



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la
autoestima en estudiantes del nivel inicial de los caseríos
Ahuyaca y Colapón – 2022**

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

AUTORA:

Villanueva Quintana, Neltsy Victoria (orcid.org/0000-0002-9357-7698)

ASESOR:

Mg. Loayza Reymer, Raul Americo (orcid.org/0000-0003-4866-1601)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

PIURA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

A mis hijos por su amor, esfuerzo y confianza depositada en mí, además de su apoyo invaluable e incondicional en la culminación de la maestría.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi agradecimiento en primer lugar a Dios por brindarme la fortaleza necesaria para culminar esta etapa de mi vida, así mismo agradecer a los docentes de la Universidad César Vallejo, quienes hicieron posible ver cristalizada mi formación profesional.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

I.	INTRODUCCIÓN	1
II.	MARCO TEÓRICO	4
III.	METODOLOGÍA	14
	3.1. Tipo y diseño de investigación	14
	3.2. Variables y operacionalización	15
	3.3. Población, muestra y muestreo	16
	3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
	3.5. Procedimientos	20
	3.6. Método de análisis de datos	21
	3.7. Aspectos éticos	22
IV.	RESULTADOS	24
V.	DISCUSIÓN	41
VI.	CONCLUSIONES	47
VII.	RECOMENDACIONES	49
	REFERENCIAS	49
	ANEXOS	61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Frecuencia de la variable autoestima, pretest</i>	24
Tabla 2: <i>Frecuencia de la Dimensión afectiva, pretest</i>	25
Tabla 3: <i>Frecuencia de la Dimensión cognitiva, pretest</i>	26
Tabla 4: <i>Frecuencia de la Dimensión identidad, pretest</i>	27
Tabla 5: <i>Frecuencia de la variable autoestima, postest</i>	28
Tabla 6: <i>Frecuencia de la Dimensión afectiva, postest</i>	29
Tabla 7: <i>Frecuencia de la Dimensión cognitiva, postest</i>	30
Tabla 8: <i>Frecuencia de la Dimensión identidad, postest</i>	31
Tabla 9: <i>Estadísticos descriptivos, medias del pre y post test</i>	32
Tabla 10: <i>Rangos con signos Wilcoxon</i>	33
Tabla 11: <i>Estadísticos de prueba^a</i>	34
Tabla 12: <i>Rangos con signos Wilcoxon</i>	35
Tabla 13: <i>Estadísticos de prueba^a</i>	36
Tabla 14: <i>Rangos con signos Wilcoxon</i>	37
Tabla 15: <i>Estadísticos de prueba^a</i>	38
Tabla 16: <i>Rangos con signos Wilcoxon</i>	39
Tabla 17: <i>Estadísticos de prueba^a</i>	40

RESUMEN

La presente tesis tuvo como objetivo primordial comprobar si el programa de estrategias lúdicas fortalece la autoestima de alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón 2022. Tuvo un enfoque cuantitativo, es una investigación aplicada, de diseño pre – experimental. Se trabajó con una muestra censal, tomando el total de la población, siendo 33 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de las instituciones educativas 461 del caserío Ahuyaca y 463 del caserío Colapón. Se elaboró un programa de estrategias lúdicas y como instrumento se utilizó la lista de cotejo para medir la variable autoestima. En cuanto al análisis de los datos obtenidos de la aplicación del pretest y del postest de la variable dependiente autoestima, fue de tipo estadístico, por ser un estudio de enfoque cuantitativo. El análisis se hizo en dos niveles: descriptivo e inferencial. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se concluye que la aplicación del programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la autoestima en los estudiantes del nivel inicial; así mismo el programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la dimensión afectividad, cognitiva e identidad de la variable autoestima en los estudiantes del nivel inicial.

Palabras clave: Programa, estrategias lúdicas, autoestima.

ABSTRACT

The main objective of this thesis was to verify if the program of play strategies strengthens the self-esteem of students of the initial level of the Ahuyaca and Colapón 2022 villages. It had a quantitative approach, it is an applied research, with a pre-experimental design. We worked with a census sample, taking the total population, being 33 students of 3, 4 and 5 years of age from the educational institutions 461 of the Ahuyaca and 463 of the Colapón hamlets. A program of ludic strategies was elaborated and a checklist was used as an instrument to measure the variable self-esteem. As for the analysis of the data obtained from the application of the pretest and posttest of the dependent variable self-esteem, it was of a statistical type, since it was a quantitative approach study. The analysis was performed at two levels: descriptive and inferential. Taking into account the results obtained, it is concluded that the application of the program of playful strategies has a positive influence on self-esteem in the students of the initial level; likewise, the program of playful strategies has a positive influence on the affective, cognitive and identity dimensions of the variable self-esteem in the students of the initial level.

Keywords: Program, ludic strategies, self-esteem.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial la formación inicial enfrenta grandes desafíos y es que los niños se interrelacionen entre ellos y a través de ello logren fortalecer su autoestima, siendo así que los docentes tienen el trabajo de involucrar el desarrollo personal de los infantes con el juego.

Actualmente la autoestima es un tema muy interesante para la comunidad educativa y psicólogos. Conforme a Aguilar y Navarro (2016, como se citó en Venturo, 2020) mencionan que en estos últimos tiempos la autoestima viene siendo objeto de estudio en el mundo y está relacionada a varios componentes reflejados en la vida del ser humano, puede ser tristeza, alegría, pena, éxito, depresión, inclusive la muerte.

Para (Helfer et al., 2015) en el Perú, el reto principal en lo que concierne a instrucción de infantes en el nivel inicial es desarrollar diversas estrategias orientadas a atender las necesidades educativas de los infantes mientras crecen. Las estrategias deberían ser de acuerdo a cada región del país, en las zonas rurales se debería trabajar con las familias ya que son parte fundamental en los inicios de vida de los pequeños y mayormente estas zonas rurales donde no tienen buena calidad educativa, los colegios no cuentan con la implementación correcta, por ejemplo, en el nivel inicial el área recreativa es deficiente; la desigualdad también es evidente en cuanto a infraestructura, equipamiento, acceso a medios tecnológicos, siendo estos factores de vital importancia.

Donayre (2020), nos dice que un factor principal por el cual los alumnos presentan autoestima baja es el bullying o acoso escolar, exclusión social y pérdida de un ser querido; todo esto interviene en el desarrollo de los niños.

En los caseríos Ahuyaca y Colapón el nivel inicial no cuenta con algún programa de estrategias lúdicas que fortalezca la autoestima, que permita a

los pequeños lograr su desarrollo integral, ya que existen estudiantes que se muestran poco participativos, tímidos, de baja autoestima dado que, muchos provienen de familias disfuncionales, familias con hijos únicos por lo que suelen ser mimados. Los docentes buscamos que los niños interactúen con otros ya que por su edad ellos necesitan relacionarse con sus pares, aprenden de su interacción con los demás mediante juegos lúdicos, esto les brinda la oportunidad a los infantes de explorar su exterior, además de desarrollar su creatividad.

Por consiguiente, para el estudio se suscitó el siguiente problema general: ¿en qué medida el programa contribuye a fortalecer la autoestima en los alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022?. Respecto a las preguntas específicas tenemos: ¿esta propuesta influye en la mejora de la afectividad de la autoestima?, ¿esta propuesta influye en la mejora de la cognición de la autoestima?, ¿esta propuesta influye en la mejora de la identidad de la autoestima de los infantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022?

Hoy en día las actividades lúdicas son de gran importancia para los docentes del nivel inicial ya que los infantes aprenden a través de ellas, por ende, esta tesis es de suma importancia porque los centros educativos deben contar con un programa de actividades lúdicas, las que deben ser incorporadas en cada clase y de esta manera se invite a la comunidad estudiantil a participar y trabajar en equipo. Además, es importante que los niños estén rodeados de ambientes gratos tanto en su morada como en su jardín de estudios, o en su entorno amical que les permitan tener una autoestima alta.

El aprendizaje de los infantes en sus primeros años de estudio se logra a través de la interacción con sus compañeros, mediante el juego lúdico, siendo este de suma importancia porque permite a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos, motivo por el cual es de gran valor utilizar la lúdica para mejorar la autoestima en los pequeños y sean capaces de tomar

decisiones, trabajar en equipo y adaptarse a los cambios.

Como bien lo menciona Feldman (2005) el más valioso y duradero regalo que el padre o docente ofrece a los infantes es un sentido positivo de sí mismos, lo que es imprescindible para que los pequeños crezcan independientes, pacientes, comunicativos, amistosos, dispuestos a interactuar con los demás, sensibles y con ganas de estudiar para poder salir adelante.

Se pretendió que este estudio sea capaz de suscitar la participación individual y grupal de los pequeños en la construcción del aprendizaje y fortalecimiento de la autoestima y dar respuesta a las necesidades del alumnado menos sobresaliente.

Asimismo, el objetivo primordial fue comprobar si la propuesta fortalece la autoestima de alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón 2022. Cuyos objetivos específicos son: analizar si la aplicación de esta propuesta influye en la mejora de la afectividad de la autoestima, analizar si la aplicación de esta propuesta influye en la mejora de la cognición de la autoestima, demostrar si la propuesta influye en la mejora de la identidad de la autoestima de los alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022.

En cuanto a la hipótesis general, se afirmó que la propuesta influye considerablemente en la autoestima de los estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022. Como hipótesis específicas se formuló: primero: la aplicación de esta propuesta influye en la mejora de la afectividad de la autoestima, segundo: la aplicación de la propuesta mejora la cognición de la autoestima y, tercera: la aplicación de la propuesta mejora la identidad de la autoestima en los alumnos de inicial los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022. Finalmente, como hipótesis nula: la propuesta no logró fortalecer la autoestima de alumnos del nivel inicial.

II. MARCO TEÓRICO

A escala internacional se tomó a manera de referencia a Gonzáles y Rodríguez (2018) en su proyecto sobre la lúdica como estrategia metodológica en el nivel inicial, realizada en Ecuador, pretende conocer cómo influye la lúdica como estrategias en la enseñanza aprendizaje en los infantes del nivel inicial.

En dicha investigación concluyeron que las actividades lúdicas son de gran significación para la maestra durante el desarrollo de sus clases, convierte el aula en un espacio motivador, agradable para expresarse, interactuar y convivir. Además, mencionan que el implementar esta actividad permite fortalecer los intereses y habilidades de los pequeños.

Los autores evidencian en su investigación que las actividades lúdicas fortalecen las relaciones interpersonales en los infantes del nivel inicial, logrando así una mejor convivencia tanto en el colegio como en su entorno. El enfoque del estudio realizado fue documental, estuvo basado en revisiones bibliográficas de estudios anteriores.

Este estudio realizado fortalece mis variables en estudio, además demuestra que los centros educativos buscan que los alumnos se desarrollen tanto cognitivamente como emocional y socialmente.

Para (Larrea, 2022) en su investigación sobre la lúdica en Ecuador donde trabajó con infantes de 4 años, demuestra cómo trasciende la lúdica en la enseñanza de los pequeños de la expresión oral. Este es un trabajo descriptivo, bibliográfico y transversal.

Según los resultados se concluye que la lúdica es de significativa importancia en la enseñanza de los pequeños, además que los maestros perciben la lúdica como trascendental para que los alumnos aprendan a expresarse oralmente y la involucren en el proceso educativo.

Esta investigación realizada aporta significativamente a mis variables en estudio, por lo que mencionan que la lúdica enriquece las experiencias de los pequeños y en base a ello logran sus aprendizajes.

Como manifiesta (Vargas et al., 2021) en su artículo sobre estrategias lúdicas, el autor afirma en sus conclusiones cuán efectivo es implementar estrategias o actividades lúdicas a manera de instrumento definitivo para obtener un aprendizaje significativo. Esta investigación tiene enfoque cualitativo.

A partir de esta investigación realizada se puede afirmar que aporta a la variable estudiada en los estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón.

Saeteros & Zhagui (2021), en su investigación realizada sobre lúdica como instrumento desarrollar competitividades comunicativas. El problema de investigación presentado pretende analizar de qué manera generar una dinámica atractiva tanto en la enseñanza como en el aprendizaje mediante el trabajo colaborativo y a través de la lúdica.

Esta investigación hace énfasis en la variable estudiada estrategias lúdicas, mencionan que dichas variables mejoran el aprendizaje significativo. Realizaron una investigación cualitativa, aplicada y de campo.

Los autores (Vera et al., 2019) presentan un artículo acerca de estrategias o actividades lúdicas para optimar la autoestima, realizaron un estudio descriptivo con enfoque cuali - cuantitativo, el objetivo principal planteado es conocer cómo la lúdica como estrategia mejora la autoestima en los adolescentes e infantes.

En las conclusiones se evidencia que las estrategias lúdicas logran elevar la autoestima en los pequeños garantizado un mejor aprendizaje, por consiguiente, mejoran su calidad de vida, también potencian las habilidades

cognitivas, personales y emocionales, por ejemplo: concentración, memoria, multisensorial, etc. Este aporte es muy importante teniendo en cuenta que los estudios están estrechamente relacionados con las variables de esta investigación.

En la investigación de Torres (2018), realizada en Bogotá acerca del fortalecimiento de la autoestima, el objetivo es comprobar si el proyecto lúdico promovido desde la gestión del aula fortifica la autoestima. Es una investigación cualitativa.

En cuanto a las conclusiones se menciona que existen maneras de resolver y enfrentar conflictos, así como la importancia de desarrollar proyectos que fortalezcan la autoestima y que se involucre a la familia y que esto permita lograr la autonomía de los estudiantes. Si bien los estudios son realizados en otros contextos, sirven como insumos para poder aportar conocimiento en nuestro caso sobre la materia de la presente investigación.

Joya (2019), en su estudio realizado tuvo como propósito fomentar el manejo de emociones a través de estrategias lúdicas, este estudio tiene un enfoque cualitativo.

Para la ejecución de esta investigación se implementaron estrategias lúdicas para niños de pre jardín logrando una actitud positiva en los infantes permitiéndoles resolver conflictos durante los trabajos realizados.

Fernández (2018) en su investigación realizada en Guatemala sobre el fortalecimiento de la autoestima tuvo como objetivo principal implementar un programa que ayude a fortalecer la autoestima. Este es trabajo cuantitativo, con diseño pre experimental y muestreo no probabilístico.

El autor concluyó que efectivamente la implementación de un programa fortalece la autoestima en los alumnos y recomienda continuar con la aplicación de dicho programa y que en ello se involucre a la comunidad

educativa. Con estos alcances podemos inferir que es muy importante que los padres acompañen en el crecimiento y la convivencia de sus hijos e hijas desde temprana edad.

Este estudio da soporte a mi investigación realizada en el que se pretende fortalecer la autoestima del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón a través de un programa lúdico.

A nivel nacional (Pérez & Tito, 2020) propusieron un programa lúdico para optimizar la adquisición de conocimientos en pequeños del nivel inicial en la ciudad de Chiclayo, siendo este pertinente ya que se logró demostrar que mejora el aprendizaje en infantes de 4 años. Los autores utilizaron un método cuantitativo con diseño no experimental.

En tal sentido se puede afirmar que el estudio realizado sobre la materia de análisis, aporta insumos al programa de estrategias lúdicas que se viene realizando en niños del nivel inicial del caserío Ahuyaca y Colapón. Como manifiesta (Huarcapuma & Llica, 2021), en su trabajo de investigación acerca de lúdica, pretenden determinar la eficacia de aplicar la actividad lúdica para ayudar a niños de 5 años a resolver problemas matemáticos.

El trabajo de investigación concluye demostrando la eficacia de las actividades lúdicas para resolver problemas matemáticos en pequeños del nivel inicial. Se hizo con un enfoque cuantitativo, de diseño cuasi experimental.

Este trabajo refuerza una variable en estudio estrategias lúdicas para el mejorar la autoestima en pequeños del nivel inicial.

Campos (2018), en su estudio sobre juego y autoestima, buscó desarrollar un programa lúdico para ayudar a fortalecer la autoestima de los alumnos. Dicha investigación realizada concluye que las actividades lúdicas contribuyen a fortalecer la autoestima en los alumnos. El estudio fue

explicativo con diseño factorial.

Dicho estudio refuerza sin duda la variable estrategias lúdicas y autoestima en mi investigación, donde se hace mención que la interrelación entre los niños es la mejor forma de aprendizaje y fortalece la autoestima en los pequeños.

Medina (2017), en su indagación realizada sobre estrategias lúdicas; el propósito fue establecer si las estrategias lúdicas tienen relación con el logro de aprendizajes, siendo un estudio correlacional, trabajó con una población de 57 alumnos, utilizando un cuestionario de escalamiento tipo Likert. El autor deduce que utilizar la lúdica como actividad mejora el aprendizaje.

De acuerdo a (Mamani & Tamayo, 2018) en su investigación de la actividad lúdica para incentivar a la lectura, tuvo como propósito mostrar la utilidad de la estrategia lúdica en el incentivo hacia la lectura en infantes de inicial, utilizaron una metodología explicativa con diseño experimental, trabajaron con 108 alumnos de 3 y 5 años utilizando una muestra de 25 niños. Para recolectar datos utilizaron lista de cotejo. Dichos instrumentos de medición permitieron concluir que al aplicarse las estrategias lúdicas los infantes se incentivan a la lectura.

Esta investigación da soporte a la variable en estudio programa de estrategias lúdicas, ya que demuestra que son de suma importancia en los infantes del nivel inicial, siendo esta la edad con la que se viene trabajando. Además, las estrategias lúdicas permiten un mejor aprendizaje en los pequeños, quienes aprenden a través del juego y de la interacción con sus compañeros de aula.

Respecto a las definiciones conceptuales se mencionaron de acuerdo a las variables y dimensiones en estudio:

Para (Rubicela, 2018) las estrategias lúdicas vienen a ser aquellas actividades que involucran juegos, dinámicas de grupo; son las herramientas utilizadas por los docentes para mejorar las actividades de aprendizaje y ayudar a resolver problemas dentro o fuera del salón de clase.

De acuerdo a Calderón, Marin, y Vargas (2015, como se citó en Huacarpuma & Llica, 2021) la actividad lúdica es una diversidad de actividades que permiten poner en juego su imaginación, representarlos de manera simbólica, de tal forma que disfrutan de sus acciones de manera placentera.

Por su parte La Cruz (2019) destaca que los juegos como estrategias son indispensables en la enseñanza, además ayuda al infante en su desarrollo tanto intelectual como personal, les permite expresar sus sentimientos y emociones de acuerdo al lugar en el que se encuentre.

Mientras que, para Guamán (2021) la lúdica como actividad mejora el desarrollo de la creatividad y pensamiento en los escolares, también permite al docente brindar una mejor educación.

De la misma manera, Cantor y Medina (2020) manifiestan que las actividades o estrategias lúdicas tienen un rol preponderante en la educación de la niñez al fortalecer el progreso de los pequeños desde la interacción y la cotidianidad.

Por lo que se puede decir, en la edad de 3, 4 y 5 años los niños aprenden sobre la convivencia, establecen vínculos afectivos, empiezan a conocerse y desarrollan la confianza en sí mismos y sobre todo construyen su identidad.

En cuanto a las dimensiones de las estrategias lúdicas, de acuerdo a Pérez (2016) tenemos:

Simbólica: se le designa a todo lo que expresa un simbolismo y viene a ser todo aquello que se genera con la presencia de símbolos.

Grupal: formado por un conjunto de individuos encargados de desempeñar roles recíprocos y específicos, que actúan de acuerdo a valores, fines y normas.

Metodología: es un conjunto de procedimientos racionales que se utilizan para obtener una meta, diversos objetivos que manda una exposición doctrinal que requieren cuidados específicos, habilidades o conocimientos.

Interacciones: son las acciones recíprocas entre dos o más objetos, agentes o personas.

Es sumamente importante utilizar estrategias lúdicas en niños del nivel inicial para alcanzar los objetivos propuestos en la enseñanza aprendizaje.

Asimismo, Chile (2021) menciona que las estrategias lúdicas dan lugar a que el alumno desarrolle su imaginación, por lo que los maestros deben saber aplicar el juego y desarrollarlos en base a temas tratados en el salón de clase. Además, las estrategias lúdicas permiten desarrollarse emocionalmente, cognitivamente y afectivamente a los pequeños.

Para (Gómez et al., 2015) el maestro debe fomentar y fortalecer estrategias lúdicas en los infantes y acompañarlos en el proceso para reafirmar el proceso de aprendizaje. Motivo por el cual, se deben crear propuestas innovadoras, las cuales permitan al infante ser reconocido como un ser lúdico

Por lo tanto, las estrategias lúdicas promueven la exploración y permite que los niños aprendan a través de ellas, por ello es importante que los niños estén rodeados de ambientes enriquecedores ya sea en el ámbito

escolar, social o con la familia que permitan el desarrollo de su personalidad y una autoestima alta, las cuales se adquieren desde la etapa inicial de su crecimiento.

De acuerdo a Branden (1995, como se citó en Saavedra, 2016) la autoestima la define como la confianza que tenemos en la forma de pensar de nosotros, en cómo enfrentamos aquellos retos en nuestro día a día. Otro concepto que da el autor es que la autoestima viene a ser la confianza en el derecho que tenemos a ser felices y triunfar, el sentir que tenemos de ser respetados.

Villamarín (2015, como se citó en Remache, 2019) menciona a Erick Erikson y su teoría psicosocial, la cual está centrada en el Yo, en la interacción social y la búsqueda de identidad.

Para (Cortes y Mestizo, 2020) la autoestima empieza a formarse a partir de la edad de 5 o 6 años en que los pequeños comienzan a tener una noción de cómo son basado en respuestas que obtuvieron por parte de maestros, padres, amigos, etc.

Llevando estos conceptos al nivel inicial se podría decir que la autoestima en los infantes es la satisfacción que el pequeño siente consigo mismo, y es en esta etapa en que los padres se convierten en los seres con mayor importancia para ellos; conforme crecen e ingresan al nivel inicial es la comunidad educativa quienes formarán parte de ese espejo que permitirá a los infantes construir su identidad.

A partir de estas premisas los docentes debemos desarrollar la autoestima en los infantes ya que es la edad en que empieza a desarrollarse la autoestima, la búsqueda de identidad y que mejor manera que hacerlo a través de estrategias lúdicas, promoviendo espacios de recreación y aprendizaje que permitan a los infantes crear sentimientos de amor, de aceptación y respeto de sí mismos.

Es de suma importancia mencionar los 3 tipos de autoestima que menciona Piaget (1999, como se citó en Ramírez et al., 2018) la primera es la autoestima alta, son aquellas personas que se perciben de manera positiva, que confían en sus capacidades y quieren superarse, mientras que en la autoestima relativa existe la duda, valioso o no, apto o no como persona y la autoestima baja es aquel sentimiento de inseguridad, de sentirse inferior, con miedo a vivir pleno. Así mismo el autor habla sobre la importancia del juego para que la interacción.

Las dimensiones de la autoestima de acuerdo a Moncada (2014) son 3:

Afectiva: es aquel componente sentimental o emocional que es aprendido de los docentes o padres y nuestro entorno.

Cognitiva: son las creencias, información y percepciones sobre uno mismo.

Identidad: es la percepción que tienen los infantes acerca de sí mismos, está relacionada con aceptarse tal como es, sus características corporales y la capacidad que tenga para establecer relaciones interpersonales positivas.

La autoestima es muy importante porque ayuda a tener niños cooperativos, líderes, que practiquen el apoyo mutuo desde temprana edad; sin embargo hoy en día existe un número importante de infantes que crecen en ambientes familiares ya sea acompañados por su madre o por cuidadores y algunos por otros familiares, lo cual afectan su crecimiento y bienestar, en tal sentido resulta trascendente y pertinente promover espacios de interacción y convivencia entre pares y así de esta manera logremos fortalecer y mejorar su autoestima, por lo que resulta trascendente que los docentes entiendan la real dimensión de esta situación y propongan en su labor pedagógica involucrando el desarrollo personal de los infantes con el

juego.

La importancia radica también en promover la interacción en el salón de clase a través de una atmósfera positiva y que los pequeños se enfrenten a los desafíos de la vida.

Para Alcántara (2004, como se citó en Cedeño, 2015) la importancia de desarrollar la autoestima en los niños desde nuestro papel de docentes está basada en la calidad de formación que se desea alcanzar en los estudiantes, además, manifiesta que un estudiante con autoestima alta está en la capacidad de afrontar cualquier situación difícil o fracaso.

El fortalecimiento de la autoestima en los pequeños permitirá también desarrollar la perseverancia, su capacidad de resolver problemas frente a dificultades o retos, así mismo permitirá desarrollar una serie de habilidades comunicativas de los pequeños, la capacidad de expresión, la participación activa, las habilidades sociales, de integración, participación y socialización.

Cabe recalcar que el programa de estrategias lúdicas es innovador e importante porque atiende a uno de los problemas que enfrenta la niñez que es la timidez, baja autoestima que es muy común en las zonas rurales donde los niños son cohibidos. Además, permitirá a los maestros contar un programa lúdico, el mismo que permitirá fortalecer la autoestima en niños del nivel inicial.

Como se puede apreciar existen diversos estudios que aportan a este trabajo de investigación, por cuanto cuenta con un respaldo teórico que permite reforzar nuestro trabajo, tener claridad y amplia información para tener resultados satisfactorios con relación a las variables de estudio.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

Basada en un enfoque cuantitativo, el cual exige seguir un proceso, una secuencia lógica y a su vez debe ser contrastado en la realidad, tal como lo recomienda (Hernández et al., 2014).

La investigación que se realizó es aplicada, tomando en cuenta lo que manifiesta (CONCYTEC, 2020) es toda aquella investigación encaminada a determinar mediante el conocimiento científico, la forma mediante la cual se cubra una necesidad específica y reconocida. En este caso se buscará determinar mediante conocimiento científico la forma en la cual se pueda atender la necesidad que tienen los estudiantes de las instituciones educativas.

3.1.2. Diseño de investigación

Se aplicó el diseño pre – experimental, los autores (Chávez et al., 2019) nos dicen que en estas investigaciones se observan uno o diversos grupos después de considerar factores causa – efecto, por lo tanto, en esta investigación se aplicarán 2 test (antes y después del programa) a un grupo ya establecido de alumnos.

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Estrategias lúdicas

Definición conceptual: Rubicela (2018), las conceptualiza como las actividades que involucran juegos, dinámicas de grupo; son las herramientas utilizadas por los docentes para mejorar las actividades de aprendizaje y ayudar a resolver problemas dentro o fuera del salón de clase. Entendiéndose para el autor que las actividades lúdicas permiten la interacción entre los alumnos mediante el juego.

De acuerdo a Díaz & Hernández (2022, como se mencionó en Saavedra, 2016) las estrategias lúdicas vienen a ser instrumentos que fortalecen actividades de aprendizaje y a la vez solucionar problemas. Significando esto que, la lúdica como estrategia permite al docente planificar secuencias estructuradas que garanticen el aprendizaje, en este estudio, lograr que la autoestima se fortalezca en los pequeños de las instituciones educativas objeto de estudio.

Definición operacional: Utilizaremos un programa lúdico, el cual contiene 10 actividades para su implementación.

Indicadores: De acuerdo a Caicedo (2016), son elementos encargados de representar un indicio que permita medir una variable de acuerdo a sus dimensiones. En este trabajo se establecieron 10 indicadores relacionados con la variable estrategias lúdicas (Anexo 1 y 2).

Escala de medición: se realizó a través de un programa de 10 actividades lúdicas.

Variable 2: Autoestima

Definición conceptual: Branden (1995, como se citó en Saavedra, 2016), la autoestima la define como la confianza que tenemos en la forma de pensar de nosotros, en cómo enfrentamos aquellos retos en nuestro día a día. Otro concepto que da el autor es que la autoestima viene a ser la confianza en el derecho que tenemos a ser felices y triunfar, el sentir que tenemos de ser respetados.

Para Silva (2019, como se citó en Quiñones, 2022), se considera a la autoestima como la percepción que tiene cada individuo de sí mismo, en este caso como se percibe cada estudiante, es el efecto de los rasgos sentimentales, emocionales, espirituales y corporales a los que afrontamos como seres humanos en el transcurrir de nuestra vida y que en base a esto construiremos nuestra personalidad.

Definición operacional: Se realizó utilizando la escala de medición tipo Likert.

Indicadores: Se establecieron 21 indicadores los cuales permitirán medir dicha variable y sus dimensiones (Anexo 1 y 2).

Escala de medición: Tipo Likert con intervalo, donde alto equivale a 3, medio equivale a 2 y bajo equivale a 1.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Definida por Lepkowski (2008, como se citó en Hernández et al., 2014) como un grupo de estudiantes con ciertas descripciones en común.

En esta investigación la población lo constituyeron 23 alumnos de 3, 4 y 5 años del jardín N° 461 del caserío Ahuyaca y 10 estudiantes de las mismas edades de la IEI N° 463 del caserío Colapón, siendo un total de 33 estudiantes, ambos caseríos se encuentran en el distrito de Colasay (Anexo 3).

Es importante mencionar que los caseríos Ahuyaca y Colapón pertenecen al distrito de Colasay, provincia de Jaén, región Cajamarca. Ambos caseríos están ubicados en una zona rural, con vías de acceso carrozables, poco transitables, con pocas cantidades de alumnos por lo que se tomó dos instituciones educativas del nivel inicial.

El caserío Ahuyaca se encuentra a 1 hora del distrito de Colasay, a diferencia de los colegios ubicados en la ciudad, en la zona rural no se cuenta con un profesional en el área de psicología. En cuanto al caserío de Colapón, este se encuentra ubicado a 15 minutos del caserío Ahuyaca, el centro educativo de esta zona tampoco cuenta con el área de psicología.

Cabe mencionar que los caseríos no tienen acceso a internet estable, la señal es muy baja, muchas veces no se tiene acceso a internet por las fuertes y constantes lluvias, además se denota la falta o mejora de infraestructura, equipamiento en las escuelas que satisfagan necesidades básicas del estudiante; falta de compromiso de las autoridades locales y padres de familia.

3.3.2. Muestra

Se consideró el total de la población, siendo 33 alumnos de los caseríos Ahuyaca y Colapón. A este tipo de muestra se

le conoce como muestra censal de acuerdo a Hernández et al. (2014, como se mencionó en Camargo et al., 2021).

3.3.3. Muestreo

No se realizó muestreo, se trabajó con la muestra censal porque se está considerando el total de la población teniendo en cuenta la definición de Ramírez (1997, como se mencionó en Rodríguez, 2017).

3.3.4. Unidad de análisis

De acuerdo a (Carrillo, 2015, diapositiva 5), lo constituyen cada uno de los estudiantes que compone la población y por consiguiente la muestra.

Por lo tanto, en el presente estudio fueron los 33 alumnos de los centros educativos inicial 461 – Ahuyaca y 463 – Colapón.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas

Son formas, medios que permiten recolectar datos importantes relacionados al tema en estudio de acuerdo a Sánchez y reyes (2006, como se mencionó en Camargo et al., 2021).

Por lo tanto, se empleó la técnica de la observación para la lista de criterios que conforman los indicadores de las variables.

La técnica de estudio propuesta está basada en (Hernández Sampieri et al., 2014) por cuanto es válido, confiable y sistemático.

3.4.2. Instrumentos

Para medir la autoestima se utilizó la lista de cotejo con 21 ítems, 7 ítems en cada dimensión de la autoestima (Anexo 4).

Ficha técnica de instrumento 1:

Nombre: Lista de Cotejo.

Autor: Saavedra (2016), adaptado por Villanueva (2022).

Dimensiones: Afectiva, cognitiva, identidad.

Baremos: alto = 3, medio = 2, bajo = 1

3.4.3. Validez y confiabilidad

Santos (2017) menciona que la validez de un instrumento es la cualidad para medir características que se pretende medir. En este proyecto la validez fue por juicio de 3 expertos en la materia (Anexo 5).

En cuanto a la confiabilidad de un instrumento Ary (1979, como se citó en Moreno, 2000) nos dice que viene a ser “el grado de uniformidad con que cumple su cometido” (p. 70).

En la presente investigación la confiabilidad está medida por el estadístico Alfa de Cronbach, de acuerdo a (Ñaupas et al., 2018) es llamado así por el autor que lo creó J.L. Cronbach, este reside en determinar por procesos matemáticos los coeficientes que varían de 0 a 1.

Se obtuvo como resultado 1.04 en la lista de cotejo, por lo que la variable en estudio tiene un rango de excelente (Anexo 6).

3.5. Procedimientos

Se inició el estudio revisando antecedentes nacionales e internacionales, considerando que provengan de fuentes confiables.

A partir de la información científica obtenida se procedió a elaborar un programa de estrategias lúdicas teniendo como base 10 juegos, los que se desarrollarán en un periodo de 30 días.

A partir del diagnóstico obtenido, diseñamos un instrumento (lista de cotejo), el cual contiene indicadores que permiten medir las variables objeto de estudio.

En cuanto a la ejecución del trabajo objeto de estudio se coordinó con los directivos de los centros educativos iniciales, así como con los padres de los pequeños con el propósito de contar con su colaboración y permiso por cuanto se trabajará con menores de edad (Anexo 7), una vez elaborada la propuesta se coordinó con las personas mencionadas para la aplicación del programa y la aplicación del instrumento.

El recojo de datos fue sistematizado para su análisis, interpretación y contrastación de los resultados con las hipótesis formuladas y finalmente formular conclusiones.

Es necesario precisar que finalizando la aplicación de la propuesta y de los resultados conseguidos se procedió a comunicar a las familias y directivos las conclusiones de esta investigación.

3.6. Método de análisis de datos

Se procesó la información de manera minuciosa bajo cierto procedimiento que permite reunir los resultados (Hernández Sampieri et al., 2014).

El análisis de los datos obtenidos de la aplicación del pretest y del postest de la variable dependiente autoestima, fue de tipo estadístico, por ser un estudio de enfoque cuantitativo. El análisis se hizo en dos niveles: descriptivo e inferencial. A nivel descriptivo, (Santillán, 2016) menciona que la estadística descriptiva resume la información comprendida en los datos de manera sencilla y se pueden utilizar tablas de frecuencia; este análisis sirve tanto para la población como para la muestra.

En este proyecto, por la necesidad de mostrar las características de la variable autoestima que, por ser una variable cualitativa con categorías ordinales, solo se le analizó a través de tablas de frecuencia para expresar en porcentajes las variaciones de las categorías de la variable, de manera general y de sus dimensiones, tanto en el pretest como en el postest. Las tablas se acompañan de sus respectivos gráficos de barras, para facilitar la apreciación de las proporciones.

A nivel inferencial, (Santillán, 2016) menciona que la estadística inferencial trabaja con la muestra de las que se adquieren las conclusiones acerca de la población. En este proyecto se hizo el análisis para contrastarlo con las hipótesis. Fueron sometidas a prueba tanto la hipótesis general como las hipótesis específicas.

Por tratarse de un estudio aplicativo preexperimental, con variable dependiente de naturaleza cualitativa y escala ordinal, con el uso del software SPSS, versión 26 en español, se llevó a cabo bajo el enfoque basado en un valor de probabilidad, con la prueba de rangos

con signo de Wilcoxon, utilizado para el análisis no paramétrico, como en este caso, no siendo necesario ejecutar la prueba de normalidad de la variable y considerando una significancia de 0,05 o 5 % de error muestral de dos colas, valores que han servido para rechazar o aceptar la hipótesis nula, de acuerdo a la siguiente regla: si $\alpha = 0 < a = 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación; caso contrario, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación. Este procedimiento se siguió tanto en la hipótesis general como en las específicas.

3.7. Aspectos éticos

Se tendrá en cuenta el principio de autonomía, lo que implica que el estudio reflejará la verdad, respetando la privacidad de los estudiantes, tiene su carácter confidencial y el consentimiento de las familias y directivos de las II.EE (Siurana, 2010).

En este caso, se informará a la familia sobre la investigación y así firmen un consentimiento informado para que sus menores hijos puedan participar en el proyecto (Anexo 7). De acuerdo al (INCMNSZ, 2017) el consentimiento informado viene a ser un documento informativo en el cual se les explica a los involucrados el propósito de estudio y se les invita a ser parte de esta.

También se tendrá en cuenta el principio de confidencialidad, de acuerdo a la (INCMNSZ, 2020) la confidencialidad es el acuerdo que se da entre el que investiga y el participante sobre cómo se va a manejar, administrar y difundir la información personal de identificación; por lo mismo que los datos obtenidos en esta investigación son confidenciales para mantener reservados los nombres de la población estudiantil y que solo serán manejados por la investigadora.

Así mismo esta investigación está basada en el principio de

beneficencia no maleficencia, tomando en cuenta lo que menciona Zerón (2019) en la investigación se asegura el bienestar de los que participarán en el estudio sin causar daño alguno

Motivo por el cual, se asegurará la tranquilidad y bienestar de los estudiantes, evitando causar daño, todo lo contrario, este proyecto de investigación es para lograr que el beneficio de los estudiantes en su futuro profesional y vida diaria.

IV. RESULTADOS

RESULTADOS DESCRIPTIVOS DEL PRETEST DE LA VARIABLE AUTOESTIMA

Tabla 1

Variable Autoestima, Pretest

Niveles	Frecuencia	%	% válido	% acumulado
BAJA	27	81,8	81,8	81,8
MEDIA	6	18,2	18,2	100,0
ALTA	0	00,0	00,0	
Total	33	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se logra observar que la variable autoestima del pretest, muestra que el 81,82 % de los estudiantes tienen una autoestima baja, el 18,18 % refleja una autoestima media y cero % alta.

La autoestima de más de las tres cuartas partes de los escolares de inicial con edades de 3 a 5 años de las escuelas 461 del caserío Ahuyaca y 463 del caserío Colapón muestran baja autoestima en el pretest. En esta variable se evaluó las tres dimensiones de la autoestima: afectiva, cognitiva e identidad.

Tabla 2*Frecuencia de la Dimensión Afectiva, Pretest*

Niveles	Frecuencia	%	% válido	% acumulado
BAJA	24	72,7	72,7	72,7
MEDIA	9	27,3	27,3	100,0
ALTA	0	00.0	00.0	
Total	33	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se logra observar que, en la dimensión afectiva de la autoestima del pretest, muestra que el 72,73 % de los estudiantes tienen una afectividad baja, el 27,27 % refleja una afectividad media y cero % alta.

Cerca de las tres cuartas partes de los escolares muestran baja afectividad de la autoestima en el pretest, significando que no se relacionan con sus compañeros, muestran inseguridad, no expresan sus sentimientos, les molesta los elogios, no les gusta ayudar a los demás.

Tabla 3*Frecuencia de la Dimensión Cognitiva, Pretest*

Niveles	Frecuencia	%	% válido	% acumulado
BAJA	30	90,9	90,9	90,9
MEDIA	3	9,1	9,1	100,0
ALTA	0	00,0	00,0	
Total	33	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se logra observar en la dimensión cognitiva de la autoestima del pretest, muestra que el 90,91 % de los estudiantes tienen una cognición baja, solo el 9,09 % refleja una cognición media y cero % alta.

Cerca del 100 % de los estudiantes muestran una baja cognición de la autoestima en el pretest, por lo tanto, podemos deducir que los estudiantes del nivel inicial no logran entender el juego, no se muestra inteligente en su interacción con los demás, no trabaja en equipo, no realiza sus tareas de manera correcta y no participa en clase.

Tabla 4*Frecuencia de la Dimensión Identidad, Pretest*

Niveles	Frecuencia	%	% válido	% acumulado
BAJA	29	87,9	87,9	87,9
MEDIA	4	12,1	12,1	100,0
ALTA	0	00,0	00,0	
Total	33	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se visualiza que en la dimensión identidad de la autoestima del pretest, muestra que el 87,88 % de los estudiantes tienen una identidad baja, solo el 12,12 % refleja una identidad media y cero % alta.

Un elevado porcentaje de los estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón muestran una baja identidad de la autoestima en el pretest por lo que demuestran disgusto con su cuerpo, no tienen amigos en el aula, no comparten con sus compañeros, no se sienten a gusto tal y como son, no se valoran, no se aceptan tal y como son.

RESULTADOS DESCRIPTIVOS DEL POSTEST DE LA VARIABLE AUTOESTIMA

Tabla 5

Variable Autoestima, Postest

Niveles	Frecuencia	%	% válido	% acumulado
ALTA	33	100,0	100,0	100,0
MEDIA	00	00,0	00,0	
BAJA	00	00,0	00,0	
Total	33	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se logra observar que la variable autoestima del postest, muestra que el 100,00 % de los estudiantes tienen una autoestima alta y ningún estudiante se ubica en el nivel medio ni bajo.

Los alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón lograron tener una autoestima alta en la evaluación de la variable después de aplicado el programa lúdico, siendo esto factor positivo para su futuro. Significa también que lograron alcanzar su desarrollo afectivo, cognitivo e identidad; comprobando así que la propuesta fortalece la autoestima de los alumnos.

Tabla 6*Frecuencia de la Dimensión Afectiva, Postest*

Niveles	Frecuencia	%	% válido	% acumulado
ALTA	33	100,0	100,0	100,0
MEDIA	00	00,0	00,0	
BAJA	00	00,0	00,0	
Total	33	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se visualiza que la dimensión afectiva del postest, muestra que el 100,00 % de los estudiantes tienen una elevada afectividad y ningún estudiante se sitúa en el nivel medio ni bajo de esta dimensión en la evaluación de la variable después de ser aplicado el programa lúdico.

Los alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón demostraron que les agrada los juegos, se llevan bien con sus compañeros al jugar, se sienten seguros al momento de participar en los juegos, expresan sus emociones y sentimientos, están felices en el aula, les agrada que los elogien y están contentos cuando ayudan a sus compañeros, quedando demostrado así que, la aplicación de la propuesta influye significativamente en la mejora de la afectividad de la autoestima.

Tabla 7*Frecuencia de la Dimensión Cognitiva, Postest*

Niveles	Frecuencia	%	% válido	% acumulado
ALTA	33	100,0	100,0	100,0
MEDIA	00	00,0	00,0	
BAJA	00	00,0	00,0	
Total	33	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

La dimensión cognitiva del postest, muestra que el 100,00 % de los estudiantes tienen una elevada cognición y ningún estudiante se sitúa en el nivel medio ni bajo de esta dimensión en la evaluación de la variable después de aplicarse la propuesta lúdica.

Los infantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón demostraron comprender los juegos con facilidad, se mostraron inteligentes en su interacción con los demás, reconocieron la importancia de trabajar en equipo, manifestaron realizar sus tareas de manera correcta, les interesa la opinión de los demás sobre ellos, se mostraron participativos en clase y se sintieron orgullosos de su rendimiento escolar; lo cual significa que el programa lúdico influye de manera significativa en la mejora de la cognición de la autoestima.

Tabla 8*Frecuencia de la Dimensión Identidad, Postest*

Niveles	Frecuencia	%	% válido	% acumulado
ALTA	33	100,0	100,0	100,0
MEDIA	00	00,0	00,0	
BAJA	00	00,0	00,0	
Total	33	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se logra observar que la dimensión identidad del postest, muestra que el 100,00 % de los estudiantes tienen una elevada identidad y ningún estudiante se sitúa en el nivel medio ni bajo de esta dimensión en la evaluación de la variable después de aplicarse la propuesta lúdica.

Los alumnos del nivel de los caseríos Ahuyaca y Colapón demostraron que su cuerpo les gusta tal y como es, les gusta tener amigos en el salón de clase, comparten el juego, se sienten a gusto tal y como son, se sienten y valoran como buenos, se identifican con su nombre y se aceptan tal y como son, demostrando que el programa lúdico sí influye en la mejora de la identidad de los alumnos.

Tabla 9*Estadísticos Descriptivos, Medias del Pre y Post Test*

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Variable autoestima, pretest	33	1	2	1,18	,392
Variable autoestima, posttest	33	3	3	3,00	,000
N válido (por lista)	33				

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se puede observar que la media del posttest de la variable autoestima es mayor a la del pretest de la misma variable, lo mismo la desviación estándar del posttest es cero, lo que permite apreciar que los datos están agrupados en el centro y sin desviación.

Por estos datos, podemos apreciar que los niveles de autoestima son mejores después de la aplicación de la propuesta lúdica en los alumnos de la muestra.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

A. HIPÓTESIS GENERAL

Ho: La aplicación de la propuesta lúdica no influye de manera significativa en la mejora de la autoestima de los escolares del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022.

H1: La aplicación de la propuesta lúdica influye de manera significativa en la mejora de la autoestima de los escolares del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022.

Significancia: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: Prueba test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales.

RESULTADO

Tabla 10

Rangos con Signos Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Variable autoestima, pretest -	Rangos negativos	33 ^a	17,00	561,00
	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
Variable autoestima, postest.	Empates	0 ^c		
	Total	33		

a. Variable autoestima, pretest < Variable autoestima, postest

b. Variable autoestima, pretest > Variable autoestima, postest

c. Variable autoestima, pretest = Variable autoestima, postest

Nota. Elaboración propia.

Tabla 11*Estadísticos de Prueba^a*

	Variable autoestima, pretest - Variable autoestima, posttest
Z	-5,380 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos positivos.

Nota. Elaboración propia.

DECISIÓN

En la tabla Rangos se analizaron 33 pares de datos. Hubo 33 pares negativos, cero pares positivos y cero empates. En la tabla estadísticos de prueba, se observa en la fila Sig. asintótica (bilateral) que el valor $p. = 0,000$ es $< 0,05$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, y se concluye que existen suficientes evidencias empíricas para afirmar que la propuesta lúdica sí influye de manera positiva en la autoestima en infantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022, a una significancia de 5 %.

B. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

a. Hipótesis específica 1:

Ho: La aplicación de la propuesta de estrategias lúdicas no influye de manera significativa en la mejora de la dimensión afectiva de la variable autoestima de los alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022.

H1: La aplicación de la propuesta lúdica influye de manera significativa en la mejora de la dimensión afectiva de la variable autoestima de los alumnos

del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022.

Significancia: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: Prueba test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales.

RESULTADO

Tabla 12

Rangos con signos Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión afectiva, pretest - Variable autoestima, postest	Rangos negativos	33 ^a	17,00	561,00
	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	0 ^c		
	Total	33		

a. Dimensión afectiva, pretest < Variable autoestima, postest

b. Dimensión afectiva, pretest > Variable autoestima, postest

c. Dimensión afectiva, pretest = Variable autoestima, postest

Nota. Elaboración propia.

Tabla 13*Estadísticos de prueba^a*

	Dimensión afectiva, pretest - Variable autoestima, posttest
Z	-5,273 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos positivos.	

Nota. Elaboración propia.

DECISIÓN

En la tabla Rangos se analizaron 33 pares de datos. Hubo 33 pares negativos, cero pares positivos y cero empates. En la tabla estadísticos de prueba, se visualiza en la fila Sig. asintótica (bilateral) que el valor $p. = 0,000$ es $< 0,05$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, y se concluye que existen suficientes evidencias empíricas para afirmar que el programa lúdico sí influye de manera positiva en la dimensión afectiva de la autoestima en infantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022 a una significancia de 5 %.

b. Hipótesis específica 2:

Ho: La aplicación de la propuesta no influye de manera significativa en la mejora de la dimensión cognitiva de la variable autoestima de los alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022.

H1: La aplicación del programa influye de manera significativa en la mejora de la dimensión cognitiva de la variable autoestima de los alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022.

Significancia: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: Prueba test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales.

RESULTADO

Tabla 14

Rangos con signos Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión cognitiva, pretest - Variable autoestima, postest	Rangos negativos	33 ^a	17,00	561,00
	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	0 ^c		
	Total	33		

a. Dimensión cognitiva, pretest < Variable autoestima, postest

b. Dimensión cognitiva, pretest > Variable autoestima, postest

c. Dimensión cognitiva, pretest = Variable autoestima, postest

Nota. Elaboración propia.

Tabla 15

Estadísticos de prueba^a

	Dimensión cognitiva, pretest - Variable autoestima, postest
Z	-5,533 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Nota. Elaboración propia.

DECISIÓN

En la tabla Rangos se analizaron 33 pares de datos. Hubo 33 pares negativos, cero pares positivos y cero empates. En la tabla estadísticos de prueba, se visualiza en la fila Sig. asintótica (bilateral) que el valor $p. = 0,000$ es $< 0,05$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, y se concluye que hay suficientes evidencias empíricas para afirmar que la propuesta lúdica sí influye de manera positiva en la dimensión cognitiva de la autoestima en infantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022, a una significancia de 5 %.

c. Hipótesis específica 3:

Ho: La aplicación de la propuesta lúdica no influye de manera significativa en la mejora de la dimensión identidad de la variable autoestima de los alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022.

H1: La aplicación del programa influye de manera significativa en la mejora de la dimensión identidad de la variable autoestima de los alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022.

Significancia: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: Prueba test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales.

RESULTADO

Tabla 16

Rangos con signos Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión identidad, pretest - Variable autoestima, posttest	Rangos negativos	33 ^a	17,00	561,00
	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	0 ^c		
	Total	33		

a. Dimensión identidad, pretest < Variable autoestima, posttest

b. Dimensión identidad, pretest > Variable autoestima, posttest

c. Dimensión identidad, pretest = Variable autoestima, posttest

Nota. Elaboración propia. Base de datos de la investigación.

Tabla 17

Estadísticos de prueba^a

	Dimensión identidad, pretest - Variable autoestima, posttest
Z	-5,476 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Nota. Elaboración propia. Base de datos de la investigación.

DECISIÓN

En la tabla Rangos se analizaron 33 pares de datos. Hubo 33 pares negativos, cero pares positivos y cero empates. En la tabla estadísticos de prueba, se visualiza en la fila Sig. asintótica (bilateral) que el valor $p. = 0,000$ es $< 0,05$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, y se concluye que hay suficientes evidencias empíricas para afirmar la propuesta lúdica sí influye de manera positiva en la dimensión identidad de la autoestima en infantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022, a una significancia de 5 %.

V. DISCUSIÓN

La presente tesis tuvo como objetivo primordial comprobar si la propuesta lúdica fortalece la autoestima de alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón 2022. Para lo cual, se utilizaron las herramientas pertinentes para el recojo de datos y así obtener los resultados que a continuación se discuten.

En cuanto a la variable autoestima el pretest, muestra que el 81, 82 % de los estudiantes tienen una autoestima baja, el 18,18 % refleja una autoestima media y cero % alta y después de aplicar el programa lúdico, el cual consta de diez juegos, el postest muestra que el 100,00 % de los estudiantes tienen una autoestima alta. En esta variable se evaluaron 3 dimensiones: afectiva, cognitiva e identidad.

Con estos resultados podemos decir que logramos alcanzar nuestro objetivo de fortalecer la autoestima en niños del nivel inicial, logrando desarrollar su interacción social se sientan seguros de sí mismos, sean felices, confiados ya que al ser niños que viven en una zona rural se mostraban cohibidos, tímidos.

Estos resultados conseguidos se relacionan con los de los autores (Vera et al., 2019), en su artículo acerca la lúdica para optimar la autoestima, donde obtuvieron que el 60% de la población que fueron infantes y jóvenes analizada presentan alto nivel de autoestima, demostrando así que la lúdica influye de forma significativa en el progreso de los pequeños, mejora su interacción y relaciones sociales, además que el tener una autoestima elevada permite a las personas ser felices.

Los resultados también demuestran lo referido por (Saeteros, 2021), quien demuestra que la lúdica como estrategia es importantes en la instrucción de contenidos ya que genera un ambiente agradable y divertido.

Lo anterior demuestra el valor de la lúdica, el juego en el desarrollo de la autoestima de los infantes y cuán importante es que los maestros desarrollen un programa lúdico con los niños; ya que se demostró que estas actividades fortalecen la autoestima de los alumnos y les permitirá optimar su calidad de vida.

Se debe recalcar que en la zona rural no se cuenta con programa de estrategias lúdicas, y que partir de los resultados emanados y demostrando la importancia de un programa lúdico, sería valioso que tanto en las instituciones educativas de las ciudades como en zonas rurales los maestros cuenten con un programa lúdico, para lo cual el Ministerio de Educación a través de las UGEL de cada región elaboren un programa y además implementen con material educativo y didáctico los centros educativos.

Para las tres dimensiones de la autoestima con las que se trabajó, los resultados muestran lo siguiente: en cuanto a la dimensión afectiva, el pretest muestra que el 72,73 % de los estudiantes tienen una afectividad baja, el 27,27 % refleja una afectividad media y cero % alta; mientras que en del postest, muestra que el 100,00 % de los estudiantes tienen una elevada afectividad después de ser aplicada la propuesta lúdica.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos podemos decir que se ha cumplido con uno de los objetivos específicos, donde el programa lúdico incide significativamente en la dimensión afectiva de la autoestima de los infantes del nivel inicial, después de aplicarse el programa se pudo observar que a los pequeños les agrada los juegos, han mejorado su interrelación, sienten seguridad al jugar, los niños expresan sus sentimientos, además demostraron estar felices en el salón de clase.

Estos resultados coinciden con lo dicho por (Joya, 2019), quien considera que el impacto generado por la lúdica en el manejo de emociones fue positivo, permitiendo a los interiorizar sus emociones, aceptar sus errores para así ganar autonomía, además los infantes demostraron agrado por los

juegos realizados.

En tal sentido y teniendo en cuenta lo referido precedentemente confirmamos que las estrategias lúdicas fomentan el manejo de emociones, el desarrollo emocional de los infantes, a través del juego se logra que los pequeños expresen sus sentimientos y, por lo tanto, se logra su desarrollo social.

En la dimensión cognitiva de la autoestima del pretest, muestra que el 90,91% de los estudiantes tienen una cognición baja, solo el 9,09 % refleja una cognición media y cero % alta; mientras que después de aplicarse la propuesta lúdica la dimensión cognitiva del posttest, muestra que el 100,00 % de los estudiantes tienen una elevada cognición y ningún estudiante se sitúa en el nivel medio ni bajo de esta dimensión.

Esto quiere decir que a través de la lúdica se logró alcanzar el segundo objetivo específico, en el que se logra la dimensión cognitiva en los infantes de centros educativos del nivel inicial 461 Ahuyaca y 463 Colapón, obteniendo que ellos comprendan el juego que se realizó, demostraron inteligencia en su interacción, aprendieron la importancia de trabajar en equipo, se mostraron participativos en clase y se sintieron orgullosos de su rendimiento escolar.

Los resultados conseguidos se pueden contrastar con los de Gonzáles y Rodríguez (2018) en su proyecto sobre la lúdica como estrategia metodológica en el nivel inicial en el demuestran que aplicar estrategias lúdicas a desarrollar y ejercer los procesos cognitivos, afectivos de los alumnos y esto les va a permitir tener una mejor relación con los demás.

De igual manera, los resultados son corroborados por (Pérez & Tito, 2020), quienes en su investigación concluyeron que el programa lúdico es eficiente y pertinente para mejorar el aprendizaje de los alumnos.

Además, los resultados obtenidos demuestran lo expuesto por (Larrea, 2022), quien expresa que la lúdica es un instrumento primordial para el que los alumnos aprendan a expresarse, además vincula la expresión oral con la creatividad, la imaginación, preparando a los alumnos para enfrentar retos futuros.

Analizando estos resultados podemos ver la importancia de que los maestros cuenten con un programa lúdico para mejorar en los estudiantes las capacidades relacionadas con el aprendizaje de nuevas destrezas y conocimientos

Posteriormente, en la dimensión identidad de la autoestima del pretest, muestra que el 87,88 % de los estudiantes tienen una identidad baja, solo el 12,12 % refleja una identidad media y cero % alta y luego de haberse aplicado la propuesta, la dimensión identidad muestra que el 100,00 % de los estudiantes tienen una elevada identidad.

Esto significa que el programa lúdico alcanza el tercer objetivo específico propuesto, en el que la propuesta influye de manera significativa en la identidad de los alumnos del nivel inicial, se logró que los estudiantes se sientan a gusto tal y como son, se valoren, se acepten como son y se interrelacionen con sus compañeros.

Los resultados logrados se pueden comparar con los de (Torres, 2018) porque en los centros educativos el nivel de autoestima era bajo y con la implementación de la propuesta para fortalecer la autoestima se logró favorecer la valoración de uno mismo, la autoimagen, la identidad, el amor propio, la autoconfianza, se logró una autoestima positiva, lo cual será vital en el transcurso de la vida de los estudiantes.

Teniendo en cuenta estos resultados podemos afirmar que el juego es significativo en el progreso y construcción de la identidad de los pequeños y que sea de manera positiva, para que así el niño o niña fortalezca su

autoestima. Hay que tener en cuenta que en la construcción de la identidad la familia juega un papel que tiene un rol muy importante ya que son el entorno de los pequeños.

En relación a las hipótesis formuladas inicialmente, los resultados reflejan que la hipótesis general afirma que el programa lúdico sí influye de manera positiva en la autoestima en infantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022, a una significancia de 5 %, utilizando el Estadístico de prueba: Prueba test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales.

En la hipótesis específica 1, la significancia resultó: $p. = 0,000$ es $< 0,05$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, y podemos afirmar la propuesta sí influye de manera positiva en la dimensión afectiva de la autoestima en infantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022 a una significancia de 5 %.

En la hipótesis específica 2, los resultados demuestran que la propuesta sí influye de manera positiva en la dimensión cognitiva de la autoestima en infantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022, a una significancia de 5 %.

Finalmente, en la hipótesis específica 3 de acuerdo a los resultados de la prueba test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales, donde se analizaron 33 pares de datos. Hubo 33 pares negativos, cero pares positivos y cero empates; en los estadísticos de prueba el valor $p. = 0,000$ es $< 0,05$. Por lo tanto, rechaza la hipótesis nula y se afirma que el programa de estrategias lúdicas sí influye de manera positiva en la dimensión identidad de la autoestima en infantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022, a una significancia de 5 %.

Por lo tanto, podemos decir que el estudio concuerda con lo mencionado por (Fernández, 2018), en su investigación en la que concluyó

que el implementar un programa lúdico incrementa el nivel de autoestima en los escolares, el autor también trabajó con un pretest y posttest, los cuales le permitieron evaluar la autoestima.

Así mismo guarda relación con lo dicho por (Campos, 2018), quien a través de su investigación buscó fortalecer la autoestima de los escolares del nivel secundaria a través de estrategias lúdicas y donde defiende las hipótesis formuladas, en las que los resultados le permitieron afirmar que efectivamente un programa lúdico fortalece la autoestima de los estudiantes.

De igual manera estos resultados son respaldados por (Huarcapuma & LLica, 2021), quienes comprueban su hipótesis afirmando que la aplicación de la lúdica como actividad beneficia el aprendizaje en niños de 5 años. Esto es importante ya que el rendimiento escolar está vinculado con una autoestima alta.

Analizando estos resultados podemos afirmar que aplicar un programa lúdico en el salón de clase, permitirá fortalecer la autoestima no solo en estudiantes del nivel inicial, sino en los diferentes grados de instrucción, por lo que es vital que los docentes hagan uso de estos juegos, de estas actividades y estrategias para alcanzar un alto nivel de autoestima en sus estudiantes y así ellos puedan enfrentar futuros retos en su vida personal y laboral.

Además, podemos asegurar que la investigación ha sido relevante y beneficiosa, porque se logró cumplir con el objetivo principal, además el estudio se realizó en una zona rural, donde los centros educativos no cuentan con un programa lúdico, por lo tanto, ha sido importante ya que se realizó en beneficio de los estudiantes para que fortalezcan su autoestima y logren alcanzar sus metas propuestas.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Después de haber evaluado la hipótesis general a través de la prueba no paramétrica para variables ordinales de la Prueba de Rangos con signos Wilcoxon, con una significancia de $\alpha = 0,05$, se logró demostrar que la aplicación de un programa lúdico influye positivamente en la autoestima en los alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022, a una significancia de 5 %.

Segunda: Después de haber evaluado la hipótesis específica uno a través de la prueba no paramétrica para variables ordinales de la Prueba de Rangos con signos Wilcoxon, con una significancia de $\alpha = 0,05$ se logró comprobar que la aplicación de la propuesta lúdica influye positivamente en la dimensión afectividad de la variable autoestima en los escolares de inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022, a una significancia de 5 %.

Tercera: Después de haber evaluado la hipótesis específica dos a través de la prueba no paramétrica para variables ordinales de la Prueba de Rangos con signos Wilcoxon, con una significancia de $\alpha = 0,05$ se logró comprobar que la aplicación de la propuesta lúdica influye positivamente en la dimensión cognitiva de la variable autoestima en los escolares del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022, a una significancia de 5 %.

Cuarta: Después de haber evaluado la hipótesis específica tres a través de la prueba no paramétrica para variables ordinales de la Prueba de Rangos con signos Wilcoxon, con una significancia de $\alpha = 0,05$ se logró comprobar que la aplicación de la propuesta lúdica influye positivamente en la dimensión identidad de la variable autoestima en los colegiales del nivel inicial de los caseríos

Ahuyaca y Colapón, 2022, a una significancia de 5 %.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: La UGEL Jaén debería acompañar a los maestros en la implementación de programas de estrategias lúdicas y vigilar que las Instituciones Educativas hagan uso efectivo de los materiales educativos dotados por el MINEDU.

Segunda: El gobierno local debe desarrollar charlas dirigidas a los padres de familia en coordinación con el personal del centro de salud y tratar temas de la autoestima, además promover diversas actividades en bien de la comunidad.

Tercera: Las directoras de las Instituciones Educativas 461 – Ahuyaca y 463 – Colapón en coordinación con las docentes deben promover espacios de convivencia, de integración: paseos, encuentros familiares, encuentros deportivos, celebraciones de cumpleaños.

Cuarta: Las directoras de las Instituciones Educativas en coordinación con las docentes deben desarrollar actividades para afianzar su aceptación en los niños y para respetar las diferencias físicas y cualidades con sus pares.

Quinta: Las educadoras del nivel inicial deben estimular la inteligencia de los niños con actividades de razonamiento y estimulación, reconocer sus logros individuales y colectivos cuando logran su reto o cumplir la meta.

Sexta: Las docentes y padres de familia deben tener actitud positiva con aquellos estudiantes que requieren más apoyo para desarrollar su autoestima, resaltar sus cualidades en un lenguaje positivo y coloquial.

REFERENCIAS

- Caicedo, R. (2016). *Variables, dimensiones e indicadores*. Saber metodología. <https://sabermetodologia.wordpress.com/2016/02/08/variables-dimensiones-e-indicadores/>
- Cantor Sánchez, M. L. y Medina Moya, M. L. (2020). *Implementación de estrategias basadas en el juego y la lúdica para fortalecer la autoestima* [Tesis de Especialidad, Fundación Universitaria los Libertadores]. <http://hdl.handle.net/11371/3466>
- Camargo Landa, J., Herrera Bautista, A. V., y Pinche Panduro, J. D. (2021). *Desempeño docente en clase y rendimiento académico de los estudiantes en el Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Santiago Antúnez de Mayolo Palian, Huancayo 2019* [Tesis de Maestría, Universidad Continental]. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/10063/1/IV_PG_MEMDES_TE_Camargo_Herrera_Pinche_2021.pdf
- Campos Bardales, D. (2018). *Programa educativo de actividades lúdicas para fortalecer la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa N°10021, Colegio Nacional "San José" Chiclayo 2017* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo]. https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9732/Campos_Bardalez_Doris.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Carrillo, A. (2015). *Población y muestra* [Diapositiva Power Point].
<http://ri.uaemex.mx/oca/view/20.500.11799/35134/1/secme-21544.pdf>
- Cedeño Macías, J. E. (2015). *Playful strategies to strengthen self-esteem in children of the early education center 2nd stage parallel "H" Semillitas "César Francisco Naranjo Rumazo" of the province of Cotopaxi of Pujilí Canton Pujilí Parish during the period 2014 - 2015*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3010>
- Chávez, S., Esparza, O. y Riosvelasco, L. (2020). Pre-experimental and quasi-experimental designs applied to social sciences and education. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 2(2), 167 - 178.
<https://revistacneip.org/index.php/cneip/article/download/104/80/>
- Chile Almachi, L. (2021). *Estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de educación general básica media, de la unidad educativa "Victoria Vásconez Cuvi - Simón Bolívar - Elvira Ortega" del Cantón Latacunga* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/34054>
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. (2020). *Guía práctica para la formulación y ejecución de proyectos de investigación y desarrollo (I+D)* [Archivo PDF].
http://www.untels.edu.pe/documentos/2020_09/2020.09.22_formuacionproyectos.pdf

Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (18 de diciembre de 2020).

Gestión de datos de investigación.

<https://biblioguias.cepal.org/c.php?g=495473&p=4398114>

Cortes Daza, A. y Mestizo Conda, M. (2020). *Playful strategy to strengthen self-esteem in fifty eighth grade students of the educational institution of integral formation Marden Arnulfo Betancur, Jambaló Cauca.* [Archivo PDF].
<http://hdl.handle.net/11371/3499>

Donayre Almirante, N. (2020). *La autoestima en niños de preescolar: Una revisión teórica* [Tesis de Bachiller, Universidad Peruana Unión].
<http://hdl.handle.net/20.500.12840/4043>

Fernández Escalante, R. (2018). *Effectiveness of a self-esteem strengthening program and its influence in the preschool classroom* [Tesis de Licenciatura Universidad Rafael Landívar].
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/83/Fernandez-Rosa.pdf>

Feldman, R. (2005). *Autoestima ¿cómo desarrollarla?: Juegos, actividades, recursos, experiencias creativas.*
<https://books.google.com/books?id=dW7Zr4v6WEIC&printsec=frontcover&dq=el+juego+de+la+autoestima&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjDgrb7wd33AhU0FbkGHWZhC04Q6AF6BAgJEAl>

González, M. y Rodríguez, M. (2018). *Playful activities as methodological strategies in initial education* [Archivo PDF].

<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4139>

Gómez Rodríguez, T., Patricia Molano, O. y Rodríguez Calderón, S. (2015). *Playful activity as a pedagogical strategy to strengthen the learning of children at the Niño Jesús de Praga educational institution* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Tolima].

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

Guamán Sarmiento, P. E. (2021). *Methodological proposal: playful strategies to improve behavior in third grade children of the Carlos Crespi II private educational unit, school year 2019-2020* [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Huacarpuma, L. y Llica, B. (2021). *Actividades lúdicas para favorecer la resolución de problemas de cantidad del área curricular de matemática en niños y niñas*

de cinco años de la institución educativa N° 41038 José Olaya Balandra del distrito de José Luis Bustamante y Rivero – Arequipa – 2019 [Archivo PDF].
http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13771/SEIca_ba_humalr.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Instituto Nacional de Ciencias Médicas y Nutrición Salvador Zubirán. (28 de diciembre de 2017). *¿Qué es el consentimiento informado?*
https://www.incmnsz.mx/opencms/contenido/investigacion/comiteEtica/consentimiento_inf.html

Joya Pérez, D.C. (2019). *Playful strategies for the promotion of emotion management in children from 3 to 5 years old in kindergarten and kindergarten grades in Floridablanca (Santander, Colombia)* [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma de Bucaramanga].
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/11809/2019_Tesis_Diana_Carolina_Joya_Jerez.pdf?sequence=1&isAllowed=y

La Cruz García, M. F. (2019). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la institución educativa N° 20313 Virgen de la Merced Caleta de Carquin, 2019* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3614/TESIS-ESTRATEGIAS-MAYRA-OK%20%282%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Larrea Quito, D. (2022). *La Lúdica en el Desarrollo de la Expresión Oral en niños*

de 4 años de Educación Inicial II, de la Escuela de Educación Básica “Germán Abdo Touma”, de la Ciudad de Riobamba. Provincia Chimborazo periodo 2021 [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo].
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8944/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0010-2022.pdf>

Mamani Arapa, R. y Tamayo Mamani, M. (2018). *Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la animación a la lectura en una I.E. inicial Castilla – Arequipa, 2017* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30174/mamani_ar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Medina Nina, R. (2017). *Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Perú – Canadá, Lima, 2016* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17831/Medina_NR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moreno Bayardo, M. G. (2000). *Introducción a la Metodología de la investigación educativa*.
https://books.google.com.pe/books?id=15t_h9QddksC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false

Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M., Palacios Vilela, J., y Romero Delgado, H. E. (2018). *Metodología de la Investigación cuantitativa - cualitativa y*

redacción de la tesis.

<https://books.google.com.pe/books?id=KzSjDwAAQBAJ&pg=PA281&dq=alfa+de+cronbach+definicion+en+metodologia+de+la+investigacion&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiDwKywvd33AhVjlbkGHb9sAulQ6AF6BAgKEAI#v=onepage&q=alfa%20de%20cronbach%20definicion%20en%20metodologia%20de%20la%20investigacion&f=false>

Pérez Infantes, C. E. y Tito Chaname, N. P. (2020). *Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/2706/1/TL_PerezInfantesCarla_TitoChanameNardia.pdf

Pérez López, L.M. (2016). *La actividad lúdica como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2 del centro de educación inicial (Caritas Alegres) de la Parroquia Augusto N. Martínez, del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 – 2015* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo].

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1769/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-2016-000042.pdf>

Quiñones Angeles, I. (2022). *Funcionalidad familiar y autoestima en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “San Francisco” del distrito Mocupe, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82858/Qui%
c3%b1ones_AIL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82858/Qui%c3%b1ones_AIL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ramírez Castañeda, J.M., Santamaría Corzo, M. A., Marín Vargas, M.F., María Sarmiento, G. (2018). *Playfulness to strengthen self-esteem in preschool children* [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/857/2018_Tesis_Ramirez_Casta%C3%B1eda_Jihn_Manuela.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Remache Sumba, M. (2019). *Propuesta metodológica: estrategias para mejorar la autoestima de los estudiantes de educación inicial nivel 2 de la escuela Severo Espinoza, de la Parroquia San Bartolomé, en el año lectivo 2017–2018* [Tesis de Titulación, Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17456/1/UPS-CT008337.pdf>

Rodríguez, S. (2017). *Management of the moodle platform for the consolidation of constructive learning in the course of nursing in community health I* [Tesis de Titulación, Universidad de Carabobo]. <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/4933/rscarlette.pdf?sequence=1>

Rubicela, W. (junio de 2018). Study of ludic strategies and their influence on the academic performance of students at Cecyte Pomuch, Hecelchakán,

Campeche, Mexico. *Revista I.C Investigación*, 14, 70 - 80.
https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf

Saavedra Rengifo de Coral, J. (2016). *Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 0707 – Tabalosos, 2016* [Tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/32317>

Saeteros Pichasaca, S. M. y Zagui Fernández, L. M. (2021). *Ordenamiento curricular, lúdica y trabajo colaborativo como instrumentos para el desarrollo de competencias comunicativas en kichwa en estudiantes de educación básica* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. <http://201.159.222.12/bitstream/123456789/1958/1/TRABAJO%20DE%20TITULACION%20FINAL.pdf>

Santillán, A. (13 de setiembre de 2016). *Estadística descriptiva e inferencial: conceptos generales*. El rincón de Picanúmeros, estadística y epidemiología. <https://ebevidencia.com/archivos/3568>

Santos Sánchez, G. (2017). *Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF - 36 en mujeres con LUPUS, Puebla* [Tesis de titulación, Universidad Autónoma de Puebla]. <https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>

Siurana, J. (Marzo de 2010). The principles of bioethics and the growth of an intercultural bioethics. *Veritas*.

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/veritas/n22/art06.pdf>

Torres Hurtado, C. (2018). *Classroom management project from the playful dimension for the strengthening of self-esteem in students of course 102 in the afternoon of the IED Unión Europea*. [Tesis de Maestría, Universidad Libre Colombia].

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11648/Rae%20y%20Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vargas, J., Cardona, M. F., Rivera, M. F., Guerrero, A. N., Duque, M., Ospina, P. A., y García, A. F. (Jul-Dec 2021). Playful strategies to improve oral health hygiene in a population with down syndrome. *Towards Health Promotion*, 26(2), 23-37. DOI: 10.17151/hpsal.2021.26.2.3

Venturo Ardela, R. (2020). *Niveles de autoestima de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 032 DE Puños* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica].

<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3588/TESIS-SEG-ESP-FED-2020-VENTURO%20ARDELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vera, B., Caicedo, L. y Sánchez, M. (2019). Playful strategies to improve self-esteem in children and adolescents of the Fundación Casa Hogar de Belén.

Revista Atlante: Cuadernos de educación y desarrollo.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/mejorar-autoestima-ninos.html>

Zerón, A. (2019). Beneficence and nonmaleficence. *Revista ADM*, 76(6), 306.

<https://www.medigraphic.com/cgi->

[bin/new/resumenl.cgi?IDARTICULO=90445](https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumenl.cgi?IDARTICULO=90445)

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia

Título: Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima en estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón -2022							
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1/Independiente: Estrategias lúdicas				
¿En qué medida el programa contribuye a fortalecer la autoestima de los alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón 2022?	Comprobar si la propuesta fortalece la autoestima de los alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón 2022.	Se afirma que la aplicación de un programa de estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de la autoestima de los estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón 2022.	Dimensiones	Indicadores			
			Simbólica	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla su imaginación. - Interioriza el conocimiento. - Utiliza medios verbales. 			
			Grupal	<ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente en las actividades. - Cumple reglas de juego. - Respeta a sus compañeros. 			
			Metodología	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza actividades. - Demuestra conocimiento en las actividades. 			
			Interacciones	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza con iniciativa las actividades en pareja. - Mejora su interacción en grupo. 			
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable 2/Dependiente: Autoestima				
¿Este programa influye de manera significativa en la mejora de la afectividad de la autoestima?	Analizar si la aplicación de un programa de estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de la afectividad de la autoestima.	La aplicación de un programa de estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de la afectividad de la autoestima.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rangos
			Afectiva	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Le agradan los juegos? - ¿Se lleva bien con sus compañeros al jugar? - ¿Se siente seguro/a al participar del juego? - ¿Expresa sus sentimientos y emociones? - ¿Siempre está feliz en el aula? - ¿Le agradan los elogios de sus compañeros? - ¿Está contento cuando ayuda a sus compañeros? 	1,2, 3, 4, 5, 6, 7	Tipo Likert, con intervalo: Alto = 3 Medio = 2 Bajo = 1	Ordinal Alto = 3 Medio = 2 Bajo = 1
¿Este programa influye de manera significativa en la mejora de la cognición de la autoestima?	Analizar si la aplicación de un programa de estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de la cognición de la autoestima.	La aplicación de un programa de estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de la cognición de la autoestima.	Cognitiva	- ¿Comprende el juego con facilidad?	8, 9, 10,		

				<ul style="list-style-type: none"> - ¿Se muestra que es inteligente en su interacción con los demás? - ¿Reconoce que es importante trabajar en equipo? - ¿Manifiesta que realiza sus tareas de manera correcta? - ¿Le interesa lo que piensen de el/ella? - ¿Siempre participa en clase? - ¿Se siente orgulloso/a de su rendimiento? 	11, 12, 13, 14		
¿Este programa influye de manera significativa en la mejora de la identidad de la autoestima de los estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca Y Colapón, 2022?	Demostrar si el programa influye de manera significativa en la mejora de la identidad de la autoestima de los estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca Y Colapón, 2022.	La aplicación de un programa de estrategias lúdicas influye de manera significativa en la mejora de la identidad de la autoestima de los estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022.	Identidad	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Le gusta su cuerpo tal como es? - ¿Le gusta tener amigos en su aula? - ¿Con quienes más comparte el juego? - ¿Se siente a gusto tal y como es? - ¿Se siente y valora como bueno/a? - ¿Se identifica con su nombre? - ¿Se acepta tal como es? 	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21		
<p align="center">Diseño de investigación:</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Método: Experimental</p> <p>Diseño: Pre - experimental</p>		<p align="center">Población y Muestra:</p> <p>Población: 33 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón.</p> <p>Muestra: Se trabajará con el total de la población que vienen a ser 33 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón.</p>	<p align="center">Técnicas e instrumentos:</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo. 		<p align="center">Método de análisis de datos:</p> <p>Se dará tanto a nivel descriptivo como inferencial.</p>		

ANEXO 2: Operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores
<p>Variable independiente:</p> <p>Estrategias lúdicas</p>	<p>Las estrategias lúdicas vienen a ser aquellas actividades que involucran juegos, dinámicas de grupo; son las herramientas utilizadas por los docentes para mejorar las actividades de aprendizaje y ayudar a resolver problemas dentro o fuera del salón de clase. (Rubicela, 2018).</p>	<p>Se realizó mediante la utilización de una ficha de observación elaborada por Pérez (2016) y adaptado por Villanueva (2022).</p>	Simbólica	Desarrolla su imaginación.
				Interioriza el conocimiento.
				Utiliza medios verbales.
			Grupal	Participa activamente en las actividades.
				Cumple reglas de juego.
				Respeta a sus compañeros.
			Metodología	Realiza actividades
				Demuestra conocimiento en las actividades.
			Interacciones	Realiza con iniciativa las actividades en pareja.
				Mejora su interacción en grupo.

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Variable dependiente: Autoestima	De acuerdo a Branden (1995, como se citó en Saavedra, 2016) la autoestima la define como la confianza que tenemos en la forma de pensar de nosotros, en cómo enfrentamos aquellos retos nuestro día a día. Otro concepto que da el autor es que la autoestima viene a ser la confianza en el derecho que tenemos a ser felices y triunfar, el sentir que tenemos de ser respetados.	Se realizó mediante la utilización de la escala de medición tipo Likert.	Afectiva	¿Le agradan los juegos?	Tipo Likert, con intervalo: Alto = 3 Medio = 2 Bajo = 1
				¿Se lleva bien con sus compañeros al jugar?	
				¿Se siente seguro/a al participar del juego?	
				¿Expresa sus sentimientos y emociones?	
				¿Siempre está feliz en el aula?	
				¿Le agradan los elogios de sus compañeros?	
				¿Está contento cuando ayuda a sus compañeros?	
			cognitiva	¿Comprende el juego con facilidad?	
				¿Se muestra que es inteligente en su interacción con los demás?	
				¿Reconoce que es importante trabajar en equipo?	
				¿Manifiesta que realiza sus tareas de manera correcta?	
				¿Le interesa lo que piensan de el/ella?	
				¿Siempre participa en clases?	
				¿Se siente orgulloso/a de su rendimiento?	
			Identidad	¿Le gusta su cuerpo tal como es?	
				¿Le gusta tener amigos en su aula?	
				¿Con quienes más comparte el juego?	
				¿Se siente a gusto tal y como es?	
				¿Se siente y valora como bueno/a?	
				¿Se identifica con su nombre?	
				¿Se acepta tal como es?	

ANEXO 3: Población

CASERÍOS	EDADES						TOTAL
	3 AÑOS		4 AÑOS		5 AÑOS		
	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	
AHUYACA	2	4	2	0	8	7	23
COLAPÓN	1	2	1	2	2	2	10
TOTAL							33

Fuente: SIAGIE – nóminas de matrícula año 2022 de la I.E.I N° 461 – Ahuyaca
SIAGIE – nóminas de matrícula año 2022 de la I.E.I N° 463 – Colapón

ANEXO 4: Instrumento

Lista de cotejo

Edad:

Sexo:

N°	ÍTEMS A OBSERVAR	ALTO (3)	MEDIO (2)	BAJO (1)
DIMENSIÓN AFECTIVA				
1	¿Le agradan los juegos?			
2	¿Se lleva bien con sus compañeros al jugar?			
3	¿Se siente seguro/a al participar del juego?			
4	¿Expresa sus sentimientos y emociones?			
5	¿Siempre está feliz en el aula?			
6	¿Le agradan los elogios de sus compañeros?			
7	¿Está contento cuando ayuda a sus compañeros?			
DIMENSIÓN COGNITIVA				
8	¿Comprende el juego con facilidad?			
9	¿Se muestra que es inteligente en su interacción con los demás?			
10	¿Reconoce que es importante trabajar en equipo?			
11	¿Manifiesta que realiza sus tareas de manera correcta?			
12	¿Le interesa lo que piensan de el/ella?			
13	¿Siempre participa en clases?			
14	¿Se siente orgulloso/a de su rendimiento?			
DIMENSIÓN IDENTIDAD				
15	¿Le gusta su cuerpo tal como es?			
16	¿Le gusta tener amigos en su aula?			
17	¿Con quienes más comparte el juego?			
18	¿Se siente a gusto tal y como es?			
19	¿Se siente y valora como bueno/a?			
20	¿Se identifica con su nombre?			
21	¿Se acepta tal como es?			

ANEXO 5: Validación de expertos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Sr. Mg. Yone Asenjo Calderón.

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, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

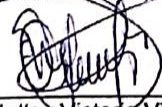
El título nombre del proyecto de investigación es Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima en los estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón - 2022 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a Usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

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 respeto y consideración me despido de Usted, no sin antes agradecer por la atención que dispense a la presente.

Atentamente;



Neltsy Victoria Villanueva Quintana
Lic. En educación Inicial
DNI: 27716561

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas vienen a ser aquellas actividades que involucran juegos, dinámicas de grupo; son las herramientas utilizadas por los docentes para mejorar las actividades de aprendizaje y ayudar a resolver problemas dentro o fuera del salón de clase (Rubicela, 2018, p. 70).

Dimensiones de la variable:

Dimensión 1: Simbólica

Se le designa a todo lo que expresa un simbolismo y viene a ser todo aquello que se genera con la presencia de símbolos (Pérez, 2016, p. 29).

Dimensión 2: Grupal

Formado por un conjunto de individuos encargados de desempeñar roles recíprocos y específicos, que actúan de acuerdo a valores, fines y normas (Pérez, 2016, p. 29).

Dimensión 3: Metodología

Es un conjunto de procedimientos racionales que se utilizan para obtener una meta, diversos objetivos que manda una exposición doctrinal que requieren cuidados específicos, habilidades o conocimientos (Pérez, 2016, p. 29).

Dimensión 4: Interacciones

Son las acciones recíprocas entre dos o más objetos, agentes o personas (Pérez, 2016, p. 29).

Variable: Autoestima

De acuerdo a Branden (1995, como se citó en Saavedra, 2016) la autoestima la define como la confianza que tenemos en la forma de pensar de nosotros, en cómo enfrentamos aquellos retos en nuestro día a día. Otro concepto que da el autor es que la autoestima viene a ser la confianza en el derecho que tenemos a ser felices y triunfar, el sentir que tenemos de ser respetados.

Dimensiones de la variable:

Dimensión 1: Afectiva

Moncada (2014, como se citó en Saavedra, 2016, p. 30) menciona que es componente sentimental o emocional que es aprendido de los docentes o padres y nuestro entorno

Dimensión 2: Cognitiva

Moncada (2014, como se citó en Saavedra, 2016, p. 30) define la dimensión cognitiva como las creencias, información y percepciones sobre uno mismo.

Dimensión 3: Identidad

Moncada (2014, como se citó en Saavedra, 2016, p. 30) menciona que la identidad comprende la percepción que tienen los niños sobre ellos mismos, está relacionada con aceptarse tal como es, sus características corporales y la capacidad que tenga para establecer relaciones interpersonales positivas.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Estrategias lúdicas

DIMENSIONES	INDICADORES
Simbólica	Desarrolla su imaginación.
	Interioriza el conocimiento.
	Utiliza medios verbales.
Grupal	Participa activamente en las actividades.
	Cumple reglas de juego.
	Respeto a sus compañeros.
Metodología	Realiza actividades.
	Demuestra conocimiento en las actividades.
Interacciones	Realiza con iniciativa las actividades en pareja.
	Mejora su interacción en grupo.

Fuente: Elaborado por Pérez López Ligia y adaptado por Villanueva Quintana Neltsy.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Autoestima

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES O RANGOS
Afectiva	¿Le agradan los juegos?	1	
	¿Se lleva bien con sus compañeros al jugar?	2	
	¿Se siente seguro/a al participar del juego?	3	
	¿Expresa sus sentimientos y emociones?	4	
	¿Siempre está feliz en el aula?	5	
	¿Le agradan los elogios de sus compañeros?	6	
	¿Está contento cuando ayuda a sus compañeros?	7	
cognitiva	¿Comprende el juego con facilidad?	8	Ordinal
	¿Se muestra que es inteligente en su interacción con los demás?	9	
	¿Reconoce que es importante trabajar en equipo?	10	
	¿Manifiesta que realiza sus tareas de manera correcta?	11	Alto = 3
	¿Le interesa lo que piensan de el/ella	12	Medio = 2
	¿Siempre participa en clases?	13	
	¿Se siente orgulloso/a de su rendimiento?	14	Bajo = 1
Identidad	¿Le gusta su cuerpo tal como es?	15	
	¿Le gusta tener amigos en su aula?	16	
	¿Con quienes más comparte el juego?	17	
	¿Se siente a gusto tal y como es?	18	
	¿Se siente y valora como bueno/a?	19	
	¿Se identifica con su nombre?	20	
	¿Se acepta tal como es?	21	

Fuente: Elaborado por Saavedra Rengifo de Coral Jenny Zenaida y adaptado por Villanueva Quintana Neltsy.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO AUTOESTIMA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Afectiva							
1	¿Le agradan los juegos?	X		X		X		
2	¿Se lleva bien con sus compañeros al jugar?	X		X		X		
3	¿Se siente seguro/a al participar del juego?	X		X		X		
4	¿Expresa sus sentimientos y emociones?	X		X		X		
5	¿Siempre está feliz en el aula?	X		X		X		
6	¿Le agradan los elogios de sus compañeros?	X		X		X		
7	¿Está contento cuando ayuda a sus compañeros?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Cognitiva	Si	No	Si	No	Si	No	
8	¿Comprende el juego con facilidad?	X		X		X		
9	¿Se muestra que es inteligente en su interacción con los demás?	X		X		X		
10	¿Reconoce que es importante trabajar en equipo?	X		X		X		
11	¿Manifiesta que realiza sus tareas de manera correcta?	X		X		X		
12	¿Le interesa lo que piensen de el/ella?	X		X		X		
13	¿Siempre participa en clase?	X		X		X		
14	¿Se siente orgulloso de su rendimiento?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Identidad	Si	No	Si	No	Si	No	
15	¿Le gusta su cuerpo tal como es?	X		X		X		
16	¿Le gusta tener amigos en su aula?	X		X		X		
17	¿Con quienes más comparte el juego?	X		X		X		
18	¿Se siente a gusto tal y como es?	X		X		X		
19	¿Se siente y valora como bueno/a?	X		X		X		
20	¿Se identifica con su nombre?	X		X		X		
21	¿Se acepta tal como es?	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: Mg. Yone Asenjo Calderón

DNI: 27729852

Especialidad del validador: Magister en Administración de la educación

Jaén, 02 de mayo de 2022



Mg. Yone Asenjo Calderón
DNI: 27729852

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³**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

REGISTRO NACIONAL DE
**GRADOS ACADÉMICOS Y
TÍTULOS PROFESIONALES**

GRADUADO ASENJO CALDERON, YONE
DNI 27729852

GRADO O TÍTULO BACHILLER EN EDUCACION

Fecha de diploma: 30/10/1999

Modalidad de estudios: -

Fecha matrícula: Sin información (***)

Fecha egreso: Sin información (***)

INSTITUCIÓN UNIVERSIDAD NACIONAL DE
CAJAMARCA
PERU

GRADUADO ASENJO CALDERON, YONE
DNI 27729852

**GRADO O TÍTULO MAGISTER EN ADMINISTRACION DE
LA EDUCACION**

Fecha de diploma: 13/08/2014

Modalidad de estudios: -

Fecha matrícula: Sin información (***)

Fecha egreso: Sin información (***)

INSTITUCIÓN UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO
PERU

(***) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

Fuente: SUNEDU

CARTA DE PRESENTACIÓN

Sr. Mg. Milton Tarrillo Araujo.

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, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

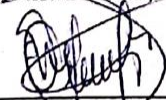
El título nombre del proyecto de investigación es Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima en los estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón - 2022 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a Usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

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 respeto y consideración me despido de Usted, no sin antes agradecer por la atención que dispense a la presente.

Atentamente;



Neltsy Victoria Villanueva Quintana
Lic. En educación Inicial
DNI: 27716561

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas vienen a ser aquellas actividades que involucran juegos, dinámicas de grupo; son las herramientas utilizadas por los docentes para mejorar las actividades de aprendizaje y ayudar a resolver problemas dentro o fuera del salón de clase (Rubicela, 2018, p. 70).

Dimensiones de la variable:

Dimensión 1: Simbólica

Se le designa a todo lo que expresa un simbolismo y viene a ser todo aquello que se genera con la presencia de símbolos (Pérez, 2016, p. 29).

Dimensión 2: Grupal

Formado por un conjunto de individuos encargados de desempeñar roles recíprocos y específicos, que actúan de acuerdo a valores, fines y normas (Pérez, 2016, p. 29).

Dimensión 3: Metodología

Es un conjunto de procedimientos racionales que se utilizan para obtener una meta, diversos objetivos que manda una exposición doctrinal que requieren cuidados específicos, habilidades o conocimientos (Pérez, 2016, p. 29).

Dimensión 4: Interacciones

Son las acciones recíprocas entre dos o más objetos, agentes o personas (Pérez, 2016, p. 29).

Variable: Autoestima

Branden (1995, como se citó en Saavedra, 2016), la autoestima la define como la confianza que tenemos en la forma de pensar de nosotros, en cómo enfrentamos aquellos retos en nuestro día a día. Otro concepto que da el autor es que la autoestima viene a ser la confianza en el derecho que tenemos a ser felices y triunfar, el sentir que tenemos de ser respetados.

Dimensiones de la variable:

Dimensión 1: Afectiva

Moncada (2014, como se citó en Saavedra, 2016, p. 30) menciona que es componente sentimental o emocional que es aprendido de los docentes o padres y nuestro entorno

Dimensión 2: Cognitiva

Moncada (2014, como se citó en Saavedra, 2016, p. 30) define la dimensión cognitiva como las creencias, información y percepciones sobre uno mismo.

Dimensión 3: Identidad

Moncada (2014, como se citó en Saavedra, 2016, p. 30) menciona que la identidad comprende la percepción que tienen los niños sobre ellos mismos, está relacionada con aceptarse tal como es, sus características corporales y la capacidad que tenga para establecer relaciones interpersonales positivas.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Estrategias lúdicas

DIMENSIONES	INDICADORES
Simbólica	Desarrolla su imaginación.
	Interioriza el conocimiento.
	Utiliza medios verbales.
Grupal	Participa activamente en las actividades.
	Cumple reglas de juego.
	Respeto a sus compañeros.
Metodología	Realiza actividades.
	Demuestra conocimiento en las actividades.
Interacciones	Realiza con iniciativa las actividades en pareja.
	Mejora su interacción en grupo.

Fuente: Elaborado por Pérez López Ligia y adaptado por Villanueva Quintana Neltsy.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Autoestima

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES O RANGOS
Afectiva	¿Le agradan los juegos?	1	
	¿Se lleva bien con sus compañeros al jugar?	2	
	¿Se siente seguro/a al participar del juego?	3	
	¿Expresa sus sentimientos y emociones?	4	
	¿Siempre está feliz en el aula?	5	
	¿Le agradan los elogios de sus compañeros?	6	
	¿Está contento cuando ayuda a sus compañeros?	7	
cognitiva	¿Comprende el juego con facilidad?	8	Ordinal Alto = 3 Medio = 2 Bajo = 1
	¿Se muestra que es inteligente en su interacción con los demás?	9	
	¿Reconoce que es importante trabajar en equipo?	10	
	¿Manifiesta que realiza sus tareas de manera correcta?	11	
	¿Le interesa lo que piensan de el/ella	12	
	¿Siempre participa en clases?	13	
	¿Se siente orgulloso/a de su rendimiento?	14	
Identidad	¿Le gusta su cuerpo tal como es?	15	
	¿Le gusta tener amigos en su aula?	16	
	¿Con quienes más comparte el juego?	17	
	¿Se siente a gusto tal y como es?	18	
	¿Se siente y valora como bueno/a?	19	
	¿Se identifica con su nombre?	20	
	¿Se acepta tal como es?	21	

Fuente: Elaborado por Saavedra Rengifo de Coral Jenny Zenaida y adaptado por Villanueva Quintana Neltsy.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO AUTOESTIMA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Afectiva							
1	¿Le agradan los juegos?	X		X		X		
2	¿Se lleva bien con sus compañeros al jugar?	X		X		X		
3	¿Se siente seguro/a al participar del juego?	X		X		X		
4	¿Expresa sus sentimientos y emociones?	X		X		X		
5	¿Siempre está feliz en el aula?	X		X		X		
6	¿Le agradan los elogios de sus compañeros?	X		X		X		
7	¿Está contento cuando ayuda a sus compañeros?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Cognitiva	Si	No	Si	No	Si	No	
8	¿Comprende el juego con facilidad?	X		X		X		
9	¿Se muestra que es inteligente en su interacción con los demás?	X		X		X		
10	¿Reconoce que es importante trabajar en equipo?	X		X		X		
11	¿Manifiesta que realiza sus tareas de manera correcta?	X		X		X		
12	¿Le interesa lo que piensen de el/ella?	X		X		X		
13	¿Siempre participa en clase?	X		X		X		
14	¿Se siente orgulloso de su rendimiento?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Identidad	Si	No	Si	No	Si	No	
15	¿Le gusta su cuerpo tal como es?	X		X		X		
16	¿Le gusta tener amigos en su aula?	X		X		X		
17	¿Con quienes más comparte el juego?	X		X		X		
18	¿Se siente a gusto tal y como es?	X		X		X		
19	¿Se siente y valora como bueno/a?	X		X		X		
20	¿Se identifica con su nombre?	X		X		X		
21	¿Se acepta tal como es?	X		X		X		

REGISTRO NACIONAL DE
**GRADOS ACADÉMICOS Y
TÍTULOS PROFESIONALES**

GRADUADO TARRILLO ARAUJO, MILTON
DNI 41860900

GRADO O TÍTULO BACHILLER EN EDUCACION
Fecha de diploma: 19/01/2010
Modalidad de estudios: -

Fecha matrícula: Sin información (***)
Fecha egreso: Sin información (***)

INSTITUCIÓN UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ
GALLO
PERU

GRADUADO TARRILLO ARAUJO, MILTON
DNI 41860900

**GRADO O TÍTULO MAGISTER EN ADMINISTRACION DE
LA EDUCACION**
Fecha de diploma: 29/10/15
Modalidad de estudios: PRESENCIAL

Fecha matrícula: Sin información (***)
Fecha egreso: Sin información (***)

INSTITUCIÓN UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO
PERU

(***) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

Fuente: SUNEDU

CARTA DE PRESENTACIÓN

Sr. Mg. Arnaldo Pérez Chuquihuanca.

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, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

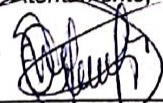
El título nombre del proyecto de investigación es Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima en los estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón - 2022 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a Usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

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 respeto y consideración me despido de Usted, no sin antes agradecer por la atención que dispense a la presente.

Atentamente;



Neltsy Victoria Villanueva Quintana
Lic. En educación Inicial
DNI: 27716561

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas vienen a ser aquellas actividades que involucran juegos, dinámicas de grupo; son las herramientas utilizadas por los docentes para mejorar las actividades de aprendizaje y ayudar a resolver problemas dentro o fuera del salón de clase (Rubicela, 2018, p. 70).

Dimensiones de la variable:

Dimensión 1: Simbólica

Se le designa a todo lo que expresa un simbolismo y viene a ser todo aquello que se genera con la presencia de símbolos (Pérez, 2016, p. 29).

Dimensión 2: Grupal

Formado por un conjunto de individuos encargados de desempeñar roles recíprocos y específicos, que actúan de acuerdo a valores, fines y normas (Pérez, 2016, p. 29).

Dimensión 3: Metodología

Es un conjunto de procedimientos racionales que se utilizan para obtener una meta, diversos objetivos que manda una exposición doctrinal que requieren cuidados específicos, habilidades o conocimientos (Pérez, 2016, p. 29).

Dimensión 4: Interacciones

Son las acciones recíprocas entre dos o más objetos, agentes o personas (Pérez, 2016, p. 29).

Variable: Autoestima

Branden (1995, como se citó en Saavedra, 2016), la autoestima la define como la confianza que tenemos en la forma de pensar de nosotros, en cómo enfrentamos aquellos retos en nuestro día a día. Otro concepto que da el autor es que la autoestima viene a ser la confianza en el derecho que tenemos a ser felices y triunfar, el sentir que tenemos de ser respetados.

Dimensiones de la variable:

Dimensión 1: Afectiva

Moncada (2014, como se citó en Saavedra, 2016, p. 30) menciona que es componente sentimental o emocional que es aprendido de los docentes o padres y nuestro entorno

Dimensión 2: Cognitiva

Moncada (2014, como se citó en Saavedra, 2016, p. 30) define la dimensión cognitiva como las creencias, información y percepciones sobre uno mismo.

Dimensión 3: Identidad

Moncada (2014, como se citó en Saavedra, 2016, p. 30) menciona que la identidad comprende la percepción que tienen los niños sobre ellos mismos, está relacionada con aceptarse tal como es, sus características corporales y la capacidad que tenga para establecer relaciones interpersonales positivas.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Estrategias lúdicas

DIMENSIONES	INDICADORES
Simbólica	Desarrolla su imaginación.
	Interioriza el conocimiento.
	Utiliza medios verbales.
Grupal	Participa activamente en las actividades.
	Cumple reglas de juego.
	Respeto a sus compañeros.
Metodología	Realiza actividades.
	Demuestra conocimiento en las actividades.
Interacciones	Realiza con iniciativa las actividades en pareja.
	Mejora su interacción en grupo.

Fuente: Elaborado por Pérez López Ligia y adaptado por Villanueva Quintana Neltsy.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Autoestima

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES O RANGOS
Afectiva	¿Le agradan los juegos?	1	
	¿Se lleva bien con sus compañeros al jugar?	2	
	¿Se siente seguro/a al participar del juego?	3	
	¿Expresa sus sentimientos y emociones?	4	
	¿Siempre está feliz en el aula?	5	
	¿Le agradan los elogios de sus compañeros?	6	
	¿Está contento cuando ayuda a sus compañeros?	7	
cognitiva	¿Comprende el juego con facilidad?	8	Ordinal
	¿Se muestra que es inteligente en su interacción con los demás?	9	
	¿Reconoce que es importante trabajar en equipo?	10	Alto = 3
	¿Manifiesta que realiza sus tareas de manera correcta?	11	
	¿Le interesa lo que piensan de el/ella	12	
	¿Siempre participa en clases?	13	Medio = 2
	¿Se siente orgulloso/a de su rendimiento?	14	Bajo = 1
Identidad	¿Le gusta su cuerpo tal como es?	15	
	¿Le gusta tener amigos en su aula?	16	
	¿Con quienes más comparte el juego?	17	
	¿Se siente a gusto tal y como es?	18	
	¿Se siente y valora como bueno/a?	19	
	¿Se identifica con su nombre?	20	
	¿Se acepta tal como es?	21	

Fuente: Elaborado por Saavedra Rengifo de Coral Jenny Zenaida y adaptado por Villanueva Quintana Neltsy.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO AUTOESTIMA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Afectiva							
1	¿Le agradan los juegos?	X		X		X		
2	¿Se lleva bien con sus compañeros al jugar?	X		X		X		
3	¿Se siente seguro/a al participar del juego?	X		X		X		
4	¿Expresa sus sentimientos y emociones?	X		X		X		
5	¿Siempre está feliz en el aula?	X		X		X		
6	¿Le agradan los elogios de sus compañeros?	X		X		X		
7	¿Está contento cuando ayuda a sus compañeros?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Cognitiva	Si	No	Si	No	Si	No	
8	¿Comprende el juego con facilidad?	X		X		X		
9	¿Se muestra que es inteligente en su interacción con los demás?	X		X		X		
10	¿Reconoce que es importante trabajar en equipo?	X		X		X		
11	¿Manifiesta que realiza sus tareas de manera correcta?	X		X		X		
12	¿Le interesa lo que piensen de el/ella?	X		X		X		
13	¿Siempre participa en clase?	X		X		X		
14	¿Se siente orgulloso de su rendimiento?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Identidad	Si	No	Si	No	Si	No	
15	¿Le gusta su cuerpo tal como es?	X		X		X		
16	¿Le gusta tener amigos en su aula?	X		X		X		
17	¿Con quienes más comparte el juego?	X		X		X		
18	¿Se siente a gusto tal y como es?	X		X		X		
19	¿Se siente y valora como bueno/a?	X		X		X		
20	¿Se identifica con su nombre?	X		X		X		
21	¿Se acepta tal como es?	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: Mg. Arnaldo Pérez Chuquihuanca

DNI: 27721308

Especialidad del validador: Magister en Administración de la educación

Jaén, 06 de mayo de 2022



Mg. Arnaldo Pérez Chuquihuanca
DNI: 27721308

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³**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

GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
PEREZ CHUQUIHUANCA, ARNALDO DNI 27721308	MAGISTER EN EDUCACION DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 25/06/2012 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
PEREZ CHUQUIHUANCA, ARNALDO DNI 27721308	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 30/10/1999 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA <i>PERU</i>
PEREZ CHUQUIHUANCA, ARNALDO DNI 27721308	LICENCIADO EN EDUCACION EDUCACIÓN PRIMARIA Fecha de diploma: 31/07/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA <i>PERU</i>

Fuente: SUNEDU

ANEXO 6: Confiabilidad del instrumento

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO

NÚMERO DE ALUMNOS	¿Le agradan los juegos?	¿Se lleva bien con sus compañeros al jugar?	¿Se siente seguro/a al participar del juego?	¿Expresa sus sentimientos y emociones?	¿Siempre está feliz en el aula?	¿Le agradan los elogios de sus compañeros?	¿Está contento cuando ayuda a sus compañeros?	¿Comprende el juego con facilidad?	¿Se muestra que es inteligente en su interacción con los demás?	¿Reconoce que es importante trabajar en equipo?	¿Manifiesta que realiza sus tareas de manera correcta?	¿Le interesa lo que piensan de él/ella?	¿Siempre participa en clases?	¿Se siente orgulloso/a de su rendimiento?	¿Le gusta su cuerpo tal como es?	¿Le gusta tener amigos en su aula?	¿Con quienes más comparte el juego?	¿Se siente a gusto tal y como es?	¿Se siente y valora como bueno/a?	¿Se identifica con su nombre?	¿Se acepta tal como es?	TOTAL
1	1	3	2	2	1	1	3	3	2	2	1	2	3	1	2	1	3	1	2	1	3	40
2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	45
3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	45
4	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	1	3	54
5	2	1	2	3	1	2	3	1	2	2	3	2	1	1	2	3	2	1	1	2	1	38
6	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	30
7	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	30
8	2	1	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	35
9	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	30
10	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	34
11	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	25
12	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	30
13	3	2	3	2	2	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	49
14	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	30
15	3	1	3	2	1	3	2	1	3	1	2	3	1	1	3	2	3	1	1	3	1	41
16	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	37
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	24
18	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	3	2	1	35
19	3	2	3	1	2	3	1	2	3	3	1	3	2	2	3	1	3	2	1	3	2	46
20	1	3	1	2	3	1	2	3	1	2	2	1	3	3	1	2	1	3	2	1	3	41
21	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	3	2	1	35
22	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	33
23	2	3	2	1	3	2	1	3	2	3	1	2	3	3	2	1	2	3	3	2	3	47
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
25	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	2	3	52
26	2	1	2	1	1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	32
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
28	3	2	3	1	2	3	1	2	3	1	1	3	2	2	3	1	3	2	1	3	2	44
29	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	1	1	3	3	3	1	2	3	1	48
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42
32	1	2	1	3	2	1	3	2	1	1	3	1	2	2	1	3	1	2	2	1	2	37
33	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	29
VARIANZA	0.51	0.49	0.49	0.51	0.48	0.57	0.56	0.53	0.49	0.51	0.53	0.55	0.53	0.48	0.49	0.59	0.53	0.48	0.47	0.57	0.53	

Valores

Bajo	Medio	Alto
1	2	3

Confiabilidad medida por el estadístico Alfa de Cronbach:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

K	21
$\sum Vi$	11
Vt	1204

SECCION 1	1.05	
SECCION 2	0.99	
ABSOLUTO	0.99	
α	1.04	CONFIABILIDAD EXCELENTE

ANEXO 7: Autorizaciones

AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES

Datos Generales

Nombre de la Institución Educativa: I.E.I. 461 - Ahuyaca	Código Modular: 1468826
Nombres y Apellidos de la Directora: Neltsy Victoria Villanueva Quintana	DNI: 27716561

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (*), autorizo [X], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima en estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón -2022.	
Nombre del Programa Académico: Maestría en Psicología Educativa	
Autor: Nombres y Apellidos Neltsy Victoria Villanueva Quintana	DNI: 27716561

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Ahuyaca, 29 de abril del 2022


Villanueva Quintana Neltsy Victoria

(*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal " f " **Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución.** Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.

AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES

Datos Generales

Nombre de la Institución Educativa: I.E.I. 463 – Colapón	Código Modular: 1468842
Nombres y Apellidos de la Directora: Maritza Soledad Gordillo Cardozo	DNI: 27677282

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal “f” del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (*), autorizo [X], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima en estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón -2022.	
Nombre del Programa Académico: Maestría en Psicología Educativa	
Autor: Nombres y Apellidos Neltsy Victoria Villanueva Quintana	DNI: 27716561

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Colapón, 29 de abril del 2022



Maritza Soledad Gordillo Cardozo

(*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal “ f ” **Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución.** Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.



PERÚ

Ministerio
de Educación

GOBIERNO REGIONAL DE CAJAMARCA
UGEL JAÉN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 461 AHUYACA
CÓDIGO MODULAR N°: 1468826
CÓDIGO LOCAL: 596401



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

La directora de la Institución Educativa Inicial 461 Ahuyaca - Distrito de Colasay,
Provincia de Jaén, Región Cajamarca:

AUTORIZA

A la Sra. **Villanueva Quintana Neltsy Victoria**, identificada con DNI 2771656; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la Universidad César Vallejo Filial Piura, a desarrollar actividades de investigación, aplicación de instrumentos de recojo de información en nuestra Institución Educativa, mediante su trabajo de investigación titulado **Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima en estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón - 2022**, comprometiéndose la investigadora a alcanzar a este despacho los resultados de su estudio luego de concluir con el desarrollo de su proyecto de investigación en mención.

Se expide la presente a la parte interesada para los fines convenientes.

Ahuyaca, 29 de abril del 2022



Villanueva Quintana Neltsy Victoria

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

La directora de la Institución Educativa Inicial 463 Colapón - Distrito de Colasay,
Provincia de Jaén, Región Cajamarca:

AUTORIZA

A la Sra. **Villanueva Quintana Nelsy Victoria**, identificada con DNI 2771656; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la Universidad César Vallejo Filial Piura, a desarrollar actividades de investigación, aplicación de instrumentos de recojo de información en nuestra Institución Educativa, mediante su trabajo de investigación titulado **Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima en estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón - 2022**, comprometiéndose la investigadora a alcanzar a este despacho los resultados de su estudio luego de concluir con el desarrollo de su proyecto de investigación en mención.

Se expide la presente a la parte interesada para los fines convenientes.

Colapón, 29 de abril del 2022



Maritza Soledad Gordillo Cardozo
Maritza Soledad Gordillo Cardozo

Consentimiento Informado

El propósito de esta ficha de consentimiento es dar a conocer a los padres de familia acerca de esta investigación.

La presente investigación es conducida por Neltsy Victoria Villanueva Quintana, estudiante de Posgrado de la Universidad César Vallejo. El objetivo de esta investigación es determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón 2022.

Si Ud. da el permiso para que su menor hijo participe de este estudio, se evaluará mediante la aplicación de un programa de estrategias lúdicas y una lista de cotejo. La participación es estrictamente voluntaria, la información que se recoja será confidencial y solo será utilizada para propósitos de esta investigación.

Agradecida desde ya por su valioso aporte.

Atentamente

Neltsy Victoria Villanueva Quintana.

Yo..... con
DNI N°....., preciso haber sido informado/a respecto al propósito del estudio y acepto la participación de mi hijo/a.....
en la investigación referida al programa de estrategias lúdicas y autoestima.

Firma y nombre del padre/madre de familia

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Autora: Neltsy Victoria Villanueva Quintana

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

PROPÓSITO

Desarrollar la autoestima en todos los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas 461 – Ahuyaca y 463 - Colapón a partir de un programa de actividades lúdicas.

METAS

1. Fortalecer la autoestima de los estudiantes del nivel inicial.
2. Elevar la autoestima de los niños que lo requieren.

ACTIVIDAD 1

“JUEGO DE CARRERAS”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Objetivo

Desarrollar la perseverancia, capacidad de enfrentarse a retos y desafíos ante dificultades presentadas.

Proceso

- ✓ Cada participante se mete dentro de un saco que sujetarán ellos mismos con sus manos y se colocarán detrás de una línea.
- ✓ Una persona ajena a la carrera indicará la salida y los participantes deberán ir saltando dentro del saco hasta alcanzar la línea de meta.
- ✓ Ganará el primero en llegar a la meta. A veces se marcan dos líneas, una de salida y otra de límite para ir y volver.

Pautas para el desarrollo del juego

- ✓ Los participantes se colocarán detrás de la línea y no podrán pisarla. Las líneas de salida y metas deberán estar correctamente señalizadas.
- ✓ El jugador que se caiga podrá levantarse y seguir.
- ✓ Si un jugador empuja a otro quedará descalificado.
- ✓ El saco deberá llegar como mínimo a la zona abdominal.

ACTIVIDAD 1

“Juego de carreras”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Temporalización

El tiempo necesario hasta que todos los participantes crucen la línea de meta.

Lugar de realización

Cualquier superficie plana y amplia sin obstáculos en medio.

Materiales

- ✓ Sacos.
- ✓ Tizas o cintas para señalar salida y meta.
- ✓ Recurso humano.

ACTIVIDAD 2

“Recibo el día con una sonrisa”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Objetivo

Elevar su autoestima, desarrollar habilidades comunicativas de expresión y vocalización, promover el buen humor, el estado de ánimo.

Proceso

- ✓ Añade recursos humorísticos a tus explicaciones: sino se te da bien improvisar en el aula con algunos comentarios divertidos, ¡no pasa nada! Prepara tus clases y añade alguna anécdota personal, videos, memes, chiste que permitan a los niños reírse un poco para después volver a concentrarse con más ganas.
- ✓ Ríete de tus propios errores o inseguridades: si te ríes tu primero de algo que sabes que puede ser objeto de mofa, le estás quitando importancia al asunto y los niños y niñas también lo harán. ¡Compruébalo!
- ✓ Realiza actividades divertida: la diversión no es incompatible con el aprendizaje. Así que te invitamos a que programes actividades en las que el humor pueda estar presente. ¡Pon tu creatividad en marcha e inventa tus propias dinámicas!

ACTIVIDAD 2

“Recibo el día con una sonrisa”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

- ✓ Evalúa a tus estudiantes con un poco de humor: ¿Cómo reaccionarías si en medio de una evaluación ellos te hacen una pregunta que no tiene nada que ver con el contenido y encima te sacan una sonrisa? ¡seguro que los nervios disminuyen en gran medida!
- ✓ Diseña un rincón del humor donde los pequeños puedan aportar sus propios recursos, imágenes.
- ✓ ¿Vas a darle un toque de humor a tus clases? ¡Seguro que tus estudiantes se irán más contentos del aula y volverán con más ganas de seguir aprendiendo.

Temporalización

El tiempo necesario hasta que todos los participantes cuenten el chiste.

Lugar de realización

Aula o patio.

Materiales

- ✓ Recurso humano.

ACTIVIDAD 3

“Mis cuentos favoritos”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Objetivo

Estimula a desarrollar capacidades de expresión e imaginación, promover la participación activa de los niños.

Proceso

- ✓ La narración oral, consiste en relatar una historia literaria por medio del uso del lenguaje paraverbal.
 1. Visualiza los personajes y los ambientes.
 2. Identifica emociones y sentimientos.
 3. Lee el cuento y practícalo varias veces.
 4. Haz buen uso de tu voz y tu cuerpo.

ACTIVIDAD 3

“Mis cuentos favoritos”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Temporalización

El tiempo necesario hasta que todos los participantes cuenten el cuento.

Lugar de realización

Aula o patio.

Materiales (De acuerdo a la historia a narrar)

- ✓ Preparar fichas de animales, objetos, letras, números, personajes para imprimir y colorear, relacionadas con los cuentos escogidos, nos ayudarán a reforzar lo escuchado durante la narración.
- ✓ Reconocer los colores, animales, lugares, elementos que aparecen en la historia.
- ✓ Realizar manualidades en papel de personajes, animales y cosas del relato.
- ✓ Jugar a las adivinanzas o cantar canciones relacionadas con el cuento.
- ✓ Recrear con plastilina personajes, elementos y situaciones de la historia.
- ✓ Representar el cuento utilizando manualidades hechas por los propios niños, títeres de dedos, calcetines, cucharas o piedras pintadas.
- ✓ Crear disfraces caseros sencillos para que los niños puedan meterse en la historia y contarla de nuevo ellos mismos.

ACTIVIDAD 4

“Me divierto jugando mi ronda”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Objetivo

Favorecer la coordinación motriz, ejercicio de la memoria, de la vivencia, de la emoción, de la música, seguir el ritmo de la canción con las palmadas, desarrollo de habilidades sociales, integración, participación y socialización.

Proceso

- ✓ El número de jugadores debe ser impar.
- ✓ Cogidos de las manos los jugadores forman un círculo y uno de ellos se hace en el centro de la rueda. Cantando y sin soltarse de las manos, los que están haciendo el círculo giran hacia la derecha mientras que el jugador que está en el centro camina hacia la izquierda.
- ✓ Los alumnos se distribuirán por parejas para jugar a las palmas, al ritmo de la canción. Los movimientos de palmas que utilizaremos son: mano derecha hacia abajo, mano izquierda hacia arriba y el compañero al revés, palmas con el compañero, dos palmas seguidas uno mismo (aplauso).

ACTIVIDAD 4

“Me divierto jugando mi ronda”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Temporalización

El tiempo necesario para realizar el juego.

Lugar de realización

Patio.

Materiales

✓ Recurso humano.

ACTIVIDAD 5

“Juego de gestos”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Objetivo

Expresa sus emociones y desarrolla su personalidad, habilidades comunicativas y valorar lo que es capaz de hacer.

Proceso

- ✓ En grupo se promueve que cada niño participe expresando gestos a partir de la demostración que realice la maestra.

Temporalización

El tiempo necesario para realizar el juego.

Lugar de realización

Patio del colegio.

Materiales

- ✓ Recurso humano.

ACTIVIDAD 6

“Juego del espejo”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Objetivo

Promover su identidad “soy niño” “soy niña”, identificar sus características personalidad, conocer y aceptar sus características.

Proceso

- ✓ En este juego la maestra hace el rol del espejo y los estudiantes expresan la acción de manera ordenada.
- ✓ Se intercambian los roles entre compañeros.

Temporalización

El tiempo necesario para realizar el juego.

Lugar de realización

Patio del colegio.

Materiales

- ✓ Recurso humano.

ACTIVIDAD 7

“Currun Currun Coche”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Objetivo

Desarrollar sus habilidades de comunicación, su imaginación y enriquecer su vocabulario.

Proceso

- ✓ La maestra entona una canción y muestra una cajita sorpresa para que los estudiantes adivinen lo que hay en su interior.
- ✓ El niño que acierta recibe un estímulo.
- ✓ Cada estudiante idea hacer el rol de maestra y los demás adivinan.

Temporalización

El tiempo necesario para realizar el juego.

Lugar de realización

Patio del colegio.

Materiales

- ✓ Caja sorpresa.
- ✓ Recurso humano.

ACTIVIDAD 8

“Véndame los ojos”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Objetivo

Desarrollar su capacidad de escucha al seguir las instrucciones dadas, el sentido del tacto al desplazarse, fortalecer la confianza en sus capacidades y habilidades “yo sí puedo”, capaz de enfrentarse a desafíos.

Proceso

- ✓ La maestra explica el juego a partir de una demostración, luego da la indicación de cómo realizar el juego.
- ✓ La maestra venda los ojos a un niño voluntario.
- ✓ El niño con los ojos vendados ejerce el rol de ciego e inicia el juego dando vueltas al niño y empieza a buscar a sus compañeros.
- ✓ Se felicita a todos los participantes y se les pide expresar sus emociones ¿qué les pareció el juego?, ¿cómo se sintieron?, ¿alguna vez jugaron así?, ¿con quién jugaron?

ACTIVIDAD 8

“Véndame los ojos”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Temporalización

El tiempo necesario para realizar el juego.

Lugar de realización

Patio del colegio.

Materiales

- ✓ 1 pañuelo.
- ✓ Recurso humano.

ACTIVIDAD 9

“Congelados”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Objetivo

Poner en práctica reglas de juego, desarrollar su motricidad.

Proceso

- ✓ La maestra explica el juego.
- ✓ Al ritmo de la música todos los niños se desplazan en el patio.
- ✓ Al pausar la música todos los niños se quedan congelados.
- ✓ La maestra debe estimular y felicitar la participación de todos.
- ✓ Premiar al niño ganador.
- ✓ Se concluye el juego con palabras motivadoras para fortalecer la autoestima.

ACTIVIDAD 9

“Congelados”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Temporalización

El tiempo necesario para realizar el juego.

Lugar de realización

Patio del colegio.

Materiales

- ✓ Recurso humano.
- ✓ Grabadora.
- ✓ CD O USB.

ACTIVIDAD 10

“Ula Ula”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Objetivo

Desarrollar la coordinación motora fina, gruesa, ayuda a descubrir lo que son capaces de hacer y disfrutar del juego.

Proceso

- ✓ La maestra da las indicaciones del juego.
- ✓ Se forman dos columnas de niños.
- ✓ Se coloca dos niños al frente de sus compañeros.
- ✓ Se coloca cierta cantidad de ulas ulas a la derecha y la misma cantidad a la izquierda.
- ✓ Los niños corren para tomar un ula ula y colocarla a su compañero que está en frente y ubicarse detrás del último niño de la columna.
- ✓ Felicitar a todos por su participación.
- ✓ Se premia al grupo ganador con un estímulo.

ACTIVIDAD 10

“Ula Ula”



Fuente: Niños del nivel Inicial de la I.E.I 461 – Ahuyaca

Temporalización

El tiempo necesario para realizar el juego.

Lugar de realización

Patio del colegio.

Materiales

- ✓ Recurso humano.
- ✓ Ulas Ulas.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LOAYZA REYMER RAUL AMERICO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima en estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón - 2022", cuyo autor es VILLANUEVA QUINTANA NELTSY VICTORIA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 18 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LOAYZA REYMER RAUL AMERICO DNI: 07263400 ORCID 0000-0003-4866-1601	Firmado digitalmente por: RLOAYZARE01 el 18-08- 2022 22:11:42

Código documento Trilce: TRI - 0419805