



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en
estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija**

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

AUTOR:

Rashta Vidal Enrique Alfredo (ORCID: 0000-0002-9086-5766)

ASESOR:

Dr. Sosa Aparicio Luis (ORCID: 0000-0002-5903-4577)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral Infante, Niño y Adolescente

CHIMBOTE - PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis queridos padres
Por su invaluable apoyo

Enrique

Agradecimiento

Al Dr. Luis Sosa
Por sus oportunos consejos
En la elaboración de esta tesis

Enrique

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	17
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización.	17
3.3. Población, muestra y muestreo	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5. Procedimientos	20
3.6. Método de análisis de datos	20
3.7. Aspectos éticos.	21
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN	32
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS	40
ANEXOS	47

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Prueba de Kolmogorov - Smirnov.	20
Tabla 2. Correlación de los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima.	21
Tabla 3. Correlación del juego motor y el desarrollo de la autoestima.	22
Tabla 4. Correlación del juego simbólico y el desarrollo de la autoestima.	23
Tabla 5. Correlación entre el juego de reglas y el desarrollo de la autoestima.	24
Tabla 6. Correlación entre el juego de reconstrucción y el desarrollo de la autoestima.	25
Tabla 7. Nivel de los juegos recreativos de los estudiantes.	26
Tabla 8. Nivel del desarrollo de la autoestima de los estudiantes.	27
Tabla 9. Contrastación de hipótesis.	28

Índice de gráficos y figuras

		Pág.
Figura 1	Nivel de percepción de los juegos recreativos según los estudiantes	28
Figura 2	Nivel de percepción de la autoestima según los estudiantes	29

Resumen

El autor del presente estudio se propuso Establecer la correlación entre los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en los alumnos de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. Fue un estudio de paradigma cuantitativo, de alcance correlacional, de diseño transversal y no-experimental; asimismo la población estuvo conformada por 312 estudiantes, y se estableció una muestra conformada por 172 alumnos de la institución. En la recopilación de los datos se usó la técnica de la encuesta, y como instrumento el cuestionario. Con los resultados hallados, a través la correlación de Pearson igual a 0.618 y valores de p valor 0.000, se llegó a concluir que existe correlación positiva y significativa de la variable juegos recreativos sobre la autoestima en estudiantes de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija, 2021.

Palabras clave: Juegos recreativos, autoestima, estudiantes.

Abstract

The author of this study set out to establish the correlation between recreational games and the development of self-esteem in the students of the I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. It was a quantitative paradigm study, with a correlational scope, a cross-sectional and non-experimental design; Likewise, the population was made up of 312 students, and a sample made up of 172 students of the institution was established. In data collection, the survey technique was used, and the questionnaire as an instrument. With the results found, through the Pearson correlation equal to 0.618 and values of p value 0.000, it was concluded that there is a positive and significant correlation of the recreational games variable on self-esteem in students of the IE Gabino Uribe Antúnez de Aija, 2021.

Keywords: Recreational games, self-esteem, students.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad los juegos recreativos son considerados como factores fundamentales para que el estudiante se desarrolle y crezca de manera integral, debido a los múltiples beneficios que se puede obtener; los alumnos al permanecer en contacto con la naturaleza continuamente aprenden a compartir, disfrutan la libertad e interactúan con sus progenitores. De acuerdo a diversas investigaciones, se evidencia que los niños sometidos a diversos juegos son más activos, tienen la posibilidad de contar con mejor desarrollo, y mayores posibilidades de obtener logros de aprendizaje elevados, en comparación con los niños que no tiene la posibilidad de formar parte de juegos, o alguna otra actividad recreativa, debido a ello se fundamenta la necesidad de destacar, lo cual, beneficia el nivel de vida y el nivel educacional en el niño, (Ruiz, 2017). Todo juego recreativo influye en la auto estima de los infantes gracias a que los juegos brindan seguridad y confianza a los niños, y es justamente en la niñez donde se construyen las bases de la autoestima.

Para el caso latinoamericano una investigación, de la reconocida revista *The Lancet Child y Adolescent Healthy* desarrollaron por la OMS, demostró que el 80% de los niños en la etapa escolar, de las cuales el 85% representaban a las niñas y el 78% a niños, no alcanzan los niveles recomendados mínimos de una hora de actividad recreativa al día. Asimismo, se afirmó que los insuficientes niveles de actividad recreativa en los adolescentes son altos, y que supone peligros en el mediano y largo plazo para la salud de ellos mismos (OMS, 2019).

Según, Montenegro (2018) la infancia es una etapa fundamental y primordial en la formación de los infantes, debe estar centrado en la acción formativa y el desarrollo de sus potencialidades mediante acciones psicopedagógicas, además se debe poner especial atención en las estrategias didácticas, ya que dichas estrategias ofertan vivencias de alto impacto y significativas que incrementará el desarrollo psicoafectivo de los niños.

A nivel nacional la disyuntiva se centra en la reivindicación y la importancia del valor de los juegos recreativos; entendiendo al niño como aquel sujeto en pleno proceso de desarrollo social y psicoafectivo, concediendo preferencia a sus múltiples necesidades, así como el adecuado desarrollo de calidad de vida. Debido a ello

diversas sociedades pretenden en sobremanera la inclusión e integración, evitando a toda costa la exclusión y la fragmentación, entonces lo que se pretende con las actividades recreativas es la formación de los niños con estrategias didácticas y psicopedagógicas para una mejor calidad de vida. Las actividades lúdicas, deben ser asumidas como las principales bases dentro de la sociedad, como actividades cuyo objetivo fundamental es la integración no sólo de los niños, también debe estar enfocado en la comunidad en general.

La Institución Educativa Gabino Uribe Antúnez, en el Distrito de Aija, ubicado en la Región, Ancash; es una institución pública que forma escolar hace más de 30 años. En este centro educativo se observó la falta de juegos recreativos, ya que sin estos es más difícil que la autoestima del alumnado logre consolidarse; muy poca práctica de juegos al aire libre que a su vez mancilla los vínculos interpersonales, factores fundamentales en la autoestima en general. Asimismo, se percibió la existencia de problemáticas referidos autoestima en los adolescentes, ya que se observó que muchos de los niños de dicha institución, pocas veces se integran entre ellos, se percibió también que los niños tienen actitudes muy introvertidas en el salón de clases, e incluso se observó inseguridad y timidez en la mayoría. Del mismo modo, la falta de afecto percibido por los padres de familia, debido a que la mayoría de infantes provienen de hogares donde las muestras de actos violentos son frecuentes y generalmente están bajo la tutela de los abuelos o en su defecto los tíos, es un factor agregado a la baja autoestima e inseguridad de los menores. Además de los juegos recreativos, la problemática descrita ha generado el interés del investigador por desarrollar la presente investigación.

En tal sentido, cuando problemas de este tipo no son abordados de manera adecuada llegan a convertirse en problemáticas de nivel educativo debido a que se evidencia baja autoestima, la cual puede ocasionar problemática en la convivencia, agresividad y conflictos dentro del hogar, que conducen al infante a depresiones contrastantes, culpabilidad, bipolaridad, crisis de pánico, angustia, miedos. Además, es considerado problema de orden social ya que incrementa los niveles de deserción escolar, incremento de índices de analfabetismo, problema de pobreza, ya que al no poseer ninguna preparación optan por dedicarse a la

delincuencia, la drogadicción, la prostitución y diversos problemas sociales que azotan nuestra sociedad actual (Acevedo y Gutiérrez, 2016).

Por todo lo descrito, en el presente estudio se busca definir el nivel de correlación que tiene todo juego recreativo con desarrollar la autoestima.

Por lo mencionado previamente se formula el *problema general*: ¿De qué manera se relaciona los juegos recreativos y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija? La *hipótesis* propuesta es la siguiente: Los juegos recreativos se correlacionan de manera positiva y significativa con el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija, 2021. Es pertinente señalar que, la presente investigación posee justificación teórica, ya que se posibilita la sistematización y organización de la información referente a todo juego recreativo y la auto estima en estudiantes de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija. Toda vez que no existen informes o estudios elaborados por el ente rector el Ministerio de Educación, o a nivel descentralizado por la DRE Ancash sobre la problemática descrita en la institución educativa del distrito de Aija.

Tiene justificación práctica, porque se contribuyó con reflejar la correlación de las variables en estudio y su posterior aplicación para la mejora, asimismo potenciar a las instituciones educativas en materia de juegos recreativos, con la finalidad de observar las relaciones o asociaciones del desarrollo de autoestima, generando niveles altos competitividad. Tiene repercusión social, porque con la investigación se aportará en el reconocimiento de la relación de las actividades recreativas y su incidencia en desarrollar la autoestima, que fueron adaptadas a la lista de actividades lúdicas y que enriquecieron las diferentes motrices y favorecieron las relaciones entre estudiantes y la plana docencia. En el ámbito metodológico posee justificación debido al tipo de investigación aplicada, se adoptará diseño metodológico para el desarrollo del estudio, asimismo los instrumentos serán validados según el contexto y por profesionales especializados, los cuales constituirán experiencias a ser empelados por diversos investigadores en el desarrollo de nuevas investigaciones con mayores ámbito y amplitud, asimismo mayor profundidad. En el ámbito pedagógico su justificación está orientada al enriquecimiento de la pedagogía educativa, sustentado en que permitirá comprender la valiosa contribución de este tipo de juegos en desarrollar el amor

propio en los niños, por consiguiente, adecuarse a la tendencia actual de innovar y al lineamiento curricular del Ministerio de Educación. Tolo lo anterior con la finalidad de optimizar la calidad educativa en la educación secundaria.

Para la actual investigación se planteó el objetivo General: Determinar la correlación entre los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. Se tiene como Objetivos específicos: Establecer la relación entre el juego motor y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. Señalar la correlación entre el juego simbólico y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. Establecer la relación entre el juego de reglas y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. Determinar la correlación entre el juego de construcción y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. Caracterizar los niveles de los juegos recreativos de los estudiantes de la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija. Y describir el nivel del desarrollo de la auto estima de los alumnos de la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija.

II. MARCO TEÓRICO

En la elaboración de la investigación se tomaron en cuenta antecedentes a tres niveles. En el plano internacional encontramos a:

Acevedo et al. (2016) con su estudio titulado Fortalecimiento de la autoestima mediante la lúdica y juegos recreativos cooperativos. Tuvo como objetivo plantear una propuesta que intervenga pedagógicamente con los juegos para fortificar la auto estima en cada niño y niña del nivel 7mo de la I.E. Capilla del Rosario - Medellín. Estudio de tipo cualitativo, descriptivo, mediante la observación y registro diario de campo; la muestra se centró en 26 niños de 12 a 15 años. Los resultados mostraron la existencia de estudiantes con autoestima baja, que no se sienten amados ni valorados por los demás, además tienen características agresivas e impaciencia que resultan a causa de tener una familia disfuncional, y finalmente los juegos recreativos, de cooperación y las que son aplicadas toleran a que se pueda evaluar de forma más objetiva, permitiendo ser aprobados sin condiciones y aprecian un alto nivel de autovalía, mejora en la convivencia y relaciones humanas entre los estudiante.

Ademas, Cortes y Mestizo (2020) en su investigación Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la auto estima en 50 alumnos de grado 8vo de la IE Marden Arnulfo Betancur, Jambaló Cauca, su objetivo fue realizar y ejecutar la estrategia titulada vivir con propósito, en busca de analizar el nivel de auto estima en dichos alumnos. Investigación de tipo cualitativa, de acción y pedagógica; comuna muestra de 50 niños de 12 a 16 años. Los resultados mostraron la necesidad de implementar actividades lúdicas como factores determinantes para desarrollar una adecuada autoestima de los niños, además comprender que dichas actividades brindan mejores oportunidades para la construcción de conocimientos sólidos, y valores integrales.

Asimismo, Ramírez (2014) en su investigación titulada Las prácticas deportivas en la auto estima del estudiante del 8vo, 9no y 10mo año del liceo militar Giovanni Calle, provincia de Tungurahua. Tuvo como objetivo examinar las prácticas deportivas y su influencia en la auto estima de los alumnos de 8vo, 9no y 10mo del mencionado Liceo. El estudio fue cuali-cuantitativo, de nivel exploratorio, con la

muestra de 60 alumnos. Llegando a concluir que la mayoría de jóvenes prefieren estar ante un computador en vez de hacer deporte, implicando problemas de sociabilidad, salud, integración e interacción, lo cual afecta su autoestima; además, se determina que esta práctica es esporádica, resultando en una actitud sedentaria, la cual puede tener un impacto en el deporte y la cognición, así como en las emociones sociales; minimizar el desarrollo de la motricidad y habilidad física, y finalmente, tener baja autoestima. Características de la estima Los estudiantes no creen en sus propias habilidades, y mucho menos aceptan sus propias limitaciones, y muestran una pasividad o agresividad excesiva.

Del mismo modo, Lizandra (2016) y la investigación denominada: La actividad física, usos de medios tecnológicos, rendimiento académico y el peso en adolescentes españoles. Su propósito es examinar la relación y progreso de 4 factores que se correlacionan de manera significativa con el desarrollo saludable en adolescentes de España: actividades físicas, usar tecnología de punta, rendimiento académico y estado de peso. El estudio incluyó 4 estudios, uno transversal y el otro longitudinal, con una muestra de tres mil noventa y cinco adolescentes de entre 12 - 18 años. Conclusión parece haber un consenso considerable de que el nivel de observancia de lo que recomienda la AFMV es muy bajo. Al mismo tiempo, cada adolescente y niño con menores NSE son los que menos invierten en AF.

A nivel nacional se encuentran las siguientes investigaciones: Montenegro (2018) en su investigación denominada: Juegos recreativos para desarrollar la auto estima en niños de una IE -Chiclayo, 2017, tuvo como propósito analizar en de qué manera se relacionan los juegos lúdicos y el perfeccionamiento de la auto estima en cada niño de la IE en Chiclayo, año 2017. Estudio relacional y explicativo, y diseño no-experimental trasversal; se consideró una muestra censal de 30 niños. Los hallazgos evidenciaron la existencia de altos grados de influencia y asociación entre las variables estudiadas, debido a que se logró un valor de correlación igual a 0.98, además 0.9 como coeficiente de determinación. En términos generales una adecuada implementación de juegos recreativos influirá en 90% en el desarrollo de la autoestima. Se llegó a concluir que los juegos lúdicos influencia en gran medida el desarrollo de una autoestima solidad en los infantes.

Asimismo, Cabrera (2019) en su estudio: Incidencia de los Juegos al Aire Libre en Desarrollar de la Auto estima en los adolescentes de la IE Virgen María de Guadalupe - Ica, cuyo objetivo fue analizar la influencia del desarrollo de juegos al aire libre en la autoestima de los alumnos de la IE mencionada. Investigación aplicada, de alcance explicativo, de diseño pre experimental; usando 42 estudiantes como muestra. Los resultados del estudio determinaron que los niños sometidos al experimento de los juegos, mostraron mejores niveles de autoestima, de acuerdo a dichos hallazgos se obtuvo puntajes superiores en el postest de 28 puntos, comparando con el pretest que arrojó un puntaje de 15.40, lo que implica que la exposición a juegos al aire libre influye positivamente en desarrollar la auto estima.

Por su parte, Chanca (2017) en su estudio llamado Actividad física y su influencia en desarrollar la auto estima en estudiantes de la IIEE Manuel Gonzáles Prada, Los Olivos- 2017, se propuso el objetivo de examinar si el desarrollo de la actividad física genera incidencias en la autoestima de los niños. Estudio deductivo, diseño no experimental, relacional. Para la recopilación de la data se empleó como instrumento el cuestionario; con 70 estudiantes como muestra. Los resultados de la investigación evidenciaron una regresión lineal ordinal de la actividad física y su influencia en la autoestima, con una alta correlación entre la variable, sustentado mediante el R^2 de 0.02 y p valor igual a 0.000.

Del mismo modo, Vásquez (2019) en su investigación denominada: Juegos tradicionales y desarrollo de la auto estima en los estudiantes de la IIEE N° 072 Celendín, tuvo el propósito de establecer la incidencia de los juegos tradicionales y en desarrollar la autoestima, en la mencionada institución. Estudio cuantitativo de alcance descriptivo, diseño preexperimental, analizándose una muestra de 20 estudiantes, para recopilar datos se empleó la observación como técnica, con su instrumento ficha de observación. Los resultados hallados evidenciaron que adecuados procesos de ejecución de juegos tradicionales influyen directamente sobre la autoestima en los estudiantes, asimismo se diseñó propuestas mediante actividades de aprendizaje como opción básica para mejorar la autoestima.

A nivel local Ramirez (2018), en su tesis: Estrategias lúdicas y su incidencia en la auto estima de los estudiantes del quinto grado: I.E. Antonio Raimondi-Huaraz, 2018, tuvo como propósito estudiar el Programa de estrategias lúdicas y su

influencia en mejorar la auto estima de los alumnos de la citada IE. El estudio fue naturaleza descriptiva, no experimental, correlacional; se empleó como técnica la encuesta; la muestra estuvo conformado por 30 estudiantes. El estudio llevó a encontrar resultados que permitieron concluir sobre la existencia de alta correlación entre ambas variables, de la misma forma la correlación fue directa y positiva baja entre estrategias recreativas y autoestima, además se llegó a determinar un índice de 0.395 de correlación de Spearman.

Las bases teóricas que se detallan a continuación, le dan soporte al presente estudio. Con respecto a la primera variable los juegos recreativos, Según Huizinga (2007) citado por Medina y Espinoza (2020) los juegos son definidos como aquella acción o actividad humana, desarrollada de manera voluntaria, ejecutada dentro de algunos límites en un determinado periodo de tiempo y espacio, siguiendo reglas libremente aceptadas. Aunado a ello sentimientos de tensión, alegría, por la realización de dichas actividades. Del mismo modo, Jaramillo (2021) señala que el juego es indispensable, se trata de una actividad libre, cambiante, desarrollada de manera armónica; además el juego es indispensable para el desarrollo físico-motor, cognoscitivo, lo que aporta en el largo plazo su desarrollo social y cultural.

Así mismo Muñoz (2017), dice que los juegos son actividades recreativas, inherentes a los seres humanos, en los que participan una a más personas. La mayoría de personas ha aprendido a relacionarse con su ámbito social, escolar, familiar y cultural mediante los juegos.

Por otro lado, Melo y Hernández (2015), hace referencia de los juegos como las actividades que tienen una finalidad; es en los mismos juegos que se construyen experiencias, conocimientos, ya que estas actividades requieren de algunas características como "conocimiento, imaginación y entendimiento". A partir de los juegos los individuos empiezan a construir un conjunto de relaciones y toda conexión cognitiva, en ocasiones sin estar consciente de esto, lo cual posibilita la creación y recreación de componentes y conocimientos referidos al lenguaje, a las artes y la libertad, entre otras. Al momento que los individuos se encuentran jugando no lo hacen pensando que son actividades establecidas, regladas y aburridas para alcanzar objetivos específicos; en cambio, en los juegos se realizan un cierta cantidad de actos deliberados y pre dispuestos para construir un concepto

que produce niveles de satisfacción para los esfuerzos realizados y los resultados conseguidos; lo cual motiva y gratifica.

Además, Le Smes y Amaya (2017) consideran al juego como una técnica participativa que posibilita el aprendizaje y desarrollo, además es considerado como un método de dirección, de la misma forma una conducta correcta, impulsora de disciplina con apropiados niveles de decisión, es decir, es la técnica que proporciona habilidades y destrezas. Es por eso que para Vygotsky (1966) citado por Cantor y Medina (2020) la actividad recreativa es la vía utilizada para que los niños interioricen sus aprendizajes. Implica que a partir del juego se potencializa habilidades motrices, además habilidades cognitivas, también implica el desarrollo de procesos mentales complejos, codificados en forma de enseñanzas, poniendo en práctica para la resolución de retos similares.

Referente a las particularidades de los juegos, en opinión de Venegas y García (2010) citado por Medina y Espinoza (2020) se consideran que: la primera característica está relacionado a la generación de placer, debido a que los deseos por jugar son considerados como una real meta, la realización y ejecución produce satisfacción. La segunda característica es que es innato, debido a que el juego es natural y propio del individuo, empleando materiales que le rodean, explorara el mundo, con dichos actos ira adquiriendo conocimientos nuevos y procesos de aprendizaje. La tercera característica es que favorece la socialización, además posee una función que integra y rehabilita, mediante los juegos se aprende el respeto de las normas, se adapta, se relaciona, y está en la capacidad de conocer a niños de distintas culturas. Además, dentro de ese proceso comunica y expresa lo que piensa, posibilitando su inclusión en cualquier grupo social. La cuarta característica está relacionada a que es un elemento motivador, la actividad recreativa es utilizada como un recurso metodológico generalmente para la captación de la atención, despertando el interés por el aprendizaje de cosas nuevas. La quinta característica esta referida a que es una etapa evolutiva, esto implica que se mostrará distinto en cada uno de los individuos, además la complejidad de los juegos desarrollados estará sustentada en el progreso y desarrollo de la creatividad, e imaginación. La sexta característica es que posibilita al individuo afirmarse, es decir, prepara para resolver conflictos, a través de los

juegos el niño es sometido a cumplir diversos roles, lo que posibilita aprender a expresar las percepciones y mejora su autoestima. La última característica es que son limitados en el tiempo, el individuo determina el tiempo que durará el juego, dependiendo de la satisfacción o si el juego es divertido o no, asimismo cuan motivador sea para desarrollarlo.

Definiendo las dimensiones de los juegos recreativos, tenemos al juego motor, que según Medina y Espinoza (2020) es en esta etapa donde comienza el juego, mediante la duplicación de algunos movimientos con la finalidad de que el individuo se adapte y asimile. De ese modo comprenderá y poseerá conocimientos mediante la repetición. Al desarrollarlo de modo repetido y con procedimiento fijado le producirá goce conociéndolo así a mencionadas actividades juego. Para Medina y Espinoza (2020) tanto la satisfacción funcional y la causa, se engendran de la reproducción de acciones determinadas según el proceso y desarrollo de estas.

Por su parte para Tripero (2017) la aparición del pensamiento simbólico se da a los 2 años, debido a que se desglosa la parte sensomotora, con ello surge la fábula imaginaria y las imágenes son convertidas en símbolos lúdicos. Además, según Chávez (2018) mediante la imagen que el individuo posee lo imita, llegando a representarlo. Por ejemplo, un palo en el que se cabalga, simboliza y reemplaza la imagen que se tiene del caballo.

En cuanto al juego simbólico, para Medina y Espinoza (2020), esta tipología está caracterizada por la capacidad de simbolizar, es decir, la capacidad de crear situaciones ficticias, asignándole vida a los objetos inanimados. Contamos con infinidad de ejemplos como, a una piedra su carro, un palo su caballo, además el juego simbólico también se caracteriza por imitar acciones de los adultos, permitiendo reafirmar sus conocimientos mediante imágenes y símbolos. Asimismo, el juego simbólico - dice Piaget, citado por Cantor y Medina (2020) que es una forma exclusiva y propia del pensamiento, es la representación cognitiva, además podemos considerar como la asimilación se equilibra con la acomodación, en ese sentido el niño asimila la realidad e incorpora con la finalidad de revivirlo y compensarlo.

El indudable pensamiento simbólico surge al promediar el año y medio de edad con la capacidad del infante de pensar a través de una imagen y símbolo. Cada niño representa un objeto concreto mediante el uso de una imagen, palabras, un gesto o los juegos. Por ejemplo, un niño puede usar algún bloque de madera como teléfono durante los juegos, o puede hacer de cuenta que preparan comida en la cocinita de juguete. Se incorpora más y más actividades de carácter simbólico en los juegos a medida que el niño usa el juego de fantasía para capturar el significado de su mundo. A los tres años, un niño puede usar el juego simbólico para solucionar un problema, tratar sentimientos y explorar roles y relaciones. (Illinois Early Learning, 2022).

Martínez (2019) nos dice, que todos los juegos libres tienen un contenido simbólico (pues emplean el nivel inconsciente para fabricar problemas de su entorno), pero se denomina juegos simbólicos al juego libre que aparece en torno a los 24 meses que consiste en representar una situación, objeto o personaje que no se encuentra presente (hacer “como si”: rodar un objeto como si fuera un auto, disparar con los dedos como si fuera arma).

Con relación al juego de reglas, Chávez (2018) nos menciona que los juegos con características sensorio-motrices empiezan desde el primer mes y el juego simbólico surge a partir del segundo año. Además, este tipo de juego de reglas combina e integra la totalidad de las destrezas, dichas combinaciones pueden ser sensorio-motrices, como por ejemplo las carreras; intelectuales como el ajedrez, dichas combinaciones se desarrollan bajo reglas o normas propuestas generadas de la naturaleza propia del juego o pactos improvisados (Delgado, 2011). Asimismo, para Navarro (2002) citado por Medina y Espinoza (2020) este tipo de juego suele manifestarse a los 3 años, es ahí cuando el individuo incorpora normas, reglas a cada uno de sus juegos, en principio se mostrará el comportamiento egocéntrico buscando beneficio propio, en la siguiente etapa todas las reglas son cumplidas de manera obligada y finalmente se somete a consensos por todos.

Por otro lado el juego de construcción, para Periche (2019) indica que cuando el individuo va creciendo, dentro de ese proceso desarrolla habilidades, en esta etapa se desarrolla construcciones más complejas, construcciones más reales y acorde con la realidad, que posean funcionalidades reales. Asimismo, dichas actividades

se complementan con las habilidades adquiridas en las etapas predecesoras, el desarrollo del juego de construcción puede desarrollarlas en cualquier etapa, dentro de las actividades podemos citar a los juegos con cubos de plástico, construcción de torres con bloques de madera, entre otros (Chávez, 2018).

En cuanto al autoestima, según Alcántara (2004), se puede conceptualizar como la forma de pensar, sentir y comportarse con uno mismo, entonces es la permanente disposición para enfrentarnos con nosotros mismos. Es fundamental precisar que no es innato, es algo que se construye de a pocos, se adquiere como resultado de las vivencias y experiencias, dichas vivencias son las encargadas de moldearnos en el proceso de la vida. La autoestima es concebida como una estructura consistente, difícil de cambiar y estable. Su naturaleza tiene comportamientos dinámicos, debido a ello puede arraigarse y crecer más íntimamente, en sincronía con las actitudes y vivencia, como lo menciona Alcántara (2004).

Según Ramos (2016) La autoestima es definida por el valor que las personas se asignan a sí mismas, lo que compone uno de los componentes evaluativos del auto conocimiento. Altas autoestimas se refieren a evaluaciones globales altamente favorables del Yo y bajas autoestima se refieren a evaluaciones desfavorables del Yo.

Investigaciones longitudinales nuevas manifiestan que en el transcurso de la vida se exterioriza un incremento de la autoestima, principalmente, en la adolescencia y al iniciar la adultez y que se reduce en la adultez mayor, (Orth, 2016)

Díaz et al, (2019) El perfeccionamiento de la autoestima se inicia en la infancia, no obstante, la adolescencia es el período más crítico para que se desarrolle. Esto es debido a que se busca una identidad en una etapa de cambios, cambios evolutivos e interacciones sociales activas con la familia, la colegio, los similares y todo medio de comunicación

Para formar adecuadamente la autoestima se tiene que considerar el crecimiento de un niño estable, sano y con materiales adecuados para que asuman los cambios propios de esa etapa. Resultados de los indicadores más poderosos de conciliación psicológica y ajuste social por lo que resulta importante incrementar el bienestar del

niño. Esta es una de las tareas que deben asumir la IE, junto a la familia, como fuente fundamental de educación. (Díaz et al., 2019)

Pequeña y Escurra (2016) nos dice que resulta relevante insistir en el hecho de que la autoestima pese a que congrega una serie de particularidades y condiciones de carácter interno de la persona, se revela y se desarrolla regularmente en el contexto de la vida social, en la familia, la IE, la empresa, etc. Por lo que la autoestima, no debe de considerarse estrictamente como sentimientos de auto satisfacción, por la enorme importancia que asimismo tienen las relaciones con los otros y con en medio social.

Las características de la autoestima son:

La primera característica esta referida a que es la descripción del comportamiento, la autoestima posee un lenguaje, dicho lenguaje cuenta con la descripción que posee el individuo de sí mismo (Pope, 2001).

La segunda característica es la reacción al comportamiento, netamente será el lenguaje expresado por el individuo, sobre sí mismo posibilitando diversos comportamientos, se conflictivos o no (Pope, 2001).

La tercera característica es el conocimiento de los sentimientos, la autoestima será la encargada de validar lo vivido por un individuo, dentro del proceso puede hacer sentir de maneras diversas (Pope, 2001).

Componentes de la autoestima

Panesso y Arango (2017) definen los siguientes:

Componentes afectivos: respuestas afectivas que se perciben de sí mismo.

Componentes conductuales: se refieren a los propósitos que se poseen al momento de actuar, de acuerdo a la opinión que se tiene de sí mismo y lo que se está dispuesto a ejecutar.

Componentes cognitivos: estos involucran las representaciones, credos, ideas y representaciones que se hace de sí mismo en los distintos contextos de su existencia.

Los factores de la autoestima para Lagarde (2014), acogen los factores:

El primer factor es la autocrítica, es considerado como uno de los procesos que incluyen reconocer los errores propios, admitirlos, y en última instancia saber perdonarlos; así como saber reconocer lo bueno, generadora de satisfacción y sentido de utilidad, lo anterior puede ser reconocida o no por los demás individuos, es necesario detallar que es suficiente con el reconocimiento propio (Lagarde, 2014).

El segundo factor es la responsabilidad, admitir que la vida misma es el reflejo de cada una de las decisiones propias y saber afrontarlas es ser responsable. Sera una decisión personal cambiar los errores cometidos, y reflexionar las posibles causas o factores detonantes (Lagarde, 2014).

El tercer factor esta referido a tomar en cuenta el respeto a uno mismo y considerar el valor propio como persona humana, es considerado como una forma de amor y valorarse personalmente, considerarse valioso, único e irrepetible. Lo anterior está estrechamente relacionado con la autoestima, apreciar y entender rasgos del propio carácter (Lagarde, 2014).

El cuarto factor esta referido al límite de los propios actos, se debe regir responsablemente los actos, evitando dañarnos y dañar a personas que nos rodean. Si bien es cierto no tener la intención de generar daños conllevará a la contingencia de que se reparen los daños con facilidad. El principio de no dañar a los semejantes conlleva implícitamente que se tiene la potestad de evitar que otro nos genere daño (Lagarde, 2014).

El quinto factor es la autonomía, que está referida a la capacidad o destreza de las personas para tomar decisiones, tomar decisiones y ser capaces de asumir las responsabilidades sobre las consecuencias. (Lagarde, 2014).

Las dimensiones de la autoestima se detallan seguidamente:

Coopersmith (1978), citado por Paz (2016), menciona que las personas presentan formas diversas y niveles perceptivos, y diferencias en patrones de acercamiento frente a los estímulos. La autoestima posee áreas dimensionales (Paz, 2016).

Área dimensional física, se refiere para ambos géneros, sentirse atractivo y satisfecho físicamente. Sin dejar de lado que en los infantes niños, estar relacionado con sentirse fuerte y capaz de defenderse; para el caso de las niñas, el sentirse coordinada y armoniosa (Paz, 2016).

Por otro lado, el área dimensional social, será la evaluación que los individuos desarrollan habitualmente, el valor intrínseco con respecto a las relaciones con el entorno social, teniendo en cuenta su productividad, capacidad, y dignidad (Paz, 2016).

Toma en cuenta el sentirse aceptado o rechazado, es decir el sentimiento de pertenencia a un grupo, además está estrechamente relacionado con la capacidad de afrontar las diversas situaciones sociales (Paz, 2016).

Así mismo el área dimensional afectiva, consiste en aceptación y autoaceptación de las características con las que cuenta uno, como sentirse generoso, tranquilo, simpático, estable y equilibrado, está estrechamente relacionada con la anterior dimensión (Montenegro, 2018).

Por otro lado, el área dimensional académica, relacionado a la autoevaluación que los individuos desarrollan habitualmente con respecto a sí mismos, de aspectos como su desempeño a nivel escolar, además se considera la capacidad, importancia, productividad y dignidad, lo que implica desarrollar un juicio personal (Montenegro, 2018).

Netamente está relacionado con la autopercepción y la capacidad para enfrentar de manera exitosa situaciones académicas y escolares. Toma en cuenta la autovaloración de sus capacidades intelectuales (Montenegro, 2018).

En cuanto al área dimensional ética, esta referido al hecho de sentirse como un individuo bueno y confiable. Además, incorpora atributos de responsabilidad, y nivel de trabajo. Esta dimensión ética posee dependencia de la manera en que el infante interioriza los valores, normas del entorno donde habita (Montenegro, 2018).

Silva y Mejía (2015), plantean que la auto eficacia es la derivación bilateral de la auto estima, que examina la parte práctica y las actitudes de las personas. Para las personas, tener auto estima baja se debe a una serie de frustraciones continuas

que ha retraído su conveniente percepción y ha debilitado el afecto que tiene de sí como ejecutor de algunas tareas específicas.

La autoestima posee relaciones significativas con las relaciones que se generan interpersonalmente porque va de la mano con la capacidad de aceptación, del mismo modo la capacidad de tolerancia que poseemos hacia nosotros mismos, y se reflejada cuando se interactúa con los demás, por lo que se relación con los juegos recreativos por que en su desarrollo se mantienen interacciones entre el sujeto y las demás personas (Acevedo et al., 2016).

Un infante con la autoestima alta, está seguro de su éxito en la vida. Por lo tanto, es importante cultivar la confianza del niño en sí mismo y su sentido de seguridad, valor y auto estima. No hay nada mejor que jugar. Por ello, se proponen los juegos interesantes, que mejoran la auto estima de todo niño mientras se divierten, entre ellos, los juegos casuales son muy importantes para mejorar la relación de autoestima, (Tarrés, 2021).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación.

La investigación se enmarca dentro del enfoque cuantitativo, ya que se recopilaban datos e información con la finalidad de la contrastación de hipótesis, mediante el cálculo numérico y el respectivo análisis estadístico. Asimismo, es un estudio de alcance correlacional, que son investigaciones que vinculan las variables estudiadas a través de patrones predecibles para un determinado grupo (Hernandez et al., 2014).

Diseño de investigación.

En relación a esto, es un diseño no-experimental, con corte transversal, pues conforme a lo dicho por Hernández (2006), se recogen los datos en un lapso determinado, para ello, se ha empleado un instrumento determinado, en este caso, una encuesta. Durante la investigación no se ha modificado ninguna de nuestras variables.

3.2. Variables y operacionalización.

Variable 1

Juegos recreativos: los juegos recreativos son actividades libres, armónicas, cambiantes, pero sobre todo fundamentales e indispensables para todo infante, y es considerado como un aspecto fundamental para el buen desarrollo motor, físico, afectivo y cognoscitivo del niño, asimismo un desarrollo social y cultural (Jaramillo, 2021).

Variable 2

Autoestima: definida como la manera de pensar y comportarse consigo mismo, asimismo es la permanente disposición con la cual se enfrenta uno mismo. La autoestima se construye a lo largo del desarrollo del infante, no es algo innato a un individuo, dicha construcción es generada como resultado de las vivencias de cada sujeto, y se va moldeando (Alcántara, 2004).

3.3. Población, muestra y muestreo

Para establecer la población, la muestra y cuál fue el tipo de muestreo, se recurrió a las técnicas existentes para facilitar la investigación.

Población.

Para Arias (2006), población es aquel universo con características finitas o infinitas de elementos, cuya particularidad es que poseen similares y características en común.

Hernández et al. (2014) describe al conjunto formado por la totalidad de casos concordantes con algunas características. En tal sentido, la población estuvo conformada por 312 alumnos de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija.

Criterios de Inclusión.

Se consideró a los alumnos de secundaria, pertenecientes a la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija.

Criterios de Exclusión.

No se consideró a estudiantes que frecuentan con la inasistencia a la institución, y no se tomará tampoco en cuenta a la totalidad de estudiantes, por la pandemia, y las medidas de bioseguridad.

Muestra

Es un grupo derivado y que representa a la población, de este grupo se han recolectado los datos (Hernández et al., 2010). Con la finalidad de establecer la muestra adecuada de alumnos de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija, se utilizó la estadística para toda población finita (anexo 4). Determinándose un total de 172 estudiantes.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

En el recojo de los datos de los alumnos del primer año de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija, se empleó como técnica:

La encuesta: porque gracias a ella se podrá recolectar la información de acuerdo a las necesidades de la investigación, y de acuerdo a los parámetros para la elaboración del instrumento, y con el objetivo fijado en recepcionar información

clara y precisa para el estudio. Para ello se aplicó la encuesta a los 172 alumnos pertenecientes a la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija.

Instrumentos para recopilar datos

En la investigación se utilizaron como instrumentos: un cuestionario para cada variable en cuestión.

Para el caso de la variable juegos recreativos se empleó el cuestionario que contó con 16 ítems, formulando preguntas según cada indicador: para la dimensión juego motor se formularon 4 preguntas, para la dimensión juego simbólico se formularon 4 preguntas, para la dimensión juego de reglas se formularon 4 preguntas y para la dimensión juego de reconstrucción también se formularon 4 preguntas; todas estas mediante la aplicación de la escala de Likert con alternativas de respuestas tales como: (1) nunca, (2) a veces, (3) regularmente, (4) casi siempre y (5) siempre.

Para la variable autoestima, se aplicará otro cuestionario con las dimensiones involucradas y sus respectivos indicadores, así mismo contó con 20 ítems: para la dimensión física se formularon 4 preguntas, para la dimensión social se formularon 4 preguntas, para la dimensión afectiva se formularon 4 preguntas, para la dimensión académica se formularon 4 preguntas y finalmente para la dimensión ética se formularon otras 4 preguntas; todas estas mediante la aplicación de la escala de Likert con alternativas de respuestas tales como: (1) nunca, (2) a veces, (3) regularmente, (4) casi siempre y (5) siempre.

Validación

Se realizó a través del método de validación por Juicio de Expertos, para ello, se buscó la opinión y el juicio de expertos (03) en las variables investigadas.

Confiabilidad

En el presente estudio la confiabilidad de cada instrumento fue determinada mediante el coeficiente Alpha de Cronbach el cual, a través de la prueba piloto, nos brindará el resultado de confiabilidad.

Alfa de Cronbach	N° de elemento
0,831	16
Estadístico de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elemento
0,826	20

3.5. Procedimiento

En primer lugar, se elaboró el proceso de check list, con el propósito de establecer las áreas que necesitan ser evaluadas de forma apropiada y sistémica. Luego se recopilaron los datos que requerimos, la carpeta estudiantil de los alumnos, los informes académicos, el registro de calificaciones, la participación de los comités de aulas, la intervención de la escuela de padres, el informe psicológico; la totalidad de estos datos nos ayudaron a conseguir nuestro propósito. Luego se analizaron todos los datos, como resultado natural del anterior proceso. En la interpretación de los datos analizados se realizó una evaluación entre los estudiantes, para establecer el estado en que se encuentran los alumnos usando las diferentes técnicas que existen con tal finalidad. Luego los resultados fueron presentados en tablas y figuras para una mejor visualización y entendimiento.

3.6. Método de análisis de datos

Hernández y Mendoza (2018) aseveran que los análisis de información cuantitativa es posible realizarlo usando diferentes metodologías, generando una representación de la realidad del escenario del estudio.

Con el fin de poder lograr cada objetivo planteado fue necesaria la construcción de la matriz de niveles y puntuaciones empleando para tal fin el SPSS v. 26, una vez construida dicha matriz, fue posible realizar el análisis cuantitativo de los datos recopilados. Con el propósito de contrastar cada hipótesis planteada, se tuvo que

realizar primeramente la prueba de asociación, para lo cual se tuvo que elaborar un diagrama de dispersión; posteriormente, mediante el test Kolmogorov -Smirnov a un tamaño de muestra menor de 50, con el objetivo de conocer la distribución de la data, de esta manera se estableció cómo están distribuidos los datos recopilados.

De esa manera se pudo establecer con el estadístico apropiado a utilizar, que ayude en el análisis de correspondencia entre los juegos recreativos y autoestima, de los estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija.; se hace necesario analizar el supuesto, conocido como prueba de normalidad; que si tuvo una distribución paramétrica entonces se debía emplear el coeficiente de correlación Chi Cuadrada para muestras independientes, pero si no tuvo una distribución paramétrica se empleaba la prueba de rho de Spearman o de Pearson, con este estadístico se contrastaron cada una de las hipótesis planteadas.

Las hipótesis se contrastaron haciendo uso la correlación de Pearson, lo cual implicó el seguimiento de procedimientos basados en evidencias de la muestra y las teorías de la probabilidad, empleadas para determinar la hipótesis, si es una afirmación razonable en condiciones de ser rechazada o aceptada, es preciso mencionar que se empleó 95% como nivel confianza, y un 5% como margen de error, de esta manera se expresó la significatividad que fue señalada en toda hipótesis establecida.

3.7. Aspectos éticos.

El estudio estuvo en concordancia con los principios universales que rigen todo proceso investigativo, tomando en cuenta que el autor se responsabilizó de la confiabilidad, asimismo la veracidad de la información consignada a través de los resultados, además se preservó cautamente la información confidencial de la institución y se respetó la propiedad de los autores citados en los diversos párrafos en el desarrollo de la investigación; y son considerados como fuentes que sustentan el estudio. La investigación consignó datos verídicos, correspondientes al estado real de las variables en estudio, los datos recopilados se presentaron exactamente como fueron recopilados, los mismos no fueron interpretados ni manipulados. Se respetó cada idea y punto de vista de los estudiosos citados y de cada autor de teorías mencionados. Por todas estas razones expresadas, el investigador declaró estar comprometido con la originalidad y autenticidad de los contenidos del

presente estudio, que se respalda en la data obtenida con la aplicación de cada instrumento empleado.

IV. RESULTADOS

Prueba de Normalidad

Hipótesis:

- H_0 : La data tiene una distribución normal
- H_i : La data no tiene una distribución normal

Nivel de significatividad: $\alpha = 0,05$

Regla de decisión: Si p-valor obtenido es menor a α , es rechazada la H_0 y por defecto es aceptada la H_i .

Estadístico de prueba: Kolmogorov-Smirnov, apropiada para toda muestra > 50 .

Tabla 1

Prueba Kolmogorov - Smirnov

	Kolmogorov – Smirnov		
	Estadísticos	GI	Sig.
V1: Juegos recreativos	0,069	172	0,042
V2: Autoestima	0,065	172	0,071

Fuente: Base de datos de estudio.

Interpretación: los resultados analizados mediante el estadístico de Kolmogorov - Smirnov, se aprecia que la variable de juegos recreativos y autoestima tienen una probabilidad de sig. $p = 0,042$ y $0,071 > 0,05$; por lo que es rechazada la hipótesis nula H_0 , afirmando que la distribución de los datos de la variable en estudio derivan de una distribución normal, como una de nuestras variables de estudio no cumple con el supuesto de normalidad, para su análisis se empleará el estadístico de prueba, del grupo de no paramétrico, conocido como correlación de Pearson.

Con relación al objetivo general: Determinar la correlación entre los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija.

Tabla 2*Correlación entre juegos recreativos y el desarrollo de la auto estima.*

Correlaciones			
		Juegos recreativos	Autoestima
Juegos recreativos	Correlación de Pearson	1	,618**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	172	172
Autoestima	Correlación de Pearson	,618**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	172	172

** La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral)

Fuente: Salida del estadístico – SPSS

Interpretación:

En la Tabla 2., en el test de correlación de Pearson el valor ha sido ,618; estos resultados tienen un nivel de confianza 95% y dando como el nivel de significancia igual a ,000 razón a ello es rechazada la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; entonces se afirma de la existencia de una correlación positiva alta entre los juegos recreativos y la autoestima en los estudiantes de mencionada institución.

De acuerdo al objetivo específico 1: Determinar la correlación entre el juego motor y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija.

Tabla 3

Correlación del juego motor y el desarrollo de la auto estima.

Correlaciones		
		Juego motor
		Autoestima
	Correlación de Pearson	1
Juego motor	Sig. (bilateral)	,368**
	N	,000
		172
	Correlación de Pearson	,368**
Autoestima	Sig. (bilateral)	1
	N	,000
		172

** La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral)

Fuente: Salida del estadístico SPSS

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 3., en el test de correlación de Pearson el resultado ha sido ,368; para lo cual se utilizó el nivel de confianza 95% y dando como el nivel de significancia igual a ,000 razón a ello es rechazada la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; y debido a estos e puede afirmar de la existencia de correlación positiva moderada entre el juego motor y la autoestima en los estudiantes de mencionada institución.

En relación al objetivo específico 2: Establecer la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija.

Tabla 4

Correlación del juego simbólico y el desarrollo de la auto estima.

Correlaciones			
		Juego simbólico	Autoestima
Juego simbólico	Correlación de Pearson	1	,190**
	Sig. (bilateral)		,013
	N	172	172
Autoestima	Correlación de Pearson	,190**	1
	Sig. (bilateral)	,013	
	N	172	172

** La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral)

Fuente: Salida del estadístico SPSS

Interpretación:

De acuerdo a la Tabla 4., en el test de correlación de Pearson el resultado ha sido ,190; para lo cual se utilizó el nivel de confianza 95% y dando como el nivel de significancia igual a ,013 razón a ello es rechazada la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; y se afirma sobre la existencia de una correlación positiva baja entre el juego simbólico y la autoestima en los estudiantes de mencionada institución.

Para el objetivo específico 3: Establecer la relación entre el juego de reglas y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija.

Tabla 5

Correlación entre el juego de reglas y el desarrollo de la auto estima.

Correlaciones			
		Juego de reglas	Autoestima
Juego de reglas	Correlación de Pearson	1	,487**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	172	172
Autoestima	Correlación de Pearson	,487**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	172	172

** La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral)

Fuente: Salida del estadístico SPSS

Interpretación:

De acuerdo a la Tabla 5., en el test de Pearson los resultados han sido ,487; para lo cual se utilizó el nivel de confianza 95% y dando como el nivel de significancia igual a ,000 razón a ello es rechazada la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; y se afirma sobre la existencia de correlación positiva moderada entre el juego de reglas y la autoestima en los estudiantes de mencionada institución.

En cuanto al objetivo específico 4: Establecer la relación entre el juego de construcción y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija.

Tabla 6

Correlación entre el juego de reconstrucción y el desarrollo de la auto estima.

Correlaciones			
		Juego de reconstrucción	Autoestima
Juego de reconstrucción	Correlación de Pearson	1	,467**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	172	172
Autoestima	Correlación de Pearson	,467**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	172	172

** La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral)

Fuente: Correlación de Pearson – SPSS

Interpretación:

De acuerdo a la Tabla 6., en el test de Pearson el resultado ha sido ,467; para lo cual se utilizó el nivel de confianza 95% y dando como el nivel de significancia igual a ,000 razón a ello es rechazada la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; y se afirma sobre la existencia de correlación positiva moderada entre el juego de reconstrucción y la autoestima en los estudiantes de mencionada institución.

Respecto al objetivo específico 5: Caracterizar el nivel de los juegos recreativos de los estudiantes de la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija.

Tabla 7

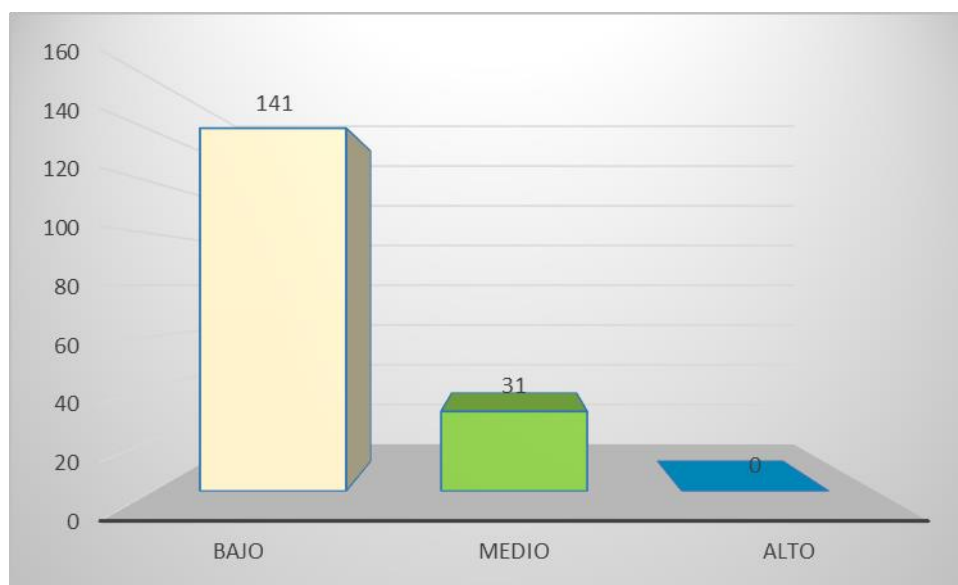
Nivel de los juegos recreativos de los estudiantes.

Nivel	Frecuencia	porcentaje
Alto	0	0%
Medio	31	18%
Bajo	141	82%
Total	172	100%

Fuente: Respuestas obtenidas del instrumento: Escala valorativa “Juegos recreativos” (JR).

Figura 1

Nivel de percepción de los juegos recreativos según lo estudiantes.



Interpretación. Acorde a la tabla 7 y figura 1, se obtuvo que 141 estudiantes que representan el 82 % del total de encuestados, perciben los juegos recreativos en el nivel bajo y el 18 % restante conformado por 31 estudiantes, lo consideran de nivel medio.

En relación al objetivo específico 6: Describir el nivel del desarrollo de la autoestima de los estudiantes de la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija.

Tabla 8

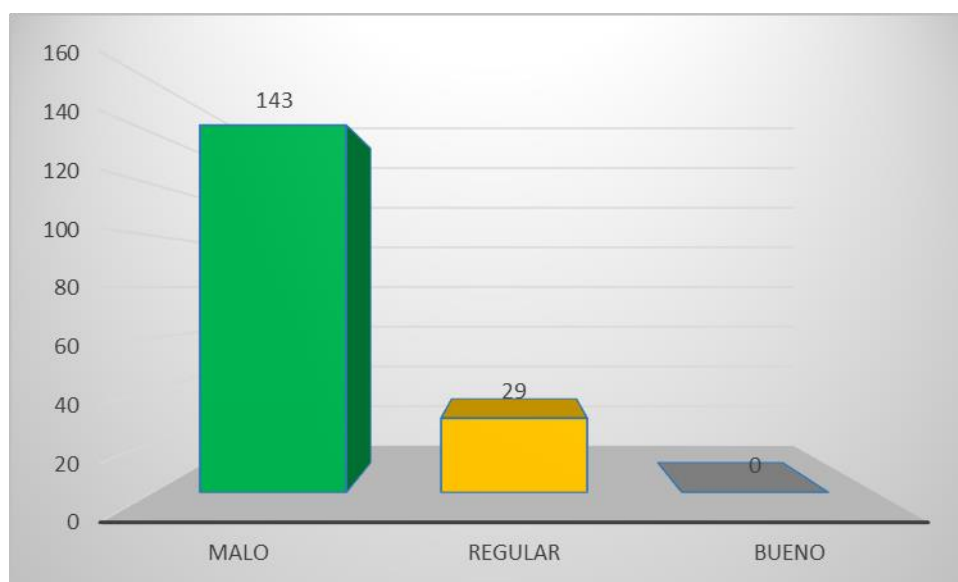
Nivel del desarrollo de la autoestima de los estudiantes.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	0	0%
Regular	29	17%
Malo	143	83%
Total	5	100%

Fuente: Respuestas a la Escala valorativa “Desarrollo de la autoestima” (DA).

Figura 2

Nivel de percepción de la autoestima según lo estudiantes.



Interpretación. Acorde a la tabla 8 y figura 2, se obtuvo que el 83 % conformado por 143 estudiantes encuestados, perciben el desarrollo de la autoestima en el nivel malo, y el 17 % conformado por 29 estudiantes como regular.

Tabla 9*Contrastación de hipótesis***Hipótesis general**

1	<p>H₁: Existe relación directa y significativa entre los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija, 2021.</p> <p>H₀: No existe relación directa y significativa entre los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija, 2021.</p>
2	Niveles de Significancia $\alpha = 0,05$
3	Prueba paramétrica: Correlación de Pearson
4	<p><i>Correlación de Pearson = 0,618** Valor de P = 0,000* = 0,0%</i></p> <p><i>** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (Bilateral).</i></p> <p>Con probabilidades de error del 0,0% existe correlación directa y significativa entre los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima.</p>
5	<p><i>Toma de decisión:</i></p> <p>Existe relación directa y significativa entre los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija, 2021.</p>

Interpretación: De los 172 alumnos encuestados de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija, se halló con 95 % de seguridad, que existe evidencia estadística para afirmar que existe correlación directa y significativa entre juegos recreativos y el desarrollo de la auto estima.

V. DISCUSIÓN

Con relación al objetivo general: Establecer la relación entre juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. De acuerdo a la Tabla 2., en el test de correlación de Pearson el resultado ha sido ,618; para lo cual se utilizó el nivel de confianza 95% y dando como el nivel de significancia igual a ,000 razón a ello es rechazada la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; por lo que se afirma sobre la existencia de correlación positiva alta entre los juegos recreativos y la autoestima en los estudiantes de mencionada institución. En la contrastación de la hipótesis general, de los 172 alumnos encuestados de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija, se halló con un 95 % de seguridad, que existe evidencia estadística para afirmar que existe correlación directa y significativa de los juegos recreativos con el desarrollo de la auto estima. Los resultados descritos se asemejan a lo encontrado por Acevedo et al. (2016) en su estudio denominado “Fortalecimiento de la auto estima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos”, en el que concluyó que existen estudiantes con bajos niveles de auto estima que presentan dificultades al percibirse valorado y amado por sus compañeros, además tienen manifestaciones de ser agresivos e intolerantes, esto es eventualmente generado por un ambiente hostil, partiendo de su ambiente familiar, y finalmente los juegos recreativos, cooperativos y las actividades lúdicas realizadas por los estudiantes dan lugar a ser evaluados con mayor positivismo, permitiendo ser aprobados sin condiciones y advierten un nivel mayor de autovalía, mejora en la convivencia y relaciones humanas entre los estudiante. Lo descrito se fundamenta en lo señalado por Jaramillo (2021) quien refiere que el juego es indispensable, se trata de una actividad libre, cambiante, desarrollada de manera armónica; además el juego es indispensable para el desarrollo físico-motor, cognoscitivo, lo que aporta en el largo plazo su desarrollo social y cultural. Además, Lesmes y Amaya (2017) consideran al juego como una técnica participativa que posibilita el aprendizaje y desarrollo, además es considerado como un método de dirección, de la misma forma una conducta correcta, impulsora de disciplina con apropiados niveles de decisión, es decir, es la técnica que proporciona habilidades y destrezas.

De acuerdo al objetivo específico 1: Determinar la correlación entre el juego motor y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. De acuerdo a la Tabla 3., en la prueba de correlación de Pearson el resultado ha sido ,368; para lo cual se utilizó el nivel de confianza 95% y dando como el nivel de significancia igual a ,000 razón a ello es rechazada la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; por lo que se afirma de la existencia de correlación positiva moderada entre el juego motor y la autoestima en los estudiantes de mencionada institución. Estos hallazgos al ser contrastados con estudios similares, guardan relación con la tesis de Montenegro (2018) denominada “Juegos recreativos en el desarrollo de la auto estima en niños de una IE chiclayana”, en la que evidencia la existencia de altos grados de influencia y asociación entre las variables estudiadas, debido a que se obtuvo un valor del coeficiente de Spearman de 0.98, además 0.9 como coeficiente de determinación. Por lo que concluye que la implementación de juegos recreativos influye en un 90% en el desarrollo de la autoestima, por tanto, los juegos lúdicos tienen influencia en gran medida el desarrollo de una autoestima sólida en los niños. Lo descrito se fundamenta en lo señalado por Medina y Espinoza (2020) quienes refieren que es en esta etapa donde se inicia el juego, mediante la repetición de algunos movimientos con la finalidad de que el individuo se adapte y asimile. De ese modo comprenderá y poseerá conocimientos mediante la asimilación. Al desarrollarlo de forma repetida y permanente le producirá goce, induciéndole así a dichos juegos.

En relación al objetivo específico 2: Establecer la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. De acuerdo a la Tabla 4., en el test Pearson el resultado ha sido ,190; para lo cual se utilizó el nivel de confianza 95% y dando como el nivel de significancia igual a ,013 razón a ello es rechazada la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; por lo que se afirma que sobre la existencia de correlación positiva baja entre el juego simbólico y la autoestima en los estudiantes de mencionada institución. Estos resultados al ser comparados con estudios previos, se encontró que tiene semejanza con el estudio de Chanca (2017) titulado “Actividades físicas y su influencia en desarrollar la auto estima de los estudiantes de la IIEE Manuel Gonzáles Prada, Los Olivos- 2017” en ello, los resultados de la investigación evidenciaron una regresión lineal ordinal de la actividad física y su influencia en la

autoestima, con una alta correlación entre la variable, sustentado mediante el R2 de 0.02 y p valor igual a 0.000. Por lo que concluye que las actividades físicas inciden en desarrollar la auto estima de los estudiantes de la referida IIEE. Lo descrito se fundamenta en lo señalado por Piaget, citado por Cantor y Medina (2020) quien señala que el juego simbólico es una forma exclusiva y propia del pensamiento, es la representación cognitiva, además podemos considerar como la asimilación se equilibra con la acomodación, en ese sentido el estudiante asimila la realidad e incorpora con la finalidad de revivirlo y compensarlo.

Respecto al objetivo específico 3: Establecer la correlación entre el juego de reglas y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. De acuerdo a la Tabla 5., en la prueba de correlación de Pearson el resultado ha sido ,487; para lo cual se utilizó el nivel de confianza 95% y dando como el nivel de significancia igual a ,000 razón a ello es rechazada la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; por lo que se afirma sobre la existencia de correlación positiva moderada entre el juego de reglas y la autoestima en los estudiantes de mencionada institución. Lo descrito se contrasta con la tesis de Cabrera (2019) “Incidencia de los Juegos al Aire Libre en el Desarrollo de la Auto estima en adolescentes de la IE Virgen María de Guadalupe - Ica”, en la que los resultados del estudio determinaron que los niños sometidos al experimento de los juegos, mostraron mejores niveles de autoestima, por lo que obtuvo puntajes superiores en el post test de 28 puntos, en comparación con el pre test que arrojó un puntaje de 15.40. A partir de ello concluye que la exposición a juegos al aire libre influye significativamente en desarrollar la auto estima en los adolescentes de la IE mencionada. Lo descrito se fundamenta en lo señalado por Delgado (2011) quien refiere que el juego de reglas combina e integra la totalidad de las destrezas, dichas combinaciones pueden ser sensorio-motoras, como por ejemplo las carreras; intelectuales como el ajedrez y se desarrollan bajo reglas o normas propuestas generadas de la naturaleza propia del juego o pactos improvisados.

En cuanto al objetivo específico 4: Establecer la correlación entre el juego de construcción y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. De acuerdo a la Tabla 6., en la prueba de correlación de Pearson el resultado ha sido ,467; para lo cual se utilizó el nivel de confianza 95% y dando

como el nivel de significancia igual a ,000 razón a ello es rechazada la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; por lo que se afirma sobre la existencia de correlación positiva moderada entre el juego de reconstrucción y la autoestima en los estudiantes de mencionada institución. Estos hallazgos, se contrastan con la tesis de Vásquez (2018) denominada “Juegos tradicionales y desarrollo de la auto estima en los estudiantes de la Institución Educativa N° 072 Celendín”, en la que los resultados de la investigación evidenciaron que adecuados procesos de ejecución de juegos tradicionales influyen directamente sobre la autoestima en los estudiantes, asimismo se diseñó propuestas mediante actividades de aprendizaje como opción básica para mejorar la autoestima. Lo descrito se fundamenta en lo señalado por Periche (2019) quien indica que cuando el individuo va creciendo, dentro de ese proceso desarrolla habilidades, en esta etapa se desarrolla construcciones más complejas, construcciones más reales y acorde con la realidad, que posean funcionalidades reales. Asimismo, dichas actividades se complementan con las habilidades adquiridas en las etapas predecesoras, el desarrollo del juego de construcción puede desarrollarlas en cualquier etapa, dentro de las actividades podemos citar a los juegos con cubos de plástico, construcción de torres con bloques de madera, entre otros (Chavez, 2018).

En relación al objetivo específico 5: Caracterizar el nivel de los juegos recreativos de los estudiantes de la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija. De acuerdo a la tabla 7 y figura 1, se obtuvo que 141 estudiantes que representan el 82 % del total de encuestados, perciben los juegos recreativos en el nivel bajo y el 18 % restante conformado por 31 estudiantes, lo consideran de nivel medio. Estos hallazgos al ser comparados con estudios similares, guarda relación con la tesis de Cortes y Mestizo (2020) titulada: “Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la auto estima en 50 alumnos de grado 8vo de la IIEE Marden Arnulfo Betancur, Jambaló Cauca, en la que concluye que los resultados mostraron la necesidad de implementar actividades lúdicas como factores determinantes para desarrollar una adecuada autoestima de los niños, además dichas actividades brindan mejores oportunidades para la construcción de conocimientos sólidos y valores integrales. Lo descrito se fundamenta en lo señalado por Vygotsky (1966) citado por Cantor y Medina (2020) quien indica que la actividad recreativa es la vía utilizada para que los niños interioricen sus aprendizajes. Implica que a partir del juego se potencializa

habilidades motrices, además habilidades cognitivas, también implica el desarrollo de procesos mentales complejos, codificados en forma de enseñanzas, poniendo en práctica para la resolución de retos similares.

Para el objetivo específico 6: Describir los niveles de desarrollo de la auto estima de los estudiantes de la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija. De acuerdo a la tabla 8 y figura 2, se obtuvo que el 83 % conformado por 143 estudiantes encuestados, perciben el desarrollo de la autoestima en el nivel malo, y el 17 % conformado por 29 estudiantes como regular. Estos estudios guardan relación con la investigación de Ramírez (2014) titulada “Las prácticas deportivas en la auto estima de los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo año del Liceo Militar Giovanni Calle, provincia de Tungurahua” en la que llegó a concluir que los adolescentes en mayores tasa tienen preferencia por gastar su tiempo libre usando computadoras respecto a practicar deportes, implicando problemas de salud, ser sociables, integración e interacción, lo cual afecta su autoestima; además determinó que la práctica deportiva es desarrollada de manera esporádica, generando actitudes sedentarias con posibles efectos motores - cognitivos como socio-emocionales; restando importancia a desarrollar sus destrezas motrices y su capacidad física en los alumnos. Lo descrito se fundamenta en lo señalado por Alcántara (2004), autor que señala que la autoestima es una forma de pensamiento, sentimiento, y comportamiento con uno mismo, entonces la permanente destreza para enfrentarnos con nosotros mismos, por lo que no es innato, es algo que se construye de a pocos, se adquiere como resultado de las vivencias y experiencias, dichas vivencias son las encargadas de moldearnos en el proceso de la vida.

VI. CONCLUSIONES

- Primero. En cuanto al objetivo general, se determinó la relación entre los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija. Mostrando, en la prueba de correlación de Pearson se obtuvo como resultado ,618; para lo cual se utilizó un nivel de confianza del 95% y se obtuvo un nivel de significancia igual a ,000; por lo que se afirma que existe una relación positiva alta entre los juegos recreativos y la auto estima en los estudiantes de la mencionada institución. Del mismo modo, en la contrastación de la hipótesis, de los 172 alumnos encuestados de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija, se encontró la existencia de evidencias estadísticas suficientes para afirmar sobre la existencia de correlación directa y significativa entre los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija.
- Segundo. En relación al objetivo específico 1, se estableció la relación entre el juego motor y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija, ya que en la prueba de correlación de Pearson el resultado ha sido ,368 y se obtuvo un nivel de significancia igual a ,000; bajo estos argumentos, se acepta la hipótesis del investigador; por lo que se concluye que existe una relación positiva moderada entre el juego motor y la autoestima en los estudiantes de la mencionada institución.
- Tercero. En cuanto al objetivo específico 2, se estableció la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija, para ello, en la prueba de correlación de Pearson el resultado ha sido ,190 y se obtuvo un nivel de significancia igual a ,013 bajo este sustento, se acepta la hipótesis de investigación; por lo que se concluye que existe una relación positiva baja entre el juego simbólico y la autoestima en los estudiantes de la mencionada institución.
- Cuarto. Respecto al objetivo específico 3, se estableció la relación entre el juego de reglas y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija, para ello, en la prueba de correlación de Pearson el resultado ha sido ,487 y obteniendo un nivel de significancia igual a

,000; por esta razón, se acepta la hipótesis de investigación; por lo que se concluye que existe una relación positiva moderada entre el juego de reglas y la autoestima en los estudiantes de la referida institución.

Quinto. Para el objetivo específico 4, se estableció la relación entre el juego de construcción y el desarrollo de la auto estima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez de Aija, mediante la prueba de correlación de Pearson, el resultado ha sido ,467 y obteniendo un nivel de significancia igual a ,000; razón a ello se acepta la hipótesis de investigación; por lo que se concluye que existe una relación positiva moderada entre el juego de reconstrucción y la autoestima en los estudiantes de la institución estudiada.

Sexto. En relación al objetivo específico 5, se caracterizó el nivel de los juegos recreativos de los estudiantes de la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija, para ello se obtuvo que 141 estudiantes que representan el 82 % del total de encuestados, perciben los juegos recreativos en el nivel bajo y el 18 % restante conformado por 31 estudiantes, lo consideran de nivel medio.

Séptimo. En relación al objetivo específico 6, se describió el nivel del desarrollo de la auto estima de los estudiantes de la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija, para ello, se obtuvo que el 83 % conformado por 143 estudiantes encuestados, perciben el desarrollo de la autoestima en el nivel malo, y el 17 % conformado por 29 estudiantes como regular.

VII. RECOMENDACIONES

- Primero. Al Ministro de Educación se recomienda implementar normativas que regulen las actividades físicas en las instituciones educativas del país a través de las UGELES; ya que, de acuerdo a los resultados hallados en la presente investigación se determinó que los juegos recreativos se relacionan directamente con el desarrollo de la autoestima, por tanto, es necesario que todos los centros educativos dispongan de diversas alternativas en cuanto a juegos recreativos se refiere.
- Segundo. Al director de la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija, se recomienda facilitar la integración de los alumnos mediante actividades deportivas, a través de la disposición de espacios y horarios para que todo estudiante cuente con las condiciones apropiadas para practicar deportes y el desarrollo de juegos recreativos diferentes a los tradicionales de modo que puedan lograr contar con un nivel de valoración positiva de sí mismo que le permita manejar aquellos aspectos y situaciones que dañan su autoestima.
- Tercero. Al director de la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija, se recomienda implementar charlas y programas para desarrollar la auto estima en cada estudiante de esta Institución mediante la combinación de juegos recreativos como medios para incrementar el desarrollo de los alumnos y mejorar su autoestima.

REFERENCIAS

- Acevedo, G., Gutiérrez, L., & Noreña, O. (2016). *Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/533/AcevedoMorenoGuillermo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Alcántara, J. (2004). *Educación la Autoestima* (2da ed.). Madrid: Planeta de Agostini Profesional y Formación S.L.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de Investigación introducción a la metodología científica* (6ta ed.). Caracas: Episteme.
- Branden, N. (1995). *Los seis pilares de la autoestima* (3era ed.). Barcelona: Paidós, ISBN.
- Brinkmann, H. (1989). Adaptación, Estandarización y Elaboración de Normas para el Inventario de Autoestima de Coopersmith. *Revista Chilena de Psicología*, 10(1), 63-71. Obtenido de http://www2.udec.cl/~hbrinkma/articulo_coopersmith.pdf
- Cabrera, F. (2019). *Influencia de los Juegos al Aire Libre en el Desarrollo de la Autoestima en los Niños y Niñas de la Institución Educativa Inicial Virgen María Guadalupe - Ica*. Recuperado el 15 de octubre de 2021, de <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3032/TESIS-SEG-ESP-FED-2019-CABRERA%20VILCA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calizaya, L. (2018). *Autoestima y logros de aprendizaje en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa secundaria almirante Miguel Grau Seminario Ilo-2017*. Recuperado el 09 de noviembre de 2021, de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8074/Calizaya_Mamani_Lillian_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Pero%2C%20%22cuando%20aumenta%20la%20autoestima,aprendizaje%20con%20una%20mayor%20motivaci%C3%B3n%22.&text=Los%20estudiantes%20que%20
- Cantor, M., & Medina, M. (2020). *Implementación de estrategias basadas en el juego y la lúdica para fortalecer la autoestima*. Recuperado el 08 de Enero

de 2022, de
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3466/Cantor_Medina_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chanca, M. (2017). *Actividad física y su incidencia en el desarrollo de la autoestima de los estudiantes de la institución educativa Manuel Gonzáles Prada, Los-Olivos – 2017*. Recuperado el 08 de octubre de 2021, de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12999/Chanca_EM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chávez, S. (2018). *Propuesta juegos simbólicos y autoestima en estudiantes de 4 años del jardín N°072, Celendín*. Recuperado el 15 de agosto de 2021, de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12949/Tesis_62605.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cortes, A., & Maricel, M. (2020). *Estrategias Lúdicas para Fortalecer la Autoestima en cincuenta estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa de Formación Integral Marden Arnulfo Betancur, Jambaló Cauca*. Recuperado el 15 de agosto de 2021, de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3499/Mestizo_Cortes_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología* (1ra ed.). Madrid: Ediciones para ninfo, SA. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&dq=inauthor:DELGADO+LINARES,+INMACULADA&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=inauthor%3ADELGADO%20LINARES%2C%20INMACULADA&f=false

Díaz, D., Fuentes, I., & Senra, N. d. (2019). Adolescence and self-esteem: its development from the educational institutions. *Scielo*, 14(8), 98-103. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400098

El mundo. (15 de Junio de 2019). *Juegos para mejorar la motricidad gruesa*. Obtenido de Sapos y princesas: <https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-para-ninos-motricidad/>

- Espinosa, P. (26 de Enero de 2017). *La importancia de los juegos de reglas para el desarrollo infantil*. Obtenido de Red Cenit: <https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas/#:~:text=La%20utilizaci%C3%B3n%20de%20juegos%20de,de%20%20a%206%20a%C3%B1os>.
- Estaire, F. (25 de Julio de 2010). *Baja autoestima*. Obtenido de Psicólogos en Madrid EU: <https://psicologosenmadrid.eu/baja-autoestima/>
- Franco, M., Espinoza, C., & Pérez, M. (22 de julio de 2017). La responsabilidad. *Scielo*, 9(1), 114-119. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v9n1/rus16117.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2010). *Metodología de la Investigación*. (6ta ed.). Mexico: Mc Graw Hill.
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodologia de investigacion* (6ta ed.). Mexico: McGraw Hill.
- Illinois Early Learning. (26 de Marzo de 2022). *Pensamiento simbólico*. Obtenido de <https://illinoisearlylearning.org/es/ielg/symbolic-sp/>
- Jaramillo, C. (2021). *Las actividades recreativas en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 a 8 años con vih de la fundación Redima de la ciudad de Guataquil*. Recuperado el 25 de octubre de 2021, de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4276/1/TM-ULVR-0275.pdf>
- Lagarde, M. (2014). *Claves feministas para la mejora de la autoestima* (2da ed.). Madrid: Horas y Horas.
- Lesmes, B., & Amaya, L. (2017). *Mejorando hábitos saludables en los niños de grado cuarto mediante actividades lúdicas*. Recuperado el 12 de enero de 2022, de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1504/lesmesblanca2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Lizandra, J. (2016). La actividad física, el uso de medios tecnológicos, el rendimiento académico y el peso en los adolescentes españoles. *Dialnet*, 199-211. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=48926>
- Martínez, C. (2019). Playing is serious business. *Pediatr Aten Primaria*, 21(83), 227-229. Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001#:~:text=Todo%20el%20juego%20libre%20tiene,%E2%80%9Ccomo%20si%E2%80%9D%3A%20rodar%20una
- Medicina de KidsHealth. (2019). Seguridad en uno mismo. *KidsHealth*, 1(12), 14-25. Obtenido de <https://kidshealth.org/es/teens/confidence.html#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20seguridad%20en,que%20eres%20una%20persona%20capaz.>
- Medina, M., & Espinoza, B. (2020). *Juegos cooperativos para mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la IEI N° 02 Marpia Inmaculada, Abancay-2018*. Recuperado el 08 de noviembre de 2021, de http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/969/T_0606.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Melo, M., & Hernández, R. (2015). The possibilities of play in teaching natural sciences. *Scielo*, 14(66), 41-63. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004
- Montenegro, D. (2018). *Juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de educaciopn inicial- Chiclayo-2017*. Recuperado el 07 de Julio de 2021, de http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/339/1/015100591E_015100615A_T_2018.pdf
- Muñoz, J. (2017). Indoor Games. *Dialnet*, 1(114), 12. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2477390>

- OMS. (22 de noviembre de 2019). *Un nuevo estudio dirigido por la OMS indica que la mayoría de los adolescentes del mundo no realizan suficiente actividad física*. Obtenido de <https://www.who.int/es/news/item/22-11-2019-new-who-led-study-says-majority-of-adolescents-worldwide-are-not-sufficiently-physically-active-putting-their-current-and-future-health-at-risk#:~:text=%C2%A9-Un%20nuevo%20estudio%20dirigido%20por%20la%20OMS%20>
- Orth, U. (2016). The Development of Self-Esteem. *Sage Journals*, 5(2), 14-39. Obtenido de <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0963721414547414>
- Panesso, K., & Arango, M. (2017). self-esteem, human process. *revista electrónica Psyconex*, 14(9), 1-9. Obtenido de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/Psyconex/article/view/328507>
- Pequeña, J., & Escurra, L. (2016). Effects of a program of self-esteem for childrens of 8 to 11 year old with specific learning disorders. *Scielo*, 6(10), 1-19. Obtenido de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-10492006000100005#:~:text=Resumiendo%20lo%20anteriormente%20expuesto%20se,mismo%20y%20con%20los%20dem%C3%A1s.
- Periche, J. (2019). *Importancia del juego en los estudiantes del nivel inicial*. Recuperado el 05 de Agosto de 2021, de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1065>
- Pope, M. (2001). *Autoestima* (4ta ed.). Buenos Aires: Planeta.
- Ramírez, A. (2014). *La práctica deportiva en la autoestima de los estudiantes de octavo, noveno y décimo año del liceo militar Giovanni calle, cantón pelileo, provincia de Tungurahua*. Recuperado el 19 de junio de 2021, de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7351>
- Ramirez, F. (2018). *Estrategias Lúdicas y su Influencia en la Autoestima de los Estudiantes del 5TO Grado de Primaria: Institución Educativa Aantonio Raimondi Huaraz, 2018*. Recuperado el 08 de octubre de 2021, de

[https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4136/BC-
TES-
%202953%20RAMIREZ%20ILDEFONZO.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4136/BC-
TES-
%202953%20RAMIREZ%20ILDEFONZO.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Ramos, D. (2016). Personal and collective self-esteem. *Redaly*, 46(2), 74-82. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97049408004>

Rivero, R. (2015). La exploración, juego y desarrollo de niños y niñas. *Módulo Auto-Instructivo*, 1-25. Obtenido de <https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacional/Modulo-2-Juego-y-exploracion.pdf>

Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2021, de <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/11780>

Silva, I., & Mejía, O. (2015). Self-esteem, adolescence and pedagogy. *Redalyc*, 19(1), 241-256. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194132805013>

Tarrés, S. (10 de noviembre de 2021). *Juegos para fomentar la autoestima en los niños*. Obtenido de Guía infantil: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/autoestima/juegos-y-actividades-para-fomentar-la-autoestima-en-los-ninos/>

Tripero, A. (18 de marzo de 2017). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. Obtenido de Innova BUCM: <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.YhZmGjFByUk>

Vásquez, I. (2019). *Juegos tradicionales y desarrollo de la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 072 Celendín*. Recuperado el 15 de agosto de 2021, de <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11132>

Venegas, F., & García, M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Obtenido de <http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/copyrights.html/-?1645635908107>

Vera, B., Caicedo, L., & Sánchez, M. (2019). Estrategias lúdicas para mejorar la autoestima en niños, niñas y adolescentes de la Fundación Casa Hogar de Belén, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (agosto 2019).
Revista Atlante. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/mejorar-autoestima-ninos.html>

ANEXOS

Anexo 01. Operacionalización de las Variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala/ niveles
Juegos recreativos	Los juegos recreativos son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan, tiene varios beneficios como el de liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican (Vásquez Cabrera, 2012).	Los juegos recreativos en niños se evalúan en las dimensiones: juego motor, juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción. Esta variable se evalúa mediante una lista de cotejo de juegos recreativos que constará de 16 ítems.	Juego motor	Acciones sencillas	1,2,3,4	Escala: Ordinal Niveles: Bajo, Medio y Alto
			Juego simbólico	Exploración Actividades Personajes	5,6,7,8	
			Juego de reglas	Reglas establecidas Creación de reglas	9,10,11,12,	
Autoestima	La autoestima es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter. En resumen, es la percepción evaluativa de nosotros mismos (Zegarra Seminario, 2015)	La autoestima se evalúa en las dimensiones: física, social, afectiva, académica, y ética. Esta variable se evalúa mediante una Lista de cotejo de autoestima en niños que constará de 20 ítems.	Juego de construcción	Básicos Complejos	13,14,15,16	Escala: Ordinal Niveles: Malo, Regular y Bueno
			Dimensión física	Seguridad Simétrico	1,2,3,4	
			Dimensión social	Confianza Decisiones	5,6,7,8	
			Dimensión afectiva	Permanente Altruista	9,10,11,12	
			Dimensión académica	Responsabilidad Innovación	13,14,15,16	
Dimensión ética	Valores Normas	17,18,19,20				

Anexo 02: Escala valorativa para la variable: Juegos recreativos

Fecha: / /2021.

Código:

Estimados alumnos de la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija; como estudiante de la Escuela de Post Grado de la UCV – Filial Chimbote, estoy realizando el estudio sobre “**Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija**”; por lo que se le invoca encarecidamente leer detenidamente cada uno de los ítems y marcar las alternativas que usted crea conveniente según los casos.

INSTRUCCIONES:

- A. Marque la alternativa que usted elija, con una X o un aspa.
- B. Recuerde que este cuestionario es de forma anónima y podrá responder con total confianza y seguridad. No existen respuestas correctas o incorrectas.
- C. No deje de contestar ninguna pregunta. Si tiene duda favor de consultar con la investigadora.

Nunca (1)	A veces (2)	Regularmente (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
-----------	-------------	------------------	------------------	-------------

ÍTEMS	OPCIONES				
Juego motor					
1. ¿Con que frecuencia practicas juegos de persecución?	1	2	3	4	5
2. ¿Con que frecuencia participas en juegos de ritmo?	1	2	3	4	5
3. ¿Con que frecuencia participas en juegos de fuerza?	1	2	3	4	5
4. Con que frecuencia practicas juegos pre deportivos?	1	2	3	4	5
Juego simbólico					
5. Interactúas en juegos donde representas a un personaje deportivo dentro de una competición.?	1	2	3	4	5
6. Con que frecuencia participas en juegos de representación de un oficio.?	1	2	3	4	5
7. ¿Participas en juegos donde se emplean disfraces?	1	2	3	4	5

8. ¿Participas en juegos de imitación?					
Juego de reglas					
9. Participas en el juego de la rayuela (salto mundo).?	1	2	3	4	5
10. ¿Participas en el juego de las canicas?	1	2	3	4	5
11. ¿Participas en los juegos de salón (ajedrez)?	1	2	3	4	5
12. ¿Participas en el juego del escondite?	1	2	3	4	5
Juego de reconstrucción					
13. Al participar en un juego, modificas algunas características de la actividad.?	1	2	3	4	5
14. ¿Participas en el juego de construir pirámides humanas?	1	2	3	4	5
15. Participas en juegos de armar y desarmar objetos.?	1	2	3	4	5
16. ¿Participas en juegos donde se trabaje en grupo?	1	2	3	4	5

Muchas gracias por su participación.

Anexo 03: Escala valorativa para la variable: Autoestima

Fecha: / /2021.

Código:

Estimados alumnos de la I.E. Gabino Uribe Antúnez de Aija; como estudiante de la Escuela de Post Grado de la UCV – Filial Chimbote, estoy realizando el estudio sobre **“Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija”**; por lo que se le invoca encarecidamente leer detenidamente cada uno de los ítems y marcar las alternativas que usted crea conveniente según los casos.

INSTRUCCIONES:

- A. Marque la alternativa que usted elija, con una X o un aspa.
- B. Recuerde que este cuestionario es de forma anónima y podrá responder con total confianza y seguridad. No existen respuestas correctas o incorrectas.
- C. No deje de contestar ninguna pregunta. Si tiene duda favor de consultar con la investigadora.

Nunca (1)	A veces (2)	Regularmente (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
-----------	-------------	------------------	------------------	-------------

ÍTEMS	OPCIONES				
Dimensión física					
1. Muestras seguridad física al defenderte	1	2	3	4	5
2. trabajas en tu imagen corporal?	1	2	3	4	5
3. practicas la higiene corporal?	1	2	3	4	5
4. muestras satisfacción con tu físico?	1	2	3	4	5
Dimensión social					
5. Muestra confianza cuando participas en grupo	1	2	3	4	5
6. Con que frecuencia muestras respeto a tus compañeros?	1	2	3	4	5

7. Con que frecuencia respetas las opiniones de los demás?	1	2	3	4	5
8. Con que frecuencia trabajas en grupo.	1	2	3	4	5
Dimensión afectiva					
9.: Muestra afectividad con tus compañeros de sección?	1	2	3	4	5
10. Con que frecuencia reconoces tus errores?	1	2	3	4	5
11. Demuestras solidaridad a tus compañeros?	1	2	3	4	5
12. Usted es partidario de hacer el bien?	1	2	3	4	5
Dimensión académica					
13. Con que frecuencia valoras tu aptitud?	1	2	3	4	5
14. Con que frecuencia valoras tus habilidades	1	2	3	4	5
15. Propones objetivos en tus actividades académicas?	1	2	3	4	5
16. Con que frecuencia perseveras en la obtención de tus resultados académicos?	1	2	3	4	5
Dimensión ética					
17. Cumples tus actividades con responsabilidad?	1	2	3	4	5
18. Practicas el valor del respeto hacia los demás?	1	2	3	4	5
19. Tus compañeros de aula confían en tu persona?	1	2	3	4	5
20. Respetas las normas de convivencia elaborados en aula.	1	2	3	4	5

Muchas gracias por su participación.

Anexo 04: Muestreo probabilístico

Poblaciones finitas

$$n = \frac{Z^2 p^* q N}{E^2 (N - 1) + Z^2 p^* q}$$

Dónde:

n = tamaño de la muestra

Z = 1.96 valor de la distribución normal

N = Población de alumnos del primer año de la IE Gabino Uribe Antúnez de Aija.

E = 5% de error de tolerancia

p = probabilidad de acierto 50%

q = probabilidad de error 50%

Remplazando los valores, la muestra definitiva quedó establecida de la siguiente manera:

$$n = \frac{1.96^2 (0.50*0.50) 312}{0.05^2 (154 - 1) + 1.96^2 (0.50*0.50)}$$

n = 172 alumnos.

Anexo 05: Validación por juicio de expertos

Certificado de validez de contenido del cuestionario de juegos recreativos

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. No es redundante.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

(1) *Muy en desacuerdo*, (2) *En desacuerdo*, (3) *De acuerdo*, (4) *Muy de acuerdo*

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia				Relevancia				Claridad				SUGERENCIA
		MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	
	DIMENSIÓN 1: Juego motor													
1	Acciones sencillas				X			X						X
2	Exploración				X			X						X
	DIMENSIÓN 2: Juego simbólico													
3	Actividades				X			X					X	
4	Personajes				X			X					X	
	DIMENSIÓN 3: Juego de reglas													
5	Reglas establecidas				X				X					X
6	Creación de reglas				X				X					X
	DIMENSIÓN 4: Juego de reconstrucción													
7	Básicos				X				X					X
8	Complejos				X				X					X

Observaciones:


Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [x]

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Msg. Patricia ALIAGA Rodríguez
07267546

DNI:

Especialidad del validador: Psicóloga



Patricia Aliaga Rodríguez
 PSICOLOGA
 C.Ps. P. 6981

DNI

Certificado de validez de contenido del cuestionario de Autoestima

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. No es redundante.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

(1) Muy en desacuerdo, (2) En desacuerdo, (3) De acuerdo, (4) Muy de acuerdo

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia				Relevancia				Claridad				SUGERENCIA
		MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	
	DIMENSIÓN 1: Dimensión física													
1	Seguridad				X				X					X
2	Simétrico				X				X					X
	DIMENSIÓN 2: Dimensión social													
3	Confianza			X				X						X
4	Decisiones			X				X						X
	DIMENSIÓN 3: Dimensión efectiva													
5	Permanente			X				X						X
6	Altruista			X				X						X
	DIMENSIÓN 4: Dimensión académica													
7	Responsabilidad				X				X					X
8	Innovación				X				X					X
	DIMENSIÓN 5: Dimensión ética													
9	Valores				X				X					X
10	Normas				X				X					X


Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [x]

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mag. Patricia ALIAGA Rodríguez
DNI: 07267546

Especialidad del validador: Psicóloga


 Patricia Aliaga Rodríguez
 PSICOLOGA
 C.Ps. P. 6981

DNI

Certificado de validez de contenido del cuestionario de juegos recreativos

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. No es redundante.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

(1) Muy en desacuerdo, (2) En desacuerdo, (3) De acuerdo, (4) Muy de acuerdo

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia				Relevancia				Claridad				SUGERENCIA
		MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	M D (1)	ED (2)	D A (3)	MA (4)	MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	
	DIMENSIÓN 1: Juego motor													
1	Acciones sencillas				X			X					X	
2	Exploración				X			X					X	
	DIMENSIÓN 2: Juego simbólico													
3	Actividades				X			X				X		
4	Personajes				X			X				X		
	DIMENSIÓN 3: Juego de reglas													
5	Reglas establecidas				X			X				X		
6	Creación de reglas				X			X				X		
	DIMENSIÓN 4: Juego de reconstrucción													
7	Básicos				X			X				X		
8	Complejos				X			X				X		


Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador **Mg. TOLEDO JARA NINFA** DNI: **31654838**

Especialidad del validador:


Nínfa Pilar Toledo Jara
 Mg. PSICOLOGÍA EDUCATIVA

DNI

Certificado de validez de contenido del cuestionario de Autoestima

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. No es redundante.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

(1) *Muy en desacuerdo*, (2) *En desacuerdo*, (3) *De acuerdo*, (4) *Muy de acuerdo*

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia				Relevancia				Claridad				SUGERENCIA
		MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	M D (1)	ED (2)	D A (3)	MA (4)	MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	
	DIMENSIÓN 1: Dimensión física													
1	Seguridad				X				X					X
2	Simétrico				X				X					X
	DIMENSIÓN 2: Dimensión social													
3	Confianza			X				X						X
4	Decisiones			X				X						X
	DIMENSIÓN 3: Dimensión afectiva													
5	Permanente			X				X						X
6	Altruista			X				X						X
	DIMENSIÓN 4: Dimensión académica													
7	Responsabilidad				X				X					X
8	Innovación				X				X					X
	DIMENSIÓN 5: Dimensión ética													
9	Valores				X				X					X
10	Normas				X				X					X

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador **Mg. TOLEDO JARA** N.º DNI: **31654838**

Especialidad del validador:


Mg. Pilar Toledo Jara
 Mg. PSICOLOGÍA EDUCATIVA

DNI **31654838**

Certificado de validez de contenido del cuestionario de juegos recreativos

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. No es redundante.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

(1) *Muy en desacuerdo*, (2) *En desacuerdo*, (3) *De acuerdo*, (4) *Muy de acuerdo*

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia				Relevancia				Claridad				SUGERENCIA
		MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	M D (1)	ED (2)	D A (3)	MA (4)	MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	
	DIMENSIÓN 1: Juego motor													
1	Acciones sencillas				X			X						X
2	Exploración				X			X						X
	DIMENSIÓN 2: Juego simbólico													
3	Actividades				X			X				X		
4	Personajes				X			X				X		
	DIMENSIÓN 3: Juego de reglas													
5	Reglas establecidas				X			X						X
6	Creación de reglas				X			X						X
	DIMENSIÓN 4: Juego de reconstrucción													
7	Básicos				X			X						X
8	Complejos				X			X						X


Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [X]

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Salazar Asencios Gladys DNI: 31660817

Especialidad del validador: Psicología educativa


Mg. Gladys Violeta Salazar Asencios
Psicología Educativa

DNI 31660817

Certificado de validez de contenido del cuestionario de Autoestima

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. No es redundante.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

(1) *Muy en desacuerdo*, (2) *En desacuerdo*, (3) *De acuerdo*, (4) *Muy de acuerdo*

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia				Relevancia				Claridad				SUGERENCIA
		MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	MD (1)	ED (2)	DA (3)	MA (4)	
	DIMENSIÓN 1: Dimensión física													
1	Seguridad				X									
2	Simétrico				X				X				X	
	DIMENSIÓN 2: Dimensión social													
3	Confianza			X			X							
4	Decisiones			X			X						X	
	DIMENSIÓN 3: Dimensión afectiva													
5	Permanente			X			X							X
6	Altruista			X			X							X
	DIMENSIÓN 4: Dimensión académica													
7	Responsabilidad				X			X						X
8	Innovación				X			X						X
	DIMENSIÓN 5: Dimensión ética													
9	Valores				X			X						X
10	Normas				X			X						X

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [X]

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Salazar Asencios Gladys DNI: 31660817

Especialidad del validador: Psicología educativa


Mg. Gladys Violeta Salazar Asencios
Psicología Educativa

DNI 31660817

Anexo 07: Consentimiento informado

Anexo

EXPRESION DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Aija 17 de noviembre del 2021.

Hora: 09:00 am

Yo, Cabello Rosales Guillermina Isabel, identificado con DNI N° 44313255.

Declaro lo siguiente:

Que se me ha entregado y he sido informado de un cuestionario respecto a las practicas sobre recolección de datos que realiza el maestrante Enrique Alfredo Rashta Vidal, identificado con DNI N° 31635062, de la universidad "Cesar Vallejo", sede Chimbote; dichos datos serán utilizados exclusivamente para la elaboración de su tesis

**"Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E
Gabino Uribe Antúnez- Aija -2021"**

Resueltas todas la preguntas y dudas al respecto, consciente de, mis derechos y en forma voluntaria, si doy mi consentimiento para el citado maestrante aplique la encuesta por muestreo.

Para la validez del contenido del presente instrumento de recolección de datos, firmo.



.....
Firma

N° DNI 44313255