;** son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, juego de pelota, otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos y otros. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 2: Juego simbólico;** consiste a ser o el juego de roles es el mejor juego para desarrollar habilidades personales y sociales, a la vez que aumenta la autoestima de los niños; Aprovecha su juego para elogiar sus cualidades personales, sociales y emocionales. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 3: Juegos Sociales;** cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 4: Juegos Sensoriales;** son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, juegan a palpar los objetos. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 5: Juegos Intelectuales;** son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento, la reflexión, la imaginación. (Vera B. et all. 2019)

### **Dimensiones de las variables: AUTOESTIMA**

“La autoestima es el sentimiento de aprecio o de rechazo que acompaña a la valoración global que hacemos de nosotros mismos; de manera positiva o negativa. Esta autovaloración se basa en nuestra percepción de cualidades concretas, como la habilidad para relacionarnos con los demás, la apariencia física, los rasgos de nuestro carácter, los logros que alcanzamos o las cosas materiales que poseemos”.

(Zenteno, 2017).

**Dimensión 1: Personal;** consiste en la evolución que el individuo realiza y con frecuencia mantiene de sí, en relación con su imagen corporal y cualidades personales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lleva implícito un juicio personal expresando en la actitud hacia sí mismo. (Muñoz & Urbieto 2016).

**Dimensión 2: Académica;** es la valoración que el individuo hace y con referencia sostiene en sí mismo, en relación con su desempeño en el ámbito escolar teniendo en cuenta su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual nuevamente implica el juicio personal manifestando en la actividad hacia sí mismo. (Muñoz & Urbieto 2016).

**Dimensión 3: Social;** es la valoración que la persona realiza y con frecuencia mantiene con respecto a sí mismo, en relación con sus interacciones sociales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual igualmente lleva implícito un juicio personal al que se manifiesta en las actitudes asumidas hacia sí mismos. (Muñoz & Urbieto 2016).

**Dimensión 4: Física;** cuando se determina el valor y el reconocimiento que el individuo hace de sus cualidades y aptitudes físicas, abarcando su apariencia y sus capacidades en relación al cuerpo. (Muñoz & Urbieto 2016).

**Dimensión 5: Familiar;** consiste en la evaluación que la persona hace y frecuentemente mantiene con respecto así, en relación con sus interacciones con los miembros de su grupo familiar, su capacidad, productividad, importancia y dignidad, implicando juicio personal manifestando en las actitudes asumidas hacia sí misma. (Muñoz & Urbieto 2016).

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

**TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, AÑO 2021.**

<b>Variables de estudio</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE	Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje consiste en planificar, valorar nuestras necesidades y objetivos o autoevaluarnos para controlar y ser conscientes y responsables de nuestro propio aprendizaje, y esto requiere del uso de estrategias metacognitivas, afectivas o sociales el cual permiten un aprendizaje centrado en el proceso de juego, en el desarrollo de capacidades o habilidades de los estudiantes” (Benítez, 2010).	La variable estrategias lúdicas de aprendizaje de va operacionalizar en cinco dimensiones: juegos, físicos, simbólico, social, sensorial e intelectual, (Vera B. et all, 2019	Juego físico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego al aire libre</li> <li>• Juego de transporte</li> </ul>	Escala de Likert que mide: 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Muchas veces 5. Siempre
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de dramatizaciones</li> <li>• Juego de títeres</li> <li>• Juego de roles</li> </ul>	
			Juego social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego colectivo</li> </ul>	
			Juego sensorial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de construcción</li> <li>• Juegos de armar y desarmar</li> </ul>	
			Juego intelectual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de cartas</li> <li>• Juego de memoria</li> <li>• Juego de mesa</li> </ul>	

<p>AUTOESTIMA</p>	<p>"La autoestima es el sentimiento de aprecio o de rechazo que acompaña a la valoración global que hacemos de nosotros mismos; de manera positiva o negativa. Esta autovaloración se basa en nuestra percepción de cualidades concretas, como la habilidad para relacionarnos con los demás, la apariencia física, los rasgos de nuestro carácter, los logros que alcanzamos o las cosas materiales que poseemos". (Zenteno, 2017).</p>	<p>La variable autoestima se va a operacionalizar en cinco dimensiones: personal, académica, física, social y familiar. (Muñoz &amp; Urbieta 2016).</p>	<p>personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es un niño o niña importante</li> <li>• Siempre dice la verdad</li> <li>• Es un niño (a) valiente</li> </ul>	
			<p>Académica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presta atención a la explicación del docente.</li> <li>• Demuestra una habilidad en cada actividad.</li> <li>• Tiene capacidad para resolver sus propios problemas</li> </ul>	
			<p>Física</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le gusta su cuerpo.</li> <li>• Se ve guapo o guapa.</li> <li>• Es un niño limpio o una niña limpia</li> </ul>	
			<p>Social</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es sociable con las demás personas de su edad.</li> <li>• Se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social.</li> <li>• Se siente triste al no ser aceptado en la sociedad.</li> </ul>	
			<p>Familiar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En casa estoy muy contento o contenta.</li> <li>• Hablo mucho con mi familia</li> <li>• Se siente importante en el seno familiar</li> </ul>	

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "QUE DIVERTIDO SON LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE"**

Nº	DIMENSIONES / ítem	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSION 1 JUEGO FISICO</b>							
	<b>Juego al aire libre</b>							
1	Disfruta de los juegos cuando va al parque.	x		x		x		
2	Juega libremente utilizando diversos materiales que tiene en casa.							
	<b>Juego de transporte</b>	x		x		x		
3	Juega con distintos medios de transporte que este a su alcance.	x		x		x		
4	Se divierte dando vuelta en el triciclo	x		x		x		
	<b>DIMENSION 2 JUEGO SIMBOLICO</b>							
	<b>Juego de roles</b>							
5	Se viste con ropa de mamá o papá y hace las funciones en casa como cocinar, barrer, etc.	x		x		x		
6	Ayuda en casa ordenando su ropa y su habitación.	x		x		x		
	<b>Dramatizaciones</b>							
7	Le gusta expresar distintas emociones a través de juegos.	x		x		x		
8	Juega imitando personajes de cuentos	x		x		x		
	<b>Juego de títeres</b>							
9	Le gusta jugar con los títeres.	x		x		x		
10	Participa en teatro de títeres siendo el personaje principal	x		x		x		
	<b>DIMENSION 3 JUEGO SOCIAL</b>							
	<b>Juego colectivo</b>							
11	Se integra fácilmente con otros niños en juegos de circuitos de obstáculos en casa.	x		x		x		
12	Juega con su grupo proponiendo ideas nuevas.	x		x		x		
	<b>DIMENSION 4 JUEGO SENSORIAL</b>							
	<b>Juego de construcción</b>							
13	Realiza construcciones grandes y pequeñas utilizando sus bloques.	x		x		x		
14	Realiza construcciones utilizando materiales reciclados como tarros de leche.	x		x		x		
	<b>Juego de armar y desarmar</b>							
15	Arma fácilmente los rompecabezas.	x		x		x		
16	Desarma y arma con facilidad los bloques de madera, de construcción o material que tenga en casa.	x		x		x		
	<b>DIMENSION 5 JUEGO INTELCTUAL</b>							
	<b>Juego de carta</b>							
17	Se divierte jugando con las cartas en familia.	x		x		x		
18	Le gusta jugar con las cartas.	x		x		x		
	<b>Juego de memoria</b>							
19	Memoriza muy bien las normas o reglas de los juegos.	x		x		x		
20	Participa de forma activa en juego de memoria	x		x		x		
	<b>Juego de mesa</b>							
21	Realiza juegos de mesa en familia. Se molesta cuando pierde en el juego de mesa.	x		x		x		
22	Se molesta cuando pierde en el juego de mesa.	x		x		x		

	<b>DIMENSION 6 PERSONAL</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
	<b>Es un niño importante</b>						
23	Es considerado un niño importante en su familia	x		x		x	
24	Siente al amor de su familia	x		x		x	
	<b>Siempre dice la verdad</b>						
25	Usted se da cuenta cuando miente su niño	x		x		x	
26	El niño siempre dice la verdad	x		x		x	
	<b>Es un niño (o) valiente</b>						
27	No tiene miedo a equivocarse	x		x		x	
28	Es valiente porque se expresa sin temor.	x		x		x	
	<b>DIMENSION 7 ACADEMICA</b>						
	<b>Presta atención a la explicación del docente.</b>						
29	Muestra interés por aprender cosas nuevas	x		x		x	
30	Está atento cuando la maestra narra un cuento	x		x		x	
	<b>Demuestra habilidad en cada actividad</b>						
31	Desarrollan con facilidad la actividad propuesta en clase	x		x		x	
32	Es muy hábil para las reglas de juego	x		x		x	
	<b>Tiene capacidad para resolver sus propios problemas</b>						
33	Soluciona dificultades que se presenta en su grupo de trabajo	x		x		x	
34	Actúa con criterio ante un problema que se presenta	x		x		x	
	<b>DIMENSION 8 FISICA</b>						
	<b>Le gusta su cuerpo.</b>						
35	Menciona las partes que su cuerpo que más le gusta	x		x		x	
36	Le gusta su cuerpo y cuida de él	x		x		x	
	<b>Se ve guapo o guapa</b>						
37	Disfruta la verse en un espejo	x		x		x	
38	Se dice él o ella misma que guapa (o) soy	x		x		x	
	<b>Es un niño limpio o una niña limpia</b>						
39	Explora su cuerpo a través de actividades de baño	x		x		x	
40	Le gusta estar limpio	x		x		x	
	<b>DIMENSION 9 SOCIAL</b>						
	<b>Es sociable con las demás personas de su edad.</b>						
41	Le gusta hacer amigos con facilidad	x		x		x	
42	Juega con niños de su edad	x		x		x	
	<b>Se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social.</b>						
43	Se siente contento en su grupo de juego	x		x		x	
44	Tiene seguridad al estar con su grupo de amigos	x		x		x	
	<b>Se siente triste al no ser aceptado en la sociedad</b>						
45	Se siente triste cuando sus amigos no juegan con él.	x		x		x	
46	Hace alguna travesura o llanto para llamar la atención de su familia o grupo	x		x		x	
	<b>DIMENSION 10 FAMILIAR</b>						
	<b>En casa está muy contento</b>						
47	Siente felicidad estar en casa	x		x		x	
48	Comparte momentos agradables con la familia.	x		x		x	
	<b>Habla mucho con su familia</b>						

49	Realiza actividades de recreación en familia	X		X		X	
50	Se comunica a través de la música con su familia	X		X		X	
	<b>Se siente importante en el seno familiar</b>						
51	Se siente un niño importante para su familia.	X		X		X	
52	Su familia le brinda amor y ternura.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ x ]        Aplicable después de corregir [ ]        No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Tatiana Aranda Vargas    DNI: 41390703

Especialidad del validador: Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa

18 de octubre del 2021

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
 Mg. Tatiana Aranda Vargas  
 COORDINADORA DE BACIAL

Mg. Tatiana Aranda Vargas

---

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / Zulma Karina Sánchez Yauri

### Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, AÑO 2021.

a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente

Rut Ivana Regalado Enrique

DNI: 45278388

Cel: 943884311

## **DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES**

### **Variable: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE**

Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje consiste en planificar, valorar nuestras necesidades y objetivos o autoevaluarnos para controlar y ser conscientes y responsables de nuestro propio aprendizaje, y esto requiere del uso de estrategias metacognitivas, afectivas o sociales el cual permiten un aprendizaje centrado en el proceso de juego, en el desarrollo de capacidades o habilidades de los estudiantes” (Benítez, 2010).

### **Dimensiones de las variables: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE**

**Dimensión 1: Juego físico;** son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, juego de pelota, otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos y otros. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 2: Juego simbólico;** consiste a ser o el juego de roles es el mejor juego para desarrollar habilidades personales y sociales, a la vez que aumenta la autoestima de los niños; Aprovecha su juego para elogiar sus cualidades personales, sociales y emocionales. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 3: Juegos Sociales;** cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 4: Juegos Sensoriales;** son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, juegan a palpar los objetos. (Vera B. et all. 2019)

**Dimensión 5: Juegos Intelectuales;** son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento, la reflexión, la imaginación. (Vera B. et all. 2019)

### **Dimensiones de las variables: AUTOESTIMA**

“La autoestima es el sentimiento de aprecio o de rechazo que acompaña a la valoración global que hacemos de nosotros mismos; de manera positiva o negativa. Esta autovaloración se basa en nuestra percepción de cualidades concretas, como la habilidad para relacionarnos con los demás, la apariencia física, los rasgos de nuestro carácter, los logros que alcanzamos o las cosas materiales que poseemos”.

(Zenteno, 2017).

**Dimensión 1: Personal;** consiste en la evolución que el individuo realiza y con frecuencia mantiene de sí, en relación con su imagen corporal y cualidades personales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lleva implícito un juicio personal expresando en la actitud hacia sí mismo. (Muñoz & Urbieta 2016).

**Dimensión 2: Académica;** es la valoración que el individuo hace y con referencia sostiene en sí mismo, en relación con su desempeño en el ámbito escolar teniendo en cuenta su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual nuevamente implica el juicio personal manifestando en la actividad hacia sí mismo. (Muñoz & Urbieta 2016).

**Dimensión 3: Social;** es la valoración que la persona realiza y con frecuencia mantiene con respecto a sí mismo, en relación con sus interacciones sociales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual igualmente lleva implícito un juicio personal al que se manifiesta en las actitudes asumidas hacia sí mismos. (Muñoz & Urbieta 2016).

**Dimensión 4: Física;** cuando se determina el valor y el reconocimiento que el individuo hace de sus cualidades y aptitudes físicas, abarcando su apariencia y sus capacidades en relación al cuerpo. (Muñoz & Urbieta 2016).

**Dimensión 5: Familiar;** consiste en la evaluación que la persona hace y frecuentemente mantiene con respecto así, en relación con sus interacciones con los miembros de su grupo familiar, su capacidad, productividad, importancia y dignidad, implicando juicio personal manifestando en las actitudes asumidas hacia sí misma. (Muñoz & Urbieta 2016).

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

**TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, AÑO 2021.**

<b>Variables de estudio</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE	Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje consiste en planificar, valorar nuestras necesidades y objetivos o autoevaluarnos para controlar y ser conscientes y responsables de nuestro propio aprendizaje, y esto requiere del uso de estrategias metacognitivas, afectivas o sociales el cual permiten un aprendizaje centrado en el proceso de juego, en el desarrollo de capacidades o habilidades de los estudiantes" (Benítez, 2010).	La variable estrategias lúdicas de aprendizaje de va operacionalizar en cinco dimensiones: juegos, físicos, simbólico, social, sensorial e intelectual, (Vera B. et all. 2019	Juego físico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego al aire libre</li> <li>• Juego de transporte</li> </ul>	Escala de Likert que mide: 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Muchas veces 5. Siempre
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de dramatizaciones</li> <li>• Juego de títeres</li> <li>• Juego de roles</li> </ul>	
			Juego social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego colectivo</li> </ul>	
			Juego sensorial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de construcción</li> <li>Juegos de armar y desarmar</li> </ul>	
			Juego intelectual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de cartas</li> <li>• Juego de memoria</li> <li>• Juego de mesa</li> </ul>	

<p>AUTOESTIMA</p>	<p>"La autoestima es el sentimiento de aprecio o de rechazo que acompaña a la valoración global que hacemos de nosotros mismos; de manera positiva o negativa. Esta autovaloración se basa en nuestra percepción de cualidades concretas, como la habilidad para relacionarnos con los demás, la apariencia física, los rasgos de nuestro carácter, los logros que alcanzamos o las cosas materiales que poseemos". (Zenteno, 2017).</p>	<p>La variable autoestima se va a operacionalizar en cinco dimensiones: personal, académica, física, social y familiar. (Muñoz &amp; Urbieta 2016).</p>	<p>personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es un niño o niña importante</li> <li>• Siempre dice la verdad</li> <li>• Es un niño (a) valiente</li> </ul>	
			<p>Académica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presta atención a la explicación del docente.</li> <li>• Demuestra una habilidad en cada actividad.</li> <li>• Tiene capacidad para resolver sus propios problemas</li> </ul>	
			<p>Física</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le gusta su cuerpo.</li> <li>• Se ve guapo o guapa.</li> <li>• Es un niño limpio o una niña limpia</li> </ul>	
			<p>Social</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es sociable con las demás personas de su edad.</li> <li>• Se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social.</li> <li>• Se siente triste al no ser aceptado en la sociedad.</li> </ul>	
			<p>Familiar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En casa estoy muy contento o contenta.</li> <li>• Hablo mucho con mi familia</li> <li>• Se siente importante en el seno familiar</li> </ul>	

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "QUE DIVERTIDO SON LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE"**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSION 1 JUEGO FISICO</b>							
	<b>Juego al aire libre</b>							
1	Disfruta de los juegos cuando va al parque.	x						
2	Juega libremente utilizando diversos materiales que tiene en casa.	x						
	<b>Juego de transporte</b>							
3	Juega con distintos medios de transporte que este a su alcance.	x						
4	Se divierte dando vuelta en el triciclo	x						
	<b>DIMENSION 2 JUEGO SIMBOLICO</b>							
	<b>Juego de roles</b>							
5	Se viste con ropa de mamá o papá y hace las funciones en casa como cocinar, barrer, etc.	x						
6	Ayuda en casa ordenando su ropa y su habitación.	x						
	<b>Dramatizaciones</b>							
7	Le gusta expresar distintas emociones a través de juegos.	x						
8	Juega imitando personajes de cuentos	x						
	<b>Juego de títeres</b>							
9	Le gusta jugar con los títeres.	x						
10	Participa en teatro de títeres siendo el personaje principal	x						
	<b>DIMENSION 3 JUEGO SOCIAL</b>							
	<b>Juego colectivo</b>							
11	Se integra fácilmente con otros niños en juegos de circuitos de obstáculos en casa.	x						
12	Juega con su grupo proponiendo ideas nuevas.	x						
	<b>DIMENSION 4 JUEGO SENSORIAL</b>							
	<b>Juego de construcción</b>							
13	Realiza construcciones grandes y pequeñas utilizando sus bloques.	x						
14	Realiza construcciones utilizando materiales reciclados como tarros de leche.	x						
	<b>Juego de armar y desarmar</b>							
15	Arma fácilmente los rompecabezas.	x						
16	Desarma y arma con facilidad los bloques de madera, de construcción o material que tenga en casa.	x						
	<b>DIMENSION 5 JUEGO INTELCTUAL</b>							
	<b>Juego de carta</b>							
17	Se divierte jugando con las cartas en familia.	x						
18	Le gusta jugar con las cartas.	x						
	<b>Juego de memoria</b>							
19	Memoriza muy bien las normas o reglas de los juegos.	x						
20	Participa de forma activa en juego de memoria	x						
	<b>Juego de mesa</b>							
21	Realiza juegos de mesa en familia. Se molesta cuando pierde en el juego de mesa.	x						
22	Se molesta cuando pierde en el juego de mesa.	x						

<b>DIMENSION 6 PERSONAL</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
<b>Es un niño importante</b>							
23	Es considerado un niño importante en su familia			X			
24	Siente al amor de su familia			X			
<b>Siempre dice la verdad</b>							
25	Usted se da cuenta cuando miente su niño			X			
26	El niño siempre dice la verdad			X			
<b>Es un niño (o) valiente</b>							
27	No tiene miedo a equivocarse			X			
28	Es valiente porque se expresa sin temor.			X			
<b>DIMENSION 7 ACADÉMICA</b>							
<b>Presta atención a la explicación del docente.</b>							
29	Muestra interés por aprender cosas nuevas			X			
30	Está atento cuando la maestra narra un cuento			X			
<b>Demuestra habilidad en cada actividad</b>							
31	Desarrollan con facilidad la actividad propuesta en clase			X			
32	Es muy hábil para las reglas de juego			X			
<b>Tiene capacidad para resolver sus propios problemas</b>							
33	Soluciona dificultades que se presenta en su grupo de trabajo			X			
34	Actúa con criterio ante un problema que se presenta			X			
<b>DIMENSION 8 FÍSICA</b>							
<b>Le gusta su cuerpo.</b>							
35	Menciona las partes que su cuerpo que más le gusta			X			
36	Le gusta su cuerpo y cuida de él			X			
<b>Se ve guapo o guapa</b>							
37	Disfruta la verse en un espejo					X	
38	Se dice él o ella misma que guapa (o) soy					X	
<b>Es un niño limpio o una niña limpia</b>							
39	Explora su cuerpo a través de actividades de baño					X	
40	Le gusta estar limpio					X	
<b>DIMENSION 9 SOCIAL</b>							
<b>Es sociable con las demás personas de su edad.</b>							
41	Le gusta hacer amigos con facilidad					X	
42	Juega con niños de su edad					X	
<b>Se siente seguro y aceptado dentro de un grupo social.</b>							
43	Se siente contento en su grupo de juego					X	
44	Tiene seguridad al estar con su grupo de amigos					X	
<b>Se siente triste al no ser aceptado en la sociedad</b>							
45	Se siente triste cuando sus amigos no juegan con él.					X	
46	Hace alguna travesura o llanto para llamar la atención de su familia o grupo					X	
<b>DIMENSION 10 FAMILIAR</b>							
<b>En casa está muy contento</b>							
47	Siente felicidad estar en casa					X	
48	Comparte momentos agradables con la familia.					X	
<b>Habla mucho con su familia</b>							

49	Realiza actividades de recreación en familia					X	
50	Se comunica a través de la música con su familia					X	
	<b>Se siente importante en el seno familiar</b>						
51	Se siente un niño importante para su familia.					X	
52	Su familia le brinda amor y ternura.					X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [X]            Aplicable después de corregir [ ]            No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez Validador. Sánchez Yauri Zulma Karina    DNI: 42809771

Especialidad del validador: Magister / Psicología Educativa

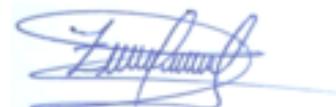
18 de octubre del 2021

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión




---

**Zulma Karina Sánchez Yauri**  
Mg. Psicología Educativa

## ANEXO 5

### RESULTADOS DE V. I. ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE

	D1- JUEGO FISICO				D1	D2-JUEGO SIMBOLICO						D2	D3- JUEGO SOCIAL		D3
	P1	P2	P3	P4		P5	P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	
1	5	5	5	2	17	2	5	4	5	3	1	20	5	5	10
2	5	5	3	3	16	3	5	5	4	4	3	24	4	4	8
3	4	4	5	5	18	5	5	5	5	5	3	28	4	5	9
4	5	5	5	5	20	3	5	5	5	3	1	22	1	5	6
5	5	5	5	5	20	3	5	5	4	5	3	25	4	5	9
6	5	4	5	4	18	3	4	3	3	2	1	16	5	4	9
7	5	3	4	3	15	2	3	3	3	2	1	14	3	3	6
8	5	4	3	4	16	3	3	4	3	3	3	19	4	5	9
9	5	5	5	5	20	3	5	5	5	3	2	23	5	3	8
10	5	5	4	3	17	5	5	4	5	3	3	25	5	5	10
11	5	5	5	5	20	4	5	4	5	4	2	24	5	4	9
12	5	5	5	5	20	5	3	4	5	3	1	21	1	3	4
13	5	5	5	5	20	5	5	5	5	4	3	27	5	5	10
14	4	4	5	5	18	3	3	2	2	2	2	14	4	2	6
15	5	5	5	5	20	5	4	4	4	4	4	25	5	5	10
16	5	5	4	4	18	3	3	5	5	5	5	26	5	5	10
17	5	4	4	5	18	5	4	4	5	4	3	25	4	3	7
18	5	5	5	5	20	3	5	5	3	5	3	24	5	5	10
19	5	5	3	3	16	3	3	5	3	3	3	20	5	4	9
20	5	5	4	4	18	3	4	5	4	3	3	22	5	4	9
21	5	5	4	5	19	3	3	5	5	4	4	24	5	5	10
22	5	5	4	3	17	1	4	5	4	3	3	20	4	4	8
23	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	4	3	7
24	5	5	5	3	18	5	5	5	5	3	1	24	4	4	8
25	5	5	5	5	20	1	5	5	5	3	5	24	5	4	9
26	5	5	5	4	19	3	5	4	3	3	3	21	4	3	7
27	5	4	5	5	19	3	5	5	3	2	3	21	2	2	4
28	5	5	4	5	19	2	3	4	4	3	3	19	5	4	9
29	5	5	1	5	16	4	3	5	3	5	3	23	3	3	6
30	4	5	4	5	18	3	4	4	3	3	2	19	5	4	9
31	5	5	1	3	14	4	5	5	5	5	3	27	4	4	8
32	3	5	4	4	16	3	4	5	4	4	4	24	5	5	10
33	5	5	5	5	20	3	4	5	3	5	3	23	5	5	10
34	5	5	4	5	19	3	5	4	4	3	3	22	5	4	9
35	5	5	5	5	20	3	4	5	5	5	3	25	5	4	9
36	5	5	5	5	20	5	5	5	5	3	3	26	4	4	8
37	5	5	5	5	20	4	4	5	5	5	5	28	5	5	10
38	5	5	4	4	18	5	3	3	3	1	1	16	5	5	10
39	4	3	5	4	16	3	5	4	4	4	5	25	5	4	9
40	4	4	4	4	16	5	4	4	3	5	3	24	5	4	9
41	4	4	4	4	16	4	4	5	5	5	4	27	5	5	10
42	4	4	5	4	17	4	4	5	5	5	5	28	4	5	9
43	5	5	5	5	20	5	4	5	5	5	5	29	4	5	9
44	5	4	5	4	18	5	4	5	5	4	4	27	4	4	8
45	4	5	5	4	18	5	4	4	4	4	4	25	4	4	8
46	5	4	4	4	17	5	2	4	4	4	4	23	5	4	9
47	5	4	3	3	15	3	4	4	4	4	4	23	5	4	9
48	5	5	4	5	19	4	4	5	4	4	4	25	5	4	9
49	4	4	3	3	14	3	2	5	3	4	4	21	5	4	9
50	5	5	5	5	20	3	5	5	5	5	5	28	4	5	9
51	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	10
52	5	5	1	5	16	5	5	5	4	5	5	29	5	5	10
53	5	5	3	5	18	4	5	5	3	3	3	23	3	4	7
54	5	5	4	4	18	4	5	5	3	3	3	23	4	5	9
55	5	5	5	4	19	4	4	5	5	4	4	26	5	5	10
56	3	5	3	3	14	4	5	4	3	3	2	21	3	5	8
57	5	4	4	4	17	3	4	4	4	4	3	22	4	4	8
58	5	5	4	5	19	1	4	5	4	4	4	22	5	5	10

D4-JUEGO SENSORIAL				D4	D5- JUEGO INTELECTUAL						D5	VI
P13	P14	P15	P16		P17	P18	P19	P20	P21	P22		
5	5	5	5	20	3	3	5	5	4	4	24	91
5	5	4	4	18	4	4	3	4	4	4	23	89
5	5	5	5	20	5	5	5	5	3	3	26	101
5	5	1	5	16	1	1	1	1	1	1	6	70
5	5	4	5	19	4	5	5	4	5	5	28	101
5	4	4	5	18	4	4	3	3	5	5	24	85
4	4	4	4	16	3	3	2	3	4	4	19	70
4	4	5	5	18	3	3	4	4	3	3	20	82
5	5	5	5	20	5	5	3	3	3	3	22	93
5	5	5	5	20	4	4	4	3	4	4	23	95
5	5	4	5	19	4	4	4	4	2	2	20	92
4	5	5	4	18	4	5	3	1	5	5	23	86
5	5	5	5	20	4	5	5	5	3	3	25	102
4	4	4	3	15	3	3	2	2	2	2	14	67
4	5	5	5	19	5	5	5	5	5	5	30	104
5	5	5	4	19	4	4	4	4	4	4	24	97
5	4	4	4	17	3	3	3	4	4	4	21	88
5	5	3	4	17	3	3	3	4	2	2	17	88
3	3	4	4	14	3	3	3	4	3	3	19	78
5	5	4	4	18	4	4	4	4	3	3	22	89
5	4	3	5	17	4	4	3	4	5	5	25	95
4	5	5	5	19	5	5	5	4	5	3	27	91
5	5	5	5	20	5	5	5	5	3	3	26	103
5	5	5	5	20	5	5	4	4	4	1	23	93
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	103
5	4	5	4	18	4	3	4	3	3	3	20	85
4	5	4	5	18	4	4	4	4	3	3	22	84
5	3	5	5	18	3	3	4	4	5	4	23	88
4	5	5	4	18	5	5	5	5	3	3	26	89
5	5	5	5	20	5	5	5	4	4	3	26	92
4	4	5	1	14	4	4	5	4	5	5	27	90

5	4	5	5	19	4	5	4	4	3	4	24	93
5	3	5	5	18	3	3	4	3	3	3	19	90
4	4	4	4	16	4	4	4	4	3	3	22	88
4	3	3	3	13	3	3	4	4	4	4	22	89
4	3	5	5	17	5	5	4	3	3	3	23	94
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	108
4	3	4	4	15	2	2	3	3	5	5	20	79
4	4	4	4	16	4	4	3	3	3	5	22	88
4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	3	23	88
5	4	4	4	17	4	4	4	4	5	5	26	96
5	5	5	5	20	4	4	5	5	5	5	28	102
5	5	4	5	19	5	5	4	4	5	5	28	105
5	5	4	5	19	5	5	5	4	3	3	25	97
5	4	4	4	17	4	5	4	4	5	4	26	94
4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	89
4	4	4	4	16	4	4	4	4	3	3	22	85
4	4	5	4	17	4	4	5	3	3	4	23	93
4	4	3	4	15	4	4	4	4	4	4	24	83
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	3	28	105
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	110
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	4	29	104
5	4	3	4	16	3	4	4	2	4	3	20	84
3	3	4	4	14	4	4	5	5	5	4	27	91
5	5	5	5	20	5	4	5	5	3	3	25	100
3	3	5	4	15	5	3	4	4	4	5	25	83
5	4	5	5	19	5	3	4	4	4	4	24	90
5	4	5	5	19	3	3	4	4	3	3	20	90

## RESULTADOS DE V. D. AUTOESTIMA

D1-PERSONAL						DL_V0	D2-ACADEMICA						D2_V0	D3-FISICA					D3_V0
P23	P24	P25	P26	P27	P28		P29	P30	P31	P32	P33	P34		P35	P36	P37	P38	P39	
5	5	5	5	5	5	30	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	30	
5	5	5	3	4	3	25	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	28	
5	5	5	5	3	3	28	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	30	
5	5	5	5	5	5	28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	28	
5	5	5	4	3	5	27	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	30	
4	5	5	5	4	4	27	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	28	
5	5	5	5	4	4	27	5	5	4	4	3	3	4	4	4	5	3	4	25
5	5	5	5	4	1	25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	28	
5	5	5	5	4	2	26	4	4	3	5	5	3	2	3	5	5	3	28	
5	5	5	5	4	4	27	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	30	
5	5	5	5	4	3	26	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	30	
5	5	5	3	3	4	25	5	5	3	3	3	4	3	3	5	5	5	24	
5	5	5	5	3	5	27	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	30	
5	5	5	4	4	4	27	5	5	4	3	3	3	3	3	4	3	4	21	
5	5	5	5	5	5	29	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	29	
5	5	5	5	4	5	27	5	4	4	4	5	3	2	5	5	5	5	30	
5	5	5	5	3	5	28	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	27	
5	5	5	5	4	3	25	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	30	
5	5	5	5	4	3	25	4	4	5	3	3	2	2	3	3	4	4	24	
5	5	5	5	4	3	25	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	29	
5	5	5	5	3	5	27	5	3	4	3	4	5	4	5	4	4	4	27	
5	5	5	5	4	5	29	5	3	5	5	4	4	4	5	5	5	5	30	
5	5	5	5	3	5	28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	
5	5	5	5	4	5	29	5	3	4	4	5	3	4	4	4	3	3	24	
5	5	5	5	4	1	25	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	
5	5	5	5	3	3	25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	25	
5	5	5	5	2	5	27	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	27	
5	5	5	5	4	4	25	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	29	
5	5	5	4	3	4	26	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	5	27	
5	5	5	5	3	3	26	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	30	
5	5	5	5	4	3	27	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	29	
5	5	5	5	3	3	26	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	30	
5	5	5	5	3	3	26	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	21	
5	5	5	5	5	4	29	5	4	5	4	4	3	3	3	4	5	5	28	
5	5	5	5	5	5	29	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	30	
5	5	5	5	4	1	25	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	28	
5	5	5	5	4	4	28	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	
5	5	5	5	4	4	28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	21	
5	5	5	5	3	5	26	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	27	
4	4	4	4	4	4	24	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	23	
5	5	5	5	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	28	
5	5	5	5	5	4	28	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	24	
4	4	4	4	4	4	27	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	29	
5	5	5	5	4	4	26	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	30	
4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	22	
3	3	3	3	3	3	18	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	25	
4	4	4	4	4	4	20	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	25	
5	5	5	5	4	4	26	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	30	
5	5	5	5	3	5	27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	29	
5	5	5	5	4	5	29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	
5	5	5	5	3	4	24	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	26	
5	5	5	5	4	5	28	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	30	
5	5	5	5	4	3	25	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	29	
5	5	5	5	2	4	25	5	4	5	4	4	4	4	4	5	3	5	27	
5	5	5	5	4	4	28	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	28	
5	5	5	4	5	5	29	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	29	

D4-SOCIAL						D4_VD	D5-FAMILIAR						D2_VD	VD
P41	P42	P43	P44	P45	P46		P47	P48	P49	P50	P51	P52		
5	5	5	4	5	4	28	5	5	5	5	5	5	30	145
4	5	4	4	3	5	25	5	5	4	4	5	5	28	131
5	5	5	5	5	2	27	5	5	5	5	5	5	30	141
5	5	5	5	3	5	28	5	5	5	5	5	5	30	144
3	5	4	3	5	5	25	5	5	5	5	5	5	30	140
5	4	5	4	5	3	26	5	5	5	3	5	5	28	133
4	4	4	4	4	5	25	4	5	5	3	5	5	27	126
5	5	5	5	3	3	26	5	4	4	3	5	5	26	133
5	5	5	5	3	3	26	5	5	5	5	5	5	30	133
5	4	5	5	4	2	25	5	5	4	4	5	5	28	135
5	5	5	4	4	3	26	5	5	5	3	5	5	28	137
5	3	3	5	5	5	26	5	5	4	5	5	5	29	125
5	5	5	3	3	1	22	5	5	5	4	5	5	29	136
5	3	3	5	3	4	23	5	5	2	1	5	5	23	115
5	4	5	5	5	5	29	4	5	5	4	5	5	28	143
5	4	5	4	5	4	27	5	5	5	5	5	5	30	141
4	4	4	4	5	3	24	5	4	5	4	5	5	28	130
5	5	5	3	3	1	22	5	5	3	3	5	5	26	132
5	3	3	5	3	3	22	5	4	3	4	5	5	26	119
5	4	4	5	4	3	25	5	5	4	4	5	5	28	131
5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	138
5	5	5	5	3	3	26	5	5	5	5	5	5	30	141
5	5	5	5	5	3	28	5	5	5	5	5	5	30	146
5	5	5	5	3	1	24	5	5	3	3	5	5	26	127
5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	144
4	4	4	4	4	5	3	24	4	4	4	5	5	26	124
4	4	4	4	4	5	4	25	5	5	5	4	5	29	132
5	4	4	4	3	4	24	4	5	5	3	5	5	27	134
5	4	5	4	3	3	24	5	5	5	3	5	5	28	133
5	4	5	4	5	3	26	5	5	4	3	5	5	27	137
2	3	3	4	5	4	21	5	5	5	4	5	5	29	134
5	5	5	5	2	1	23	5	5	5	5	5	5	30	135
4	3	3	5	5	3	23	5	5	3	3	5	5	26	127
5	5	5	5	5	3	28	5	5	4	3	5	5	27	137
5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	147
5	3	5	5	5	5	28	5	5	4	5	5	5	29	134
5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	146
4	4	5	5	4	4	26	4	5	4	3	5	5	26	123
4	4	4	4	4	4	24	4	5	5	5	5	4	28	128
5	3	4	3	3	3	21	3	4	4	3	4	4	22	113
5	5	5	5	5	5	30	5	5	4	5	5	5	29	134
4	5	5	5	5	5	29	5	5	5	5	4	4	28	137
5	4	5	5	4	5	28	5	5	5	5	5	4	29	141
5	5	5	5	3	3	26	5	5	5	5	5	5	30	143
4	4	4	4	5	5	27	5	4	4	4	4	5	26	132
4	4	4	4	4	4	24	3	5	4	4	4	4	24	117
4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	119
5	5	4	4	5	5	29	5	5	5	5	5	4	29	136
5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	140
5	5	5	5	5	3	28	5	5	5	4	5	5	29	143
5	5	5	5	3	5	28	5	5	5	5	5	5	30	145
5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	149
4	5	4	4	5	4	26	3	5	4	4	5	5	26	127
4	4	5	5	5	5	28	4	5	5	5	5	5	29	144
5	5	2	4	2	3	21	5	5	4	4	5	5	28	131
4	4	4	4	3	4	23	4	5	4	2	5	5	25	126
5	5	5	4	4	4	27	5	5	5	5	5	5	30	141
5	5	5	2	5	3	25	5	5	4	3	5	5	27	140