



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Estrategias lúdicas de aprendizaje y autoestima en estudiantes de
primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORA:

Iparraguirre Navarro, Tatiana Azucena (orcid.org/0000-0002-8537-2043)

ASESORA:

Dra. Mendoza Retamozo, Noemí (orcid.org/0000-0003-1865-0338)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

**LIMA - PERÚ
2022**

Dedicatoria

A Dios quien con su bendición me da las fuerzas necesarias para vencer cualquier obstáculo, a mi madre por su amor y sabios consejos, a mis hermanos, hijos y a mi querido esposo que, a través de su amor y paciencia me ayudó a concluir esta meta tan importante.

Tatiana.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por permitirme concluir con mi objetivo. A mi madre quien es mi motor y mi mayor inspiración, a mis hermanos por su cariño.

A mi familia educativa IE Fe y Alegría 58 mi querida rectora, directora y colegas por su gran apoyo y confianza. Gracias también a mi asesora Dra. Mendoza Retamozo, Noemí por la paciencia, dedicación y entrega al guiarme en el desarrollo de esta investigación.

Todos en conjunto me hicieron ver, que con esfuerzo se logra los objetivos trazados.

Tatiana.

Índice de contenido

Dedicatoria:	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1 Tipo y diseño de investigación	12
3.2 Población muestra y muestreo	13
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.4 Procedimiento	15
3.5 Método de análisis de datos	16
3.6 Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS	17
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	30
VII. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS	32
ANEXOS	36

Índice de tablas

Tabla 1. Validez de los instrumentos sobre estrategias lúdicas y autoestima	15
Tabla 2. Confiabilidad de las variables	15
Tabla 3. Distribución de la variable estrategias lúdicas de aprendizaje.	17
Tabla 4. Distribución de las dimensiones de la variable 1	18
Tabla 5. Distribución de la variable autoestima.	19
Tabla 6. Distribución de las dimensiones de la variable 2.	20
Tabla 7. Pruebas de normalidad	21
Tabla 8. Correlaciones entre las variables de estudio	21
Tabla 9. Correlaciones entre la variable 1 y la dimensión afectiva	22
Tabla 10. Correlaciones entre la variable 1 y la dimensión cognitiva	23
Tabla 11. Correlaciones entre la variable 1 y la dimensión identidad.	24

Índice de figuras

Figura 1. Distribución porcentual de la variable estrategias lúdicas.	17
Figura 2. Distribución porcentual de las dimensiones de la variable 1	18
Figura 3. Distribución porcentual de la variable autoestima.	19
Figura 4. Distribución porcentual de las dimensiones de la variable 2	20

Resumen

En la investigación: “Estrategias lúdicas de aprendizaje y autoestima en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022”, se tuvo como objetivo general determinar la relación existente entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022. El tipo de investigación es básica, nivel descriptivo correlacional, diseño experimental transversal y enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 89 estudiantes de primaria. La técnica que se utilizó es la encuesta y el instrumento de recolección de datos fue un test aplicado a los estudiantes. Para la validez del instrumento se utilizó el juicio de expertos y la confiabilidad se determinó utilizando el alfa de Crombach, la cual tuvo 0,854 de fiabilidad; lo cual, es aceptable para la variable estrategias lúdicas de aprendizaje y un 0,890 para la variable autoestima. De acuerdo al objetivo general, se concluye que existe una relación significativa entre las variables estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima con un $Rho = 0.580$ equivalente al 58% afirmando la existencia de una correlación significativa (buena y positiva) entre ambas variables, según las respuestas brindadas por los estudiantes.

Palabras clave: estrategias lúdicas de aprendizaje, autoestima, estudiantes.

Abstract

In the research: "Playful learning strategies and self-esteem in primary school students of the educational institution Fe y Alegría 58, 2022", the general objective was to determine the relationship between playful learning strategies and self-esteem in primary school students. educational institution Fe y Alegría 58, 2022. The type of research is basic, correlational descriptive level, cross-sectional experimental design and quantitative approach. The sample consisted of 89 primary school students. The technique used is the survey and the data collection instrument was a test applied to the students. Expert judgment was used for the validity of the instrument and reliability was determined using Cronbach's alpha, which had a reliability of 0.854; which is acceptable for the playful learning strategies variable and 0.890 for the self-esteem variable. According to the general objective, it is concluded that there is a significant relationship between the variables playful learning strategies and self-esteem with a $Rho = 0.580$ equivalent to 58%, affirming the existence of a significant correlation (good and positive) between both variables, according to the responses provided by students.

Keywords: playful learning strategies, self-esteem, students.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel internacional, Unesco (2020) señala que el aprendizaje de distintas áreas se ha vuelto complicado, logrando generar fracasos escolares y, en ocasiones, el abandono escolar. Los docentes deben saber las causas y características de las dificultades y con ello, crear nuevas estrategias que lo apoyen en el desarrollo de sus sesiones y actividades; por ello, se han realizado esfuerzos para conocer la metodología que utilizan algunos docentes en la docencia, así como su proceso de formación, expectativas, formación e inquietudes frente a estas dificultades. Por otro lado, se encuentra la autoestima, eje primordial para el desarrollo de la personalidad; durante estos últimos años y como consecuencia del aislamiento social, algunos han atravesado por la problemática acerca de las ideas y conceptos que se forman de sí mismo, llegando a sumergirlos en estados de depresión, lo que ha llevado al surgimiento de tratamientos y apoyo psicológico que mejoren la autoestima.

A nivel nacional, Minedu (2020) compartieron una gama de puntos de insatisfacción en la política de Estado, más aún en los últimos seis años con los resultados obtenidos en los exámenes internacionales y nacionales; a ello se suma, la pandemia Covid 19 que dificultó aún más el aprendizaje de las diferentes áreas curriculares; pues, al no contar con las sesiones presenciales no hubo intercambio de enseñanza — aprendizaje óptimo, dificultando así la comprensión de la misma; por otro lado, se arrojan resultados alarmantes, pudiéndose observar que los puntajes más bajos se ubican en las áreas con mayor carga horaria; demostrar defectos desde la infancia y/o la primera infancia; a ello se suma, el problema de autoestima, pues muchos estudiantes no han contado con el apoyo durante los momentos más difíciles y críticos como la pérdida de un ser querido sucumbiéndolos en un abismo de dolor, al no poder transmitir sus sentimientos los arraigado en su interior evitando así exteriorizarlos.

El problema identificado es que los estudiantes a raíz de una educación virtual, se han visto perjudicados en cuanto al nivel de confianza y autoestima. Por la carencia de compartir, expresar socializar diversas experiencias vividas. Esto repercute en los estudiantes en la actualidad ya que asisten al colegio con poca

actitud participativa.

Es por todo ello, que se ve apropiado y necesario plantearse ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022?, de la misma forma, se plantean los problemas específicos: ¿Qué relación existe entre estrategias lúdicas de aprendizaje y las dimensiones afectiva, cognitiva e identidad en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022?

La investigación se justificó de manera teórica, Sánchez y Reyes (2010) esta investigación se fundamenta en teorías y permite un acercamiento científico al problema propuesto. De modo similar, las teorías buscaron demostrar que las estrategias lúdicas de aprendizaje y autoestima están vinculadas; por tal motivo, el aporte teórico de la presente investigación se enfoca en reconocer la problemática suscitada en una comunidad educativa y así brindar un aporte desde la caracterización de las estrategias lúdicas y la autoestima de los estudiantes. Así mismo, en el nivel metodológico, Sánchez y Reyes (2010) se da cuando las estrategias lúdicas y la autoestima contribuyen en la mejora del desarrollo de la personalidad de los estudiantes; de igual manera, la metodología usada en las investigaciones, una vez demostrada la validez y fiabilidad, se podrá utilizar en trabajos semejantes, los cuales al ser empleados en esta investigación arrojaron los resultados idóneos. De la misma manera, se aportó al conocimiento sobre los procedimientos que se deben realizar y con ella brindar las respuestas relacionadas a las estrategias lúdicas para favorecer la autoestima.

Por tal motivo se estipula como objetivo general: Determinar la relación existente entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022; y como objetivos específicos: determinar la relación existente entre estrategias lúdicas de aprendizaje y las dimensiones afectiva, cognitiva e identidad en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022.

Así mismo, se plantea como hipótesis general: existe relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022; y como hipótesis específicas existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y las dimensiones, afectiva, cognitiva e identidad en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

La presente investigación sustenta sus bases en antecedentes nacionales; tales como: Regalado (2022) quien quiso determinar la relación entre las estrategias de aprendizaje lúdico y la autoestima, se realizó un estudio con enfoque cuantitativo y rango de correlación, se utilizó la encuesta como técnica y el cuestionario como herramienta; los resultados descriptivos muestran que la estrategia de juego alcanza el 91% en nivel alto y la variable autoestima alcanza el 100% en nivel alto; De igual forma, los resultados inferenciales indican que las dimensiones física, simbólica, social, sensorial e intelectual están asociadas a la variable autoestima, presentaron valores de 0.343; 0.486; 0.274; 0.439 y 0.431.

A ello se suma, Sánchez (2020) quien menciona que el objetivo fue crear un taller de juegos para mejorar el nivel de autoestima en las niñas y niños; enfoque descriptivo mixto, que lleva a la conclusión de que podría haber explicado el problema; y a partir de ello se puede afirmar que la variable autoestima se desarrolla durante las primeras etapas de los niños que si a ello se suma la ayuda de la familia se podrá adquirir nuevos cambios.

Del mismo modo, Marcos (2020) mencionó que buscó la relación de las variables autoestima y logro de aprendizaje, tuvo una muestra de 27 estudiantes, se aplicó dos cuestionarios, un test para cada variable. Se concluyó que la autoestima se relaciona estrechamente con los logros de aprendizaje; lo que significa que mientras el estudiante posea una autoestima de nivel alto correspondiéndole un buen logro de aprendizaje.

Así mismo, Huanca (2019) su propósito fue determinar hasta qué punto la autoestima está relacionada con el rendimiento académico de los estudiantes; Con una muestra de 60 estudiantes se correlaciona la metodología, su resultado es de 0.603 e indica que las dos variables hacen un aporte importante para el desarrollo del estudio.

A ello se suma, Calizaya (2018) cuya finalidad fue determinar la posible relación entre autoestima y rendimiento académico, su metodología es correlación cuantitativa, la muestra es de 57 estudiantes, las herramientas son cuestionarios

y notas. Los resultados destacan la relación entre las dos variables con el coeficiente = 0.700.

Según Valdés (2018) su objetivo fue encontrar una posible relación entre la autoestima y el rendimiento académico, su metodología correlaciona con una muestra de 37 estudiantes, las herramientas utilizadas son cuestionarios y registros de notas. Sus resultados señalan que las variables se relacionan con grado de coeficiente de $Rho=0.689$; concluyendo que, mientras el estudiante presente una autoestima óptima se sentirá motivado a continuar y mejorar su aprendizaje.

Como afirma Cabezas (2018), su propósito es establecer la autoestima como nexo para el aprendizaje significativo; Para ello, el método utilizado es cuantitativo, correlación, se utilizó cuestionario; concluyó que la correlación de las dimensiones de autoestima con la capacidad de aprendizaje de los niños es significativa y alta ($Rho=0.902$)

Teniendo en cuenta a Vásquez et al. (2018), planteó como objetivo determinar la relación entre las variables del juego didáctico y el aprendizaje de la expresión oral en su muestra de 23 estudiantes. Las herramientas utilizadas son una encuesta y una prueba de inglés que evalúa la habilidad de hablar. Se concluyó que, a mayor uso de juegos didácticos, mayor nivel de aprendizaje de habilidades orales, según la correlación $p < 0.05$ y Rho de Spearman = 0,960.

Otro punto fue la de Cuya (2018) su propósito fue determinar como la variable las actividades lúdicas y el aprendizaje se relacionan significativamente. El estudio estuvo integrado por 24 estudiantes de nivel inicial, donde se usó un cuestionario y un test conformados. La conclusión, la significancia de la prueba estadística determina que todos los componentes del aprendizaje crítico están directamente ligados a la práctica de actividades lúdicas desarrolladas por el estudiante.

Del mismo modo, entre los antecedentes internacionales tenemos: A Cantor (2021) quien diseñó estrategias lúdicas y basadas en el juego para beneficiar el valor de la autoestima de los niños; Se ha desarrollado un enfoque cualitativo. Concluyendo que los juegos son estrategias que favorecen el desarrollo en el aula,

nos gustaría poner a disposición del público esta propuesta interdisciplinaria para que pueda ser implementada en los escenarios educativos, la mayoría como o directamente; ayuda a los niños a desarrollar una autoestima saludable donde se sienten valorados y seguros de sí mismos.

Según Ortiz (2020) en su investigación el uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de segundo y tercer año de la I.E. Campo Galán -Santander Colombia, teniendo como objetivo la relación entre el uso de estrategias lúdicas frescas y el aprendizaje de las matemáticas, dirigido a estudiantes de segundo y tercer año de la Escuela Campo Galán Centro de Educación, en la ciudad de Barrancabermeja (Ministerio de Santander-Colombia), en 2015; una muestra de treinta y seis (36) estudiantes (= 50%). El interés de este estudio se basa en el desinterés de los estudiantes por el pensamiento matemático, utilizando como herramienta un cuestionario de aprendizaje, entregado al final del curso para medir el impacto de las diferentes estrategias que se aplican.

Al respecto, Cama (2020) en su trabajo tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos en el desarrollo de la atención de los niños y niñas del 5°, de la "Institución Educativa Parroquial Ave María, del Municipio de Cayma. Se demostró el efecto del juego en el desarrollo de la atención de niños y niñas de 11 años; porque el 51% tiene bajos niveles de atención concentración; A esto se suma el hecho de que el docente del nivel primario no utiliza material lúdico, ni realiza juegos lúdicos.

A lo que Medina (2020) quiso determinar el impacto de las actividades recreativas en el aprendizaje de los niños de segundo grado; Allí se resaltó que, debido a la falta de estrategias basadas en juegos, se creaban ciertas dificultades en los niños para realizar operaciones matemáticas y a esto se sumaba la falta de estrategias divertidas por parte de la maestra.

También se apoya en Sánchez (2019) quien hace referencia a la lúdica como una estrategia que mejore el aprendizaje del área de matemáticas, debido a las dificultades que presentan los estudiantes al resolver diversos ejercicios matemáticos, la metodología que se empleó fue un enfoque cualitativo, de manera

que se verificó que los niños que recibieron la estrategia lúdica incrementaron sus conocimientos y que el otro grupo solo mejoró en los puntos básicos; por ende, los docentes deben incrementar sus conocimientos sobre este tipo de estrategia.

A ello se sumó, Arcos (2019), quien diseñó estrategias lúdicas para estudiantes con atención dispersa; para ello, se aplicó una metodología cuasi experimental, descriptiva y correlacional; se llegó a la conclusión que las estrategias más eficaces son las actividades lúdicas donde se emplean reglas y consignas para cada actividad diseñada por el docente para que logre la mayor concentración y participación del grupo.

Así mismo, Pizarro y Rivera (2019) su objetivo fue buscar las consecuencias de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico, en diferentes áreas pedagógicas, teniendo impacto en la vida práctica del estudiante; la cual, permita al menor disfrutar y gozar de su aprendizaje incrementando su pensamiento crítico — valorativo.

De acuerdo con Ramos (2019), encargado del estudio sobre las estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático, estableció como conclusiones que el ambiente lúdico repercute dentro del proceso comunicativo, constituyéndolo como elemento importante dentro del entorno pedagógico, proporcionando a los estudiantes las herramientas necesarias para su auto concepto y autoestima. Por ende, los profesores deben usar diferentes estrategias para un aprendizaje óptimo lúdico de las matemáticas.

Por ello, Ayala (2018) manifiesta que las actividades lúdicas son necesarias en el área de matemáticas y en su aprendizaje, para la realización de la investigación utilizó un cuestionario de motivación, tuvo un diseño cuasiexperimental donde se pudo evidenciar que las actividades lúdicas despiertan el interés por el aprendizaje. La investigación ha demostrado que las actividades recreativas promueven el aprendizaje de los estudiantes, apoyando el proceso educativo al crear un ambiente agradable de enseñanza y aprendizaje.

Para Torres (2018) su objetivo fue determinar la autoestima de un grupo de niños de la clase 102, a través del test de Serrano; para ello aplicó y desarrolló una

metodología; concluyó que es importante desarrollar proyectos con un componente lúdico que acompañe al conocimiento ya que este permite que los estudiantes formen un todo.

Respecto a la indagación teórica de la variable estrategias lúdicas de aprendizaje: Para Díaz, et. Al (2018), las estrategias de aprendizaje lúdicas “son fundamentales para mejorar el aprendizaje y las actividades de resolución de problemas”. En otras palabras, las estrategias de juego son herramientas pedagógicas que utilizan los docentes para planificar una secuencia estructurada de procesos y procedimientos para lograr que los estudiantes aprendan una habilidad, conocimiento o actitud.

Según García (2020) destaca que el diseño de estrategias lúdicas supone que los docentes tienen que hacer descubrimiento e investigaciones en torno a objetivos, temas, contenidos, elementos lúdicos considerados como imágenes, color, movimiento, música, sonido, entre otros, puede utilizar recursos tecnológicos. Esto significa crear nuevas condiciones de aprendizaje para crear un entorno propicio para que los niños y niñas se sientan interesados y motivados en lo que están aprendiendo. Esto tiene como objetivo presentar el juego como una estrategia lúdica para desarrollar la autoestima.

Desde el punto de vista de Silva, et. Al (2018) en cuanto a las teorías de la estrategia lúdica, se refiere a las teorías desarrolladas por Piaget y Vigostky, quienes afirman que la lúdica está asociada a los recursos que utilizan los docentes o los alumnos, lo que permite una relación más cercana con su entorno, convirtiendo al individuo en un agente de transformación y actividad, todo depende de la creatividad o inteligencia creativa.

Piaget mencionó que el juego tiene una importancia primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque ayuda, fomenta la cooperación individual o colectiva, hace que los alumnos aprendan de forma natural sin darse cuenta de que están aprendiendo. Consigue experimentar diferentes emociones y desarrollar diferentes habilidades. Como Bruner, quien dice que, para los niños y las niñas, las actividades lúdicas les traen una gran alegría. Porque se expresan como son y

hablan, juegan, ríen y expresan sus sentimientos. También tenemos a Henri Wallon, quien mencionó que las estrategias de juego son muy importantes para motivar, energizar y divertirse, demostrando que el aprendizaje es atractivo y motivador, aumenta su deseo de aprender.

Lev Vigostky, menciona que el juego es una estrategia metodológica muy efectiva para el aprendizaje de los niños porque les gusta experimentar con diferentes roles, en los que los niños menos capaces se desarrollan con la ayuda de personas más hábiles y les pueden brindar un andamiaje para llegar al área de crecimiento proximal. Así mismo, tenemos a Abraham Maslow 2008, quien delineó en su pirámide la importancia de la pertenencia, la seguridad y la autoestima y el logro del crecimiento personal. El psicólogo Howard Gardner 2005, padre de las inteligencias múltiples, nos habla de la importancia de la autoestima y la educación emocional.

Según el investigador Motta (2019) plantea que la lúdica es un enfoque pedagógico que crea espacios y tiempos lúdicos, creando interacciones y situaciones divertidas. Un aspecto pedagógico del juego es aprender a vivir juntos, existiendo sobre la base de los valores individuales, y el ocio se considera una parte importante de la jornada escolar y se materializa como un lugar de expresión de la dimensión constitutiva del juego humano, no solo un proceso de adquirir buenos hábitos, si no también comprender mejor el mundo propio y el de los demás, logrando el crecimiento físico, emocional, espiritual y mental a través de actividades diferentes a las que se realizan todos los días en el aula logrando una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria.

Como lo menciona Yogman, et al., (2018) las estrategias de aprendizaje lúdicas que benefician la salud social, emocional, física y cognitiva de cada estudiante; Por ello, se deben mejorar las actividades, habilidades e intereses.

Así también, (Piaget, 1977 como se citó en Pizarro y Calderón 2017) manifiesta que los juegos son estrategias que ayudan al estudiante en el desarrollo de su aprendizaje; puesto que cada estudiante será capaz de edificar sus propias acciones o comportamientos. También hace mención sobre las dimensiones: juego funcional que es la forma más simple de complejidad cognitiva, no hay símbolos

ni reglas al respecto, ya que es una actividad que se aprecia a través de sencillos ejercicios, luego tenemos el juego con reglas de construcción que es un conjunto de piezas, de forma diferente o idéntica, con las que se pueden realizar variadas combinaciones, dando lugar a distintas estructuras, puesto que con la construcción los niños desarrollan su motricidad, su estructura espacial, comienzan a procesar los conceptos de grande, pequeño, alto, bajo, largo y corto, formas geométricas, semejanzas, etc.

Asimismo, se mencionan los teóricos de la autoestima; presentamos a Branden (2017) sobre los estados de autoestima: Se trata de la evaluación, ya sea positiva o negativa, con la que la persona se evalúa a sí misma, cómo se ve la persona, qué piensa, cómo reacciona ante sí misma. Es una tendencia a sentirse apto para enfrentar los diversos desafíos de la vida.

Según Harrison (2014) nos dice que la autoestima es nuestra idea de inteligencia, basada en nuestros sentimientos, pensamientos, experiencias y sensaciones. Tienes la capacidad de darte cuenta de quién eres realmente. Por su parte, Huayllas (2016) sostuvo que la autoestima constituye el conjunto de pensamientos, creencias y actitudes que las personas tienen sobre sí mismas, independientemente de que se consideren o no dignas de enfrentar los desafíos de la vida y de gozar de una buena salud espiritual y mental. De la misma manera, uno debe aprender a respetarse y apreciarse a sí mismo y a los que nos rodean.

Finalmente, Acevedo (2018) afirmó que la autoestima es la valoración que uno tiene sobre sus propias actitudes, mostrando las diversas formas que tienen para pensar, sentir y comportarse frente a los demás dentro de un contexto social. Para Rodríguez y Salinas (2018) el respeto propio significa una necesidad humana indispensable; Esto es importante porque la autoestima es una fuente de salud mental y crecimiento social y emocional, siendo una alta autoestima un requisito previo para una vida plena. Es por ello que la educación temprana es importante para colaborar en el desarrollo de la autoestima del niño, porque a través de ella se pueden mejorar los procesos de adaptación y socialización mejorando de esta manera su calidad de vida.

Del mismo modo, Moncada (2014) menciona que se desarrolla desde antes

de la concepción, ya que el adolescente heredará los genes y características de los padres, manteniendo el equilibrio de emociones, condiciones laborales y otros. La autoestima es cómo cada persona se siente acerca de sí misma, su evaluación general de sus fortalezas, debilidades y limitaciones.

Para (Roa, 2013, como se citó en Arana, 2018) la autoestima es el aprecio que cada uno crea sobre su persona a través de un proceso de evaluación acumulativa, basado en la experiencia cotidiana. También hace mención acerca de las dimensiones afectiva, cognitiva e identidad, las cuales fueron consideradas en este estudio: dimensión afectiva; para (Roa, 2013, como se citó en Arana, 2018) está ligada y vinculada al sentimiento del valor y amor propio que uno desarrolla durante toda su vida, siendo la primera infancia el inicio de la misma.

Dimensión cognitiva para Para (Roa, 2013, como se citó en Arana, 2018) está relacionada con el conocimiento que se guarda sobre su personalidad e imagen; el mismo que puede variar con la madurez psicológica y con la capacidad cognitiva que posea.

Dimensión identidad para Para (Roa, 2013, como se citó en Arana, 2018) esaquel aspecto acerca de cómo me ven los demás, que perciben de mí, es el rasgo o característica que distingue a cada uno de nosotros.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación fue de tipo básica; así como lo indicó Delgado (2021) su función principal es lograr una mejor comprensión de un tema o fenómeno básico o ley de la naturaleza con un enfoque fundamental en aumentar el conocimiento en lugar de desarrollar un problema en particular; también se buscó ensanchar las fronteras del entendimiento y ampliar el estudio; para lo cual, se utilizaron teorías pedagógicas que explicaron el comportamiento de los estudiantes de enseñanza y aprendizaje en clase; es por esto que este estudio buscó determinar el vínculo entre las estrategias de aprendizaje lúdico y las variables de autoestima.

Desde el punto de vista del enfoque, el estudio es cuantitativo porque se basó en evaluar las variables a través de instrumentos psicométricos, un sistema numérico encargado de analizar las medidas, que fueron sometidos al programa estadístico determinado (Cadena et al., 2017).

La investigación se desarrolló bajo el diseño no experimental como lo señala, Ramos (2020), porque se han descrito relaciones preexistentes entre grupos, también porque los miembros de los grupos no se asignan al azar y la variable independiente no es manipulada por el experimentador, por lo que no se puede sacar conclusiones sobre la relación causal entre las variables.

Variables y operacionalizaciones

Variable 1: Estrategias lúdicas de aprendizaje

Definición conceptual: (Piaget, 1977 como se citó en Pizarro y Calderón 2017) afirmó que los juegos como vehículo estratégico ayudan a los estudiantes en su desarrollo académico; ya que cada estudiante podrá construir sus propias acciones y comportamientos.

Definición operacional: Para la variable se tomó como dimensiones: juegos funcionales, juegos con reglas de construcción y juegos de simulación; así mismo, cada dimensión estuvo formada por indicadores, los mismos que dieron origen a los ítems del cuestionario.

Variable 2: Autoestima

Definición conceptual: Para (Roa, 2013, como se citó en Arana, 2018) es la apreciación que cada persona crea de sí misma a través de un proceso de evaluación acumulativa, basado en la experiencia cotidiana.

Definición operacional: Para la variable se tomó como dimensiones: afectiva, cognitiva, identidad; así mismo, cada dimensión estará constituido por indicadores como expresas tus sentimientos, se identifica consigo mismo, compartes con tus amigos, te identificas contigo mismo, te relacionas con tu entorno y; por último, estos indicadores servirán para la elaboración de los instrumentos.

3.2 Población muestra y muestreo Población

De acuerdo con Prieto (2017) la población se definió como el número total de factores o personal a reducir para que sirva de referencia para una investigación determinada, teniendo en cuenta las características y relación directa con el problema identificado en el estudio. Para esta investigación, la población estuvo conformada por 89 estudiantes de quinto grado de nivel primaria y esto se llevó a cabo gracias a que la población elegida fue de fácil acceso.

Muestra

La muestra fue definida por Hernández y Mendoza (2018) como un subgrupo de una población, proporcionando información relevante para sistematizar los resultados para el grupo de población. Para el caso de la presente investigación, la muestra estuvo conformada por 89 estudiantes de la IE. Fe y Alegría 58. Respecto a la muestra, y estimando que la población estudiada que se había previsto era relativamente pequeña no fue necesario calcular ninguna muestra ni mucho menos aplicar alguna técnica de muestreo. O sea, la población fue censal o igual a la supuesta muestra. Cabe aclarar que el día en que se administraron los instrumentos los 89 estudiantes del quinto grado de primaria, pertenecientes al V Ciclo y comprendidos en tres secciones (A, B Y C) respondieron a los cuestionarios. La distribución de la población-muestra (Véase anexo 13)

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos Técnica de investigación

Hernández y Mendoza (2018) fue el procedimiento paso a paso para llevar una investigación. Para esta investigación se empleó técnicas de recojo de información para cada variable, tal como se muestra a continuación:

Para la variable 1: Estrategias lúdicas de aprendizaje se utilizó la técnica denominada encuesta.

Para la variable 2: Autoestima se utilizó la técnica denominada encuesta.

Instrumento de investigación

Hernández y Mendoza (2018) fueron los recursos empleados por el investigador. El instrumento fue utilizado por el investigador para recoger los datos que se requiere para la investigación.

Para la variable 1: Estrategias lúdicas de aprendizaje se utilizó como instrumento un cuestionario, tipo de escala nominal conformada por tres dimensiones juego funcional, juego con reglas de construcción, juegos de simulación. Para esta variable se trabajó con el instrumento denominado Cuestionario sobre estrategias lúdicas.

Para la variable 2: Autoestima se utilizará como instrumento un cuestionario, el cual fue de tipo de escala nominal conformada por tres dimensiones: dimensión afectiva, dimensión cognitiva, dimensión identidad. Para esta variable se trabajó con el instrumento denominado Cuestionario sobre autoestima.

Validez del instrumento

Hernández y Mendoza (2018) es todo aquel que mide lo que es verdadero en menester de las herramientas que corresponden a las pruebas están vinculadas a variables que ya son objeto de evaluación de expertos, cuyo contenido no puede confirmarse cuantitativamente. Para la presente investigación se llevó a cabo la validación a través de tres expertos, tal como se ve en la tabla siguiente:

Tabla 1. Validez de los instrumentos sobre estrategias lúdicas y autoestima

Validadores	Resultados
Dra. Vásquez Miranda, Ana Cecilia	Aplicable
Dr. Ochoa Tataje Freddy Antonio	Aplicable
Dra. Mendoza Retamozo, Noemí	Aplicable

Fuente: Constancia de validez (Ver anexo N°5)

Confiabilidad del instrumento

Hernández y Mendoza (2018) fue definida como el grado de confianza de instrumento de investigación. Se desarrollaron criterios de confiabilidad para cada instrumento verificando que funcionen como se espera cuando se usen en un grupo diferente al de nuestra muestra.

Tabla 2. Confiabilidad de las variables

Variable	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Estrategias lúdicas	0,854	30
Autoestima	0,890	30

Nota. Tomados del procesamiento de datos del SPSS

Para el transcurso de comprobación de los instrumentos se usó el programa SPSS V26, el cual es un programa estadístico, conforme a la tabla 2, el grado de fiabilidad de los instrumentos para la variable estrategias lúdicas es 0.854 y para la variable autoestima es de 0.890 verificando que tienen un alto índice de fiabilidad, así como una gran aprobación.

3.4 Procedimiento

Para la recolección de datos se realizó en siguiente proceso: Primero se pidió permiso a la rectora y directora de la IE Fe y Alegría 58, hermana Patricia Mc. Laughlin y Mg. Guillermina Quispe Ccollana. Luego se entregó a los padres un consentimiento informado donde autorizaron realizar dicha encuesta a sus hijos e hijas. Después se envió el test de estrategias lúdicas y autoestima mediante el formulario forms, a los grupos de WhatsApp de cada aula de 5to sección A, B, C.

Por último, se llevó a cabo la estadística.

3.5 Método de análisis de datos

Los datos fueron procesados mediante el programa SPSS26 a nivel descriptivo, generándose tablas y figuras, con su análisis respectivo. Asimismo, a nivel inferencial se aplicará el estadístico de Rho Spearman con el cual se estableció la relación entre las variables de estudio.

3.6 Aspectos éticos

Reconozco la autoría de este estudio, de acuerdo con las reglas de estilo delAPA de la Universidad, por lo que declaro que todos los aspectos del escrito y las fuentes escritas corresponden a quien soy. Las fuentes a las que se hice referenciason de autores confiables que, a lo largo de la investigación, hicieron contribucionessignificativas que darían forma significativa a este estudio. Declaro que la respectivainvestigación no es un duplicado, ni una auto reproducción, y que respeto los aportes de distintas fuentes, así como también he respetado el anonimato de los estudiantes objeto principal de la investigación.

IV. RESULTADOS

Presentación y análisis de resultados descripción de frecuencia y porcentaje de las variables y de sus dimensiones.

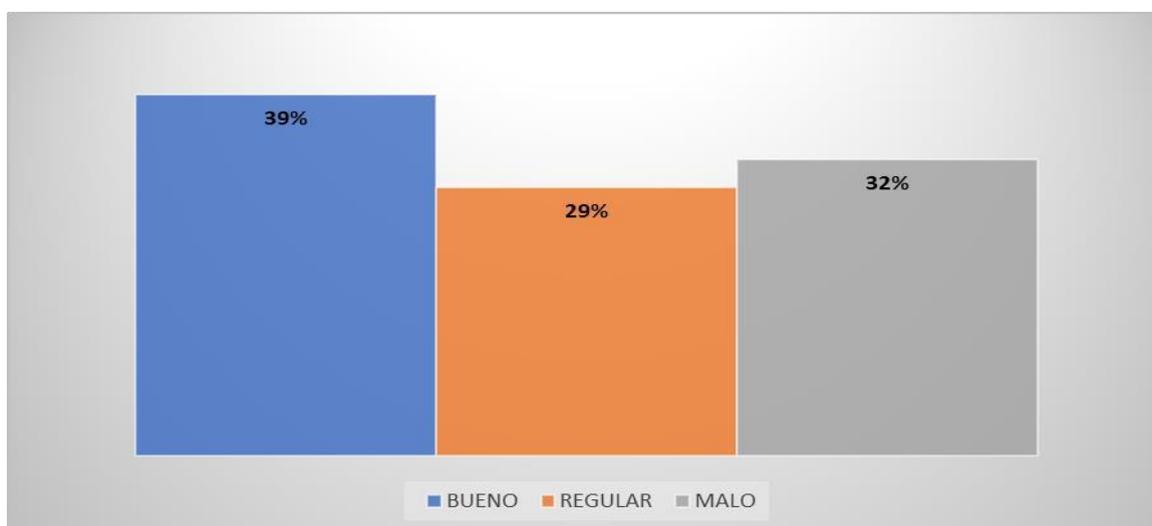
Tabla 3. Distribución de la variable estrategias lúdicas de aprendizaje.

	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	35	39%
Regular	26	29%
Malo	28	32%
Total	89	100%

Nota. Resultados según SPSS26

Figura 1

Distribución porcentual de la variable estrategias lúdicas.



Interpretación:

En la tabla 3 y figura 1, se muestra los resultados de la variable estrategias lúdicas de aprendizajes realizado a 89 estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022, donde se observa que un 39% de estudiantes ubica a la variable en el rango de BUENO; un 29% en el rango REGULAR y un 32%, en el rango MALO.

Tabla 4. Distribución de las dimensiones de la variable 1

Dimensiones de la variable	Bueno		Regular		Malo		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	100%
Juego funcional	34	38%	25	28%	30	34%	89	100%
Juego con reglas de construcción	35	39%	28	31%	26	30%	89	100%
Juego de simulación	29	33%	32	36%	28	31%	89	100%

Nota. Resultados según SPSS26

Figura 2.

Distribución porcentual de las dimensiones de la variable 1



Interpretación:

En la tabla 4 y figura 2, se muestra los resultados de las dimensiones de variable estrategias lúdicas de aprendizajes realizado a 89 estudiantes, donde se observa que en relación a la dimensión juego de funcional un 38% se ubica en el rango BUENO, un 28% en el rango REGULAR y un 34% en el rango MALO; en relación a la dimensión juego con reglas de construcción un 39% se ubica en el rango BUENO, un 31% en el rango REGULAR y un 30% en el rango MALO; y en la dimensión juegos de simulación un 33% se ubica en el rango BUENO, un 36% en el rango REGULAR y un 31% en el rango MALO.

Tabla 5. Distribución de la variable autoestima.

	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	41	47%
Regular	22	25%
Malo	25	28%
Total	89	100%

Nota. Resultados según SPSS26

Figura 3.

Distribución porcentual de la variable 2



Interpretación:

En la tabla 5 y figura 3, se muestra los resultados de la variable autoestima realizado a 89 estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022, donde se observa que un 47% de estudiantes ubica a la variable en el rango de BUENO; un 25% en el rango REGULAR y un 28%, en el rango MALO.

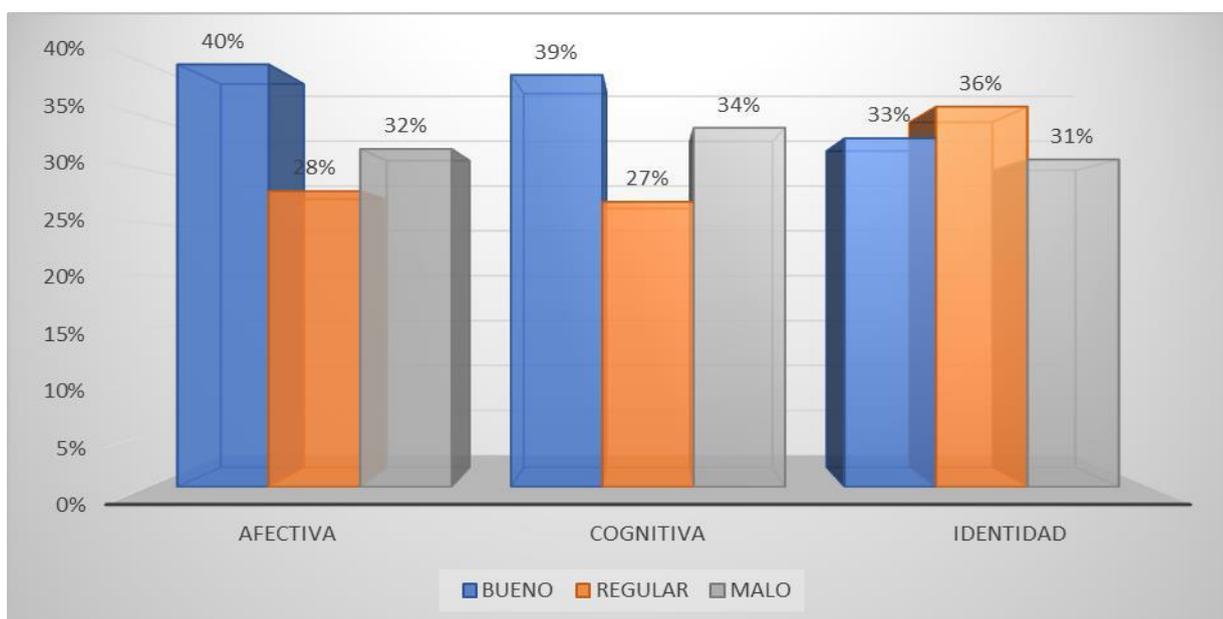
Tabla 6. Distribución de las dimensiones de la variable 2.

Dimensiones de la variable	Bueno		Regular		Malo		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	100%
Dimensión afectiva	36	40%	25	28%	28	32%	89	100%
Dimensión cognitiva	35	39%	24	27%	30	34%	89	100%
Dimensión identidad	29	33%	32	36%	28	31%	89	100%

Nota. Resultados según SPSS26

Figura 4

Distribución porcentual de las dimensiones de la variable 2.



Interpretación:

En la tabla 6 y figura 4, se muestra los resultados de las dimensiones de la variable autoestima realizado a 89 estudiantes, donde se observa que en relación a la dimensión afectiva un 40% se ubica en el rango BUENO, un 28% en el rango REGULAR y un 32% en el rango MALO; en la dimensión cognitiva un 39% se ubica en el rango BUENO, un 27% en el rango REGULAR y un 34% en el rango MALO; y en la dimensión identidad un 33% se ubica en el rango BUENO, un 36% en el rango REGULAR y un 31% en el rango MALO.

Prueba de hipótesis

Esta prueba se realizó con el fin de evaluar la relación existente entre las variables estudiadas, para lo cual se realizó el tratamiento estadístico respectivo, empleándose la Estadística Descriptiva, efectuando el análisis de normalidad:

Prueba de Normalidad de la Variable 1 y la Variable 2

Para cada variable se empleó la Prueba no Paramétrica de Normalidad Kolmogorov-Smirnov.

Tabla 7. Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Estrategias lúdicas de aprendizajes	,904	89	,000	,986	89	,000
Autoestima	,783	89	,000	,920	89	,000

Regla de Decisión

La prueba de normalidad arrojó un estadístico de 0.000 para la variable estrategias lúdicas de aprendizaje y un 0.001 para la variable autoestima. Lo que significa que el conjunto de datos de las variables no se distribuye normalmente.

Hipótesis general.

HG: Existe relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022.

H0: No existe relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022.

Tabla 8 Correlaciones entre las variables de estudio

		ESTRATEGIAS	AUTOESTIMA
Rho de Spearman	ESTRATEGIAS	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 . 89
	AUTOESTIMA	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,580 ,000 89

Interpretación:

Según los resultados de la correlación Spearman existe una relación significativa entre las variables estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima con un $Rho = 0.580$ equivalente al 58%, afirmando la hipótesis alterna o del investigador y rechazando la hipótesis nula; es decir, las estrategias lúdicas se relacionan con la autoestima de los estudiantes.

Hipótesis específica 1:

H1: Existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la dimensión afectiva en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022.

H0: No existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la dimensión afectiva en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022.

Tabla 9. Correlaciones entre la variable 1 y la dimensión afectiva

			ESTRATEGIAS	DIMENSIÓN AFECTIVA
Rho de Spearman	ESTRATEGIAS	Coefficiente de correlación	1,000	,643
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	89	89
	DIMENSIÓN AFECTIVA	Coefficiente de correlación	,643	1,00
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	89	89

Interpretación:

Según los resultados de la correlación Spearman existe una relación significativa entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la dimensión afectiva con un $Rho = 0.643$ equivalente al 64,3%; por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula; permitiendo afirmar que existe una correlación buena y positiva entre la dimensión y la variable, según las respuestas brindadas por los estudiantes.

Hipótesis específica 2:

H1: Existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y dimensión cognitiva en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022.

H0: No Existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y dimensión cognitiva en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022.

Tabla 10. *Correlaciones entre la variable 1 y la dimensión cognitiva*

		ESTRATEGIAS	DIMENSION COGNITIVA	
Rho de Spearman	ESTRATEGIAS	Coeficiente de correlación	1,000	,758
		Sig. (bilateral)	.	,009
	N	89	89	
	DIMENSIÓN COGNITIVA	Coeficiente de correlación	,758	1,000
Sig. (bilateral)		,009	.	
	N	89	89	

Interpretación:

Según los resultados de la correlación Spearman existe una relación significativa entre estrategias lúdicas de aprendizaje y dimensión cognitiva con un $Rho = 0.758$ equivalente al 75,8%; por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula; permitiendo afirmar la existencia de una correlación buena y positiva entre la dimensión y la variable, según las respuestas brindadas por los estudiantes.

Hipótesis específica 3:

H1: Existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y dimensión identidad en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022.

H0: No Existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y dimensión identidad en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022.

Tabla 11. *Correlaciones entre la variable 1 y la dimensión identidad.*

			ESTRATEGIAS	IDENTIDAD
Rho de Spearman	ESTRATEGIAS	Coeficiente de correlación	1,000	,723
		Sig. (bilateral) N	. 89	,009 89
	IDENTIDAD	Coeficiente de correlación	,723	1,000
		Sig. (bilateral) N	,009 89	. 89

Interpretación:

Según los resultados de la correlación Spearman existe una relación significativa entre estrategias lúdicas de aprendizaje y dimensión identidad con un $Rho = 0.723$ equivalente al 42,3%; asimismo, se obtuvo un nivel de significancia igual a 0,009 ($p < 0,05$), lo que indica significatividad; por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula, permitiendo afirmar la existencia de una correlación buena y positiva entre la dimensión y la variable, según las respuestas brindadas por los estudiantes.

V. DISCUSIÓN

En este trabajo de investigación se trabajó con dos cuestionarios que respondían a las variables planteadas; con estos datos se procedió a realizar la discusión con los antecedentes presentados:

Los primeros resultados obtenidos fueron en base a la estadística descriptiva la cual se centró en arrojar los porcentajes relacionados a la variable estrategias lúdicas de aprendizajes; donde se observó que un 39% de estudiantes ubica a la variable en el rango de bueno; un 29% en el rango regular y un 32%, en el rango de malo; del mismo modo, se obtuvieron los resultados de las dimensiones planteadas donde se observó que en relación a la primera dimensión juego funcional tuvo su mayor porcentaje (38%) en el rango de bueno; en relación a la segunda dimensión, juego con reglas de construcción, el porcentaje mayoritario (39%) también se ubicó en el rango de bueno y en relación a la tercera dimensión juegos de simulación el porcentaje mayoritario (36%) se ubicó en el rango de regular.

Los resultados descritos arriba son sustentados por Yogman, et al., (2018) quien determinó que las herramientas didácticas empleadas en la investigación beneficiaron a los estudiantes en el desarrollo de las diversas actividades; a su vez, que algunos estudiantes requieren todo tipo de estrategias para canalizar e interiorizar a profundidad un tema abordado; esto también sigue la línea planteada por Piaget, (1977) quien sostiene que los juegos son medios estratégicos que benefician al estudiante durante el desarrollo de su aprendizaje; puesto que cada estudiante será capaz de edificar sus propias acciones o comportamientos; en el estudio realizado se pudo observar la interacción de los niños y niñas durante las actividades lúdicas y como ellos vivencian sus aprendizajes siendo más significativo.

Estos resultados coinciden con los estudios de Silva, et. Al (2018) quien mencionó a las teorías de la estrategia lúdica, trabajadas por Piaget y Vigostky, quienes afirmaron que la lúdica estuvo asociada a los recursos que utilizan los docentes o los alumnos, lo que permite una relación más cercana con su entorno,

convirtiendo al individuo en un agente de transformación y plenamente activo, con gran creatividad. Así como, Piaget mencionó que el juego tiene una importancia dentro del proceso enseñanza- aprendizaje ya que ayuda a fomentar la cooperación individual o colectiva, hace que los alumnos aprendan de forma natural y poniendo en práctica distintas experiencias. Consigue experimentar diferentes emociones y desarrollar diversas habilidades.

A ello se suma, los puntos de vista planteados en relación a las dimensiones; como lo sustenta Pizarro y Calderón (2017) cuando refieren que el tipo de juego funcional, es la forma más simple de complejidad cognitiva; no hay símbolos ni reglas al respecto; es una actividad que se aprecia a través de sencillos ejercicios; los estudiantes pudieron poner en práctica diferentes actividades que fueron evolucionando según la complejidad; en relación a los juegos con reglas de construcción, Pizarro y Calderón (2017) lo expresan como grupos de piezas, de formas diferentes o idénticas, con las que puedan producir distintas combinaciones; en este estudio trabajado se pudo visualizar al estudiante desarrollar el procesamiento de los conceptos de una determinada área. Por último, se coincide con lo mencionado por Calderón (2017) quien señala que los juegos de simulación se manifiestan cuando el estudiante se cuestiona o imagina llevar a cabo un juego en específico.

En relación a la variable autoestima, los resultados señalaron que un 47% de estudiantes ubican a la variable en el rango de bueno; un 25% en el rango regular y un 28%, en el rango malo; del mismo modo, se obtuvieron los resultados de las dimensiones planteadas donde se observó que en relación a la primera dimensión afectiva tuvo su mayor porcentaje (40%) en el rango de bueno; en relación a la segunda dimensión, cognitiva, el porcentaje mayoritario (39%) se ubicó en el rango de bueno y en relación a la tercera dimensión identidad el porcentaje mayoritario (36%) se ubicó en el rango de regular.

Asimismo, estos resultados se basan en las teorías sustentadas sobre la autoestima; presentado por Branden (2017) quien trató sobre la evaluación, ya sea positiva o negativa, con la que la persona se evalúa a sí misma; mencionando como se ve la persona y lo que piensan de sí mismos. Es una tendencia a sentirse

competente enfrentando diversos retos de la vida y merecer vivir plenamente; así como, lo expuesto por Harrison (2014) la autoestima es la idea de nuestra inteligencia, basada en nuestros pensamientos, experiencias, sentimientos y sensaciones. El yo tiene la capacidad de darse cuenta de quién eres realmente.

Los resultados de la investigación mencionados con anterioridad se relacionan con los sustentados por Acevedo (2018) quien afirmó que el ser humano mantiene una buena autoestima cuando empieza a valorarse y a aceptarse como es, evitando así cualquier autolesión; por otra parte, Rodríguez y Salinas (2018) expusieron que mediante el desarrollo de la autoestima el infante puede potenciar el proceso de interacción dentro y fuera del aula. En relación a las dimensiones, estos resultados son similares a los expuestos por Arana (2018) quien menciona que la dimensión afectiva presente en el estudiante está ligada y vinculada al sentimiento del valor y amor propio que uno desarrolla durante toda su vida, siendo la primera infancia el inicio de la misma; en lo que respecta a la segunda dimensión esta indica que el conocimiento que uno guarda de sí mismo, puede variar con la madurez psicológica y con la capacidad cognitiva que posea; y en relación a la última dimensión es aquel aspecto acerca de cómo me ven los demás, que perciben de mí, es el rasgo o característica que distingue a cada uno de nosotros. Esto permitirá conocer nuestros dominios, los nuevos retos para poder superarlos de forma idónea, aumentando nuestras posibilidades de éxito y mejorar las relaciones interpersonales.

Ahora nos centraremos en la estadística inferencial, el cual parte con las hipótesis general y específicos; en la hipótesis general se puntualizó que: existe relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022; cuyo resultado fue 0,580; es decir, una correlación moderada; guardando similitud con lo ubicado por Regalado (2022) quien quería determinar la relación entre las estrategias de aprendizaje lúdico y la autoestima y cuyos resultados mostraron que la estrategia de juego alcanza el 91% en nivel alto y la variable autoestima alcanza el 100% en nivel alto; De igual forma, los resultados inferenciales indican que las dimensiones

física, simbólica, social, sensorial e intelectual están asociadas a la variable autoestima, presentaron valores de 0.343; 0.486; 0.274; 0.439 y 0.431.

La primera hipótesis específica se centró en: existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la dimensión afectiva en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022, cuyo resultado fue 0,643; es decir, una correlación moderada; guardando similitud a los ubicados por Huanca (2019) cuyo propósito fue determinar hasta qué punto la autoestima está relacionada con el rendimiento académico de los estudiantes, su resultado fue de 0.603 e indica que las dos variables hacen un aporte importante para el desarrollo del estudio.

Del mismo modo, Calizaya (2018) quiso determinar la posible relación entre autoestima y rendimiento académico, cuyos resultados destacan la relación entre las dos variables con el coeficiente = 0.700. finalmente, Valdés (2018) su objetivo fue encontrar una posible relación entre la autoestima y el rendimiento académico; y sus resultados señalan que las variables se relacionan con grado de coeficiente de $Rho=0.689$; concluyendo que, mientras el estudiante presente una autoestima óptima se sentirá motivado a continuar y mejorar su aprendizaje.

La segunda hipótesis específica planteó que existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y dimensión cognitiva en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022, cuyo resultado fue 0,758; es decir, una correlación moderada; guardando similitud a los ubicados por Cabezas (2018), cuyo propósito fue establecer la autoestima como nexo para el aprendizaje significativo concluyendo que la correlación de las dimensiones de autoestima con la capacidad de aprendizaje de los niños es significativa y alta ($Rho=0.902$); también, se consideró a Vásquez et al. (2018) quienes plantearon como objetivo determinar la relación entre las variables del juego didáctico y el aprendizaje de la expresión oral; concluyendo que, a mayor uso de juegos didácticos, mayor nivel de aprendizaje de habilidades orales, según la correlación $p < 0.05$ y Rho de Spearman = 0,960. por último, los resultados hallados por Cuya (2018) muestra que su propósito fue determinar como la variable actividades lúdicas y el aprendizaje se relacionan significativamente; concluyendo que todos los componentes del aprendizaje crítico están directamente ligados a la

práctica de actividades lúdicas desarrolladas por el estudiante.

Por último, se propuso la hipótesis específica existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la dimensión identidad en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022, cuyo resultado fue 0,423; es decir, una correlación moderada; guardando similitud a los ubicados por Marcos (2020) que buscó la relación de las variables autoestima y logro de aprendizaje, concluyendo que la autoestima se relaciona estrechamente con los logros de aprendizaje; lo que significa que mientras el estudiante posea una autoestima de nivel alto correspondiéndole un buen logro de aprendizaje.

Asimismo, se considera a Cantor (2021) quien diseñó estrategias lúdicas basadas en el juego para beneficiar el valor de la autoestima de los niños; concluyendo que los juegos son estrategias que favorecen el desarrollo en el aula, ya que ayuda a los niños y niñas a desarrollar una autoestima saludable donde se sienten valorados y seguros de sí mismos.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA. Existe relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022. ($\alpha=0,05$; $p_valor =0,000$; $rs=0.580$); donde podemos mencionar que hay relación directa entre las variables.

SEGUNDA. Existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la dimensión afectiva en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022. ($\alpha=0,05$; $p_valor =0,004$; $rs=0.643$); donde podemos mencionar que hay relación directa entre las variables.

TERCERA. Existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y dimensión cognitiva en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022. ($\alpha=0,05$; $p_valor =0,009$; $rs=0.758$); donde podemos mencionar que hay relación directa entre las variables.

CUARTA. Existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y dimensión identidad en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022. ($\alpha=0,05$; $p_valor =0,009$; $rs=0.723$); donde podemos mencionar que hay relación directa entre las variables.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al Minedu realizar capacitaciones para el buen uso de estrategias lúdicas en las actividades diarias con los estudiantes de todos los niveles.
2. Se recomienda a la Ugel 06 realizar talleres con los docentes para conocer y poner en práctica los beneficios de las estrategias lúdicas en los estudiantes y así elevar el nivel de autoestima.
3. Se sugiere a institución educativa realizar focus grup donde los docentes compartan sus estrategias lúdicas que permitan un aprendizaje significativo, donde el estudiante disfrute de aprender y descubrir sus logros. De esta manera se fortalecerá su autoestima.
4. La institución educativa debe proveerse de una buena cantidad de materiales ya sean estructurados o no estructurados estos pueden ser elaborados por los mismos estudiantes permitiendo estar directamente vinculado con su proceso educativo.

REFERENCIAS

- Acevedo, E. (2018). *Autoestima de los alumnos del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa "Heroínas Toledo" Concepción Huancayo*. Universidad Nacional de Huancavelica, Lima.
- Arcos, L. (2019). *Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en los niños de básica elemental*. Pontificia Católica de Ecuador, Ecuador.
- Ávila, P. (2017). *Autoestima y rendimiento académico* Quito, Ecuador, 2017. Universidad de Ecuador, Ecuador.
- Beltrán, J. (2003). Estrategias de aprendizaje. *Revista de Educación*, 332, 55 - 73.
- Cabezas, E. (2018). *Autoestima y su relación con el aprendizaje significativo de los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1128 Sol Naciente San Jerónimo*. Universidad José Carlos Mariátegui. Obtenido de <http://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/541>
- Calisaya, L. (2018). *Autoestima y logros de aprendizaje en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa secundaria Almirante Miguel Grau Seminario - 2017*. Perú.
- Cépeda, M. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje internacional del Magisterio N°76 Experiencias dinámicas en la escuela. *Revista*.
- Cerchiaro, et al. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento social en niños: efectos de un programa de intervención. *Duazary*, 16(3),40-53. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=512164590004>
- Coopersmith, S. (1992). *Psicología Del Desarrollo. De La Infancia A La Adolescencia*. Bogotá: McGraw-Hill.
- Cortes, L. (1999). *La autoestima: comprensión y práctica*. Ediciones San Pablo: Bogotá.
- Cuya, G. (2018). *Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N°395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Perú.
- Estrada, M. (2002). *Análisis de las actitudes y conocimientos estadísticos elementales en la formación del profesorado*. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.

- Gardner, H. (2005). *Inteligencia emocional*. S/E.
- Gargallo, B. y Ferreras, A. (2000). *Estrategias de aprendizaje. Un programa de intervención para ESO y EPA*. Madrid: Fareso.
- Giler, et al. (2019). Sensory Playful Corners on Stimulation of Children from One to Three Years. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 3 (2), 217-223.
- Gómez, I. (2000). *Matemática emocional. Los efectos en el aprendizaje matemático*. Madrid: Narcea.
- Heljakka, et al. (2019). *A Model for Enhancing Emotional*.
- Hernández y Mendoza. (2018). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill Educación.
- Huanca, S. (2019). *La autoestima y su relación con el rendimiento académico en las estudiantes del cuarto ciclo de educación inicial en el curso de Investigación III del ISPP Amauta, Lima 201*. Universidad Enrique Guzmán y Valle, Perú.
- Laguna, N. (2017). *La autoestima como factor influyente en el rendimiento académico*. Universidad del Tolima, Colombia.
- Marcos, A. (2020). *Relación entre autoestima y logros de aprendizaje en estudiantes del 3ero de secundaria i.e. 9 de diciembre pueblo nuevo – 2020*. Perú.
- Maslow, A. (2008). *Una Teoría Sobre La Motivación Humana*. EEUU. EEUU.: Psychological Review.
- McKay, M. y Fanning, P. (1991). *Autoestima: Evaluación Y Mejora*. Barcelona: Martínez Roca.
- Medina, I. (2020). *La actividad lúdica y el aprendizaje de las matemáticas en niños de segundo año de Educación General Básica de la unidad educativa particular Corazón de María en el periodo lectivo 2019-2020*. Universidad Laica Vicente Rocafuerte, Ecuador.
- Moncada, S. (2014). *Niveles de autoestima en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E. N°88011 Inca Garcilazo De La Vega-Chimbote*, 2013. Universidad César Vallejo, Perú. Obtenido de file:///D:/Users/CHAVEZ/Downloads/informe772015-151013105934-lva1-

app6892.pdf

- Montt, M. y Ulloa, F. (1996). *Autoestima Y Salud Mental En Los Adolescentes*. Universidad De Chile, Santiago de Chile.
- Moreno, et al. (2019). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz. Hexágono. Obtenido de <https://doi.org/10.22519/2145888X.1502>
- Movahedazarhouligh, S. (2018). Teaching Play Skills to Children with Disabilities: *Research-Based Interventions and Practices*. *Early Childhood Educ Journal*. Obtenido de <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0917-7>
- Pizarro, E. y Rivera, M. (219). *Efectos de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones de suma y multiplicación*. Universidad de la Costa CUC, Barranquilla. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5202/Efectos%20de%20estrategias%20l%C3%BAdicas%20en%20el%20desarrollo%20del%20pensamiento%20num%C3%A9rico%20de%20las%20operaciones%20de%20suma%20y%20multiplicaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Regalado, R. (2022). *Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021*. Universidad César Vallejo, Lima.
- Sánchez, et al. (2016). Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar. *Edusol* 16(54), 38 - 49.
- Sánchez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 11. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3708153>
- Sánchez, G. (2019). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del primer año de EGB de la Unidad Educativa Darío Guevara*. Universidad Indo América, Ecuador.
- Sánchez, S. (2020). *Diseño de un taller de juegos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial, Institución Educativa Niño Dios, Chimbote, año 2018*. Universidad Pedro Ruiz Gallo. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8319>
- Serrabona, J. (2019). Significado y cambio narrativo a través del juego corporal

- ¿Qué se juega en el juego de la casa en psicomotricidad? *Revista de psicoterapia*, 30 (114), 129-150. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?Codigo=7134555>
- Susi, T. y Torstensson, N. (2019). "Who's Texting?" — Playful Game Experiences for Learning to Cope with Online Risks. In: Fang X. (eds) HCI in Games. HCII 2019. *Lecture Notes in Computer Science*, 11595. Springer, Cham. Obtenido de <https://revistas.webs.uvigo.es/index.php/reined/article/view/2065>
- Torres, C. (2018). *Proyecto de gestión de aula desde la dimensión lúdica para el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes del curso 102 en la jornada de la tarde de la Led Unión Europea*. Universidad Libre. Obtenido de <https://hdl.handle.net/10901/11648>
- Valdés, I. (2018). *La autoestima y el logro de aprendizaje de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa San Esteban de Yaurisque, 2018*. Perú.
- Vásquez, L. et al. (2018). *Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 César Vallejo de Lurigancho - Chosica, 2015*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Perú.
- Yogman, et al. (2018). The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children. *American Academy of Pediatrics*, 142 (3), e20182058. Obtenido de <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>
- Zosh, J., et al. (2018). Accessing the Inaccessible. *Redefining Play as a Spectrum*. *Front. Psychol*, 9: 1124. Obtenido de [10.3389 / fpsyg.2018.01124](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124)

Anexo 1. Matriz de consistencia

Estrategias lúdicas de aprendizaje y autoestima en estudiantes de primaria de la institución educativa Fe y Alegría 58, 2022.

Autora: Br. Tatiana Azucena Iparraguirre Navarro.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores / categorías y subcategorías																								
<p>Problema general ¿Qué relación existe entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación existente entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022.</p>	<p>Variable 1: Estrategias lúdicas de aprendizaje</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> <th>Ítems</th> <th>Escala</th> <th>Nivel y rango</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Juego funcional</td> <td>Resuelve correctamente actividades funcionales</td> <td>1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10</td> <td>Siempre= 5 Casi siempre= 4 A veces= 3 Casi nunca=2 Nunca = 1</td> <td>Alto = 73 - 100 Regular = 47 - 72 Bajo = 20 - 46</td> </tr> <tr> <td>Juego con reglas de construcción</td> <td>Resuelve correctamente actividades relacionadas con la construcción, a través del juego</td> <td>11,12,13,14,1 5,16, 17, 18,19,20</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juegos de simulación</td> <td>Resuelve correctamente actividades relacionadas con la simulación</td> <td>21,22,23,24, 25,26, 27, 28,29,30</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y rango	Juego funcional	Resuelve correctamente actividades funcionales	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10	Siempre= 5 Casi siempre= 4 A veces= 3 Casi nunca=2 Nunca = 1	Alto = 73 - 100 Regular = 47 - 72 Bajo = 20 - 46	Juego con reglas de construcción	Resuelve correctamente actividades relacionadas con la construcción, a través del juego	11,12,13,14,1 5,16, 17, 18,19,20			Juegos de simulación	Resuelve correctamente actividades relacionadas con la simulación	21,22,23,24, 25,26, 27, 28,29,30		
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y rango																							
Juego funcional	Resuelve correctamente actividades funcionales	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10	Siempre= 5 Casi siempre= 4 A veces= 3 Casi nunca=2 Nunca = 1	Alto = 73 - 100 Regular = 47 - 72 Bajo = 20 - 46																							
Juego con reglas de construcción	Resuelve correctamente actividades relacionadas con la construcción, a través del juego	11,12,13,14,1 5,16, 17, 18,19,20																									
Juegos de simulación	Resuelve correctamente actividades relacionadas con la simulación	21,22,23,24, 25,26, 27, 28,29,30																									
<p>Problemas específicos ¿Qué relación existe entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la dimensión afectiva en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58,2022? ¿Qué relación existe entre estrategias lúdicas de aprendizaje y dimensión cognitiva en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022? ¿Qué relación existe entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la dimensión identidad en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022?</p>	<p>Objetivos específicos Determinar la relación existente entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la dimensión afectiva en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022. Determinar la relación existente entre estrategias lúdicas de aprendizaje y dimensión cognitiva en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022. Determinar la relación existente entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la dimensión identidad en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022.</p>	<p>Hipótesis específicas Existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la dimensión afectiva en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022. Existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y dimensión cognitiva en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022. Existe relación entre estrategias lúdicas de aprendizaje y la dimensión identidad en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 58, 2022.</p>	<p>Variable 2: Autoestima</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> <th>Ítems</th> <th>Escala</th> <th>Nivel y rango</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Dimensión afectiva</td> <td>Se enfrenta a los problemas. Expresas tus sentimientos</td> <td>1,2,3,4,5,6, 7,8,9,10</td> <td>Siempre= 5 Casi siempre= 4 A veces= 3 Casi nunca= 2 Nunca = 1</td> <td>Alto = 73 - 100 Regular = 47 -72 Bajo = 20 - 46</td> </tr> <tr> <td>Dimensión cognitiva</td> <td>Se identifica consigo mismo. Compartes con tus amigos.</td> <td>11,12,13,14, 15,16,17,18, 19,20</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dimensión identidad</td> <td>Te identificas contigo mismo Te relacionas con tu entorno.</td> <td>21,22,23,24, 25,26, 27,28,29,30</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y rango	Dimensión afectiva	Se enfrenta a los problemas. Expresas tus sentimientos	1,2,3,4,5,6, 7,8,9,10	Siempre= 5 Casi siempre= 4 A veces= 3 Casi nunca= 2 Nunca = 1	Alto = 73 - 100 Regular = 47 -72 Bajo = 20 - 46	Dimensión cognitiva	Se identifica consigo mismo. Compartes con tus amigos.	11,12,13,14, 15,16,17,18, 19,20			Dimensión identidad	Te identificas contigo mismo Te relacionas con tu entorno.	21,22,23,24, 25,26, 27,28,29,30		
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y rango																							
Dimensión afectiva	Se enfrenta a los problemas. Expresas tus sentimientos	1,2,3,4,5,6, 7,8,9,10	Siempre= 5 Casi siempre= 4 A veces= 3 Casi nunca= 2 Nunca = 1	Alto = 73 - 100 Regular = 47 -72 Bajo = 20 - 46																							
Dimensión cognitiva	Se identifica consigo mismo. Compartes con tus amigos.	11,12,13,14, 15,16,17,18, 19,20																									
Dimensión identidad	Te identificas contigo mismo Te relacionas con tu entorno.	21,22,23,24, 25,26, 27,28,29,30																									

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Instrumentos	Métodos de análisis
<p>Enfoque: Cuantitativo, Este enfoque se basa en evaluar variables usando un sistema numérico, analizando estas mediadas y usando cualquiera de los modelos estadísticos para reportar relaciones y asociaciones entre las variables estudiadas. En tal sentido, el objetivo de recopilar estos datos cuantitativos es comprender, describir y predecir la naturaleza de un fenómeno particularmente a través del desarrollo de modelos y teorías (Cadena et al., 2017).</p> <p>Tipo: Básico.</p> <p>Delgado (2021) su función principal es obtener una mejor comprensión de un tema o fenómeno o ley básica de la naturaleza centrándose principalmente en el avance del conocimiento en lugar de desarrollar un problema específico; busca además ampliar la frontera del conocimiento y desarrollar el alcance de todos los campos de estudio.</p> <p>Nivel: No experimental</p> <p>Ramos (2020), porque se describirá las relaciones entre grupos preexistentes, debido a que los miembros de los grupos no se asignan al azar y la variable independiente no es manipulada por el experimentador, por lo tanto, no se pueden extraer conclusiones sobre las relaciones causales entre las variables en el estudio.</p>	<p>Unidad de análisis: Estudiantes de la IE</p> <p>Población: 89 estudiantes de 5to de primaria de la I.E Fe y Alegría 58 Mary Ward.</p> <p>Tamaño de la muestra: 89 estudiantes de 5to de primaria de la I.E Fe y Alegría 58 Mary Ward.</p>	<p>Variable 1: Estrategias lúdicas de aprendizaje</p> <p>Técnica: Encuesta.</p> <p>Instrumento: Cuestionario.</p> <p>Autor: Pizarro y Calderón</p> <p>Adaptación: Tatiana Azucena Iparraguirre Navarro</p> <p>Año: 2017</p> <p>Estructura: cuestionario con 30 ítems distribuido en 3 dimensiones.</p> <p>Las dimensiones son estructuradas de la siguiente manera</p> <p>D1: Juego funcional (10ítems), D2: juego con reglas de construcción (10ítems) y D3: juegos de simulación (10ítems)</p> <p>Variable 2: Autoestima</p> <p>Técnica: Encuesta.</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Autor: Arana</p> <p>Adaptación: Tatiana Azucena Iparraguirre Navarro</p> <p>Año: 2018</p> <p>Estructura: cuestionario con 30 ítems distribuido en 3 dimensiones.</p> <p>Dimensiones: Dimensión afectiva, dimensión cognitiva, dimensión identidad.</p> <p>Las dimensiones son estructuradas de la siguiente manera D1: afectiva (10ítems), D2: cognitiva (10ítems) y D3: identidad(10ítems)</p>	<p>Estadística descriptiva: Distribución de frecuencias y figuras a través del SPSS versión 26</p> <p>Estadística inferencial: Prueba de normalidad. Procesamiento de datos estadístico Spearman o Pearson según sea el caso.</p>

Anexo 2. Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	N° Ítems	Metodología
Estrategias lúdicas de aprendizaje	Estrategias lúdicas de aprendizaje (Piaget, 1977 como se citó en Pizarro y Calderón 2017) manifiesta que los juegos como medio de estrategias ayudan al estudiante en el desarrollo de su aprendizaje; puesto que cada estudiante será capaz de edificar sus reglas de propias acciones o construcción comportamientos.	Juego funcional	Resuelve correctamente actividades funcionales	Resuelvo juegos matemáticos con facilidad. Me entretengo con ejercicios sencillos. Trabajo en equipo para resolver los ejercicios propuestos. Pongo en práctica las estrategias para resolver crucigramas. Acierto con facilidad los acertijos que la docente me propone. Expreso con facilidad la técnica que emplearon en los ejercicios. Me gusta resolver sopa de letras. Puedo sumar y restar sin ayuda de calculadora. Me gusta llenar sudoku. Reconozco las figuras geométricas.	1 – 10	Técnica: Cuestionario Instrumentos: Encuesta Escala de medición: Escala Likert. Siempre= 5 Casi siempre= 4 A veces= 3 Casi nunca= 2 Nunca = 1
		Juego de reglas de construcción	Resuelve correctamente actividades relacionadas con la construcción, a través del juego.	Construyo con facilidad mi aprendizaje. Sigo las explicaciones de la docente para realizar los juegos. Respeto las indicaciones para elaborar los ejercicios. Trabajo en equipo en la elaboración de juegos. Elaboro diversos juegos para mejorar mi aprendizaje. Estudio las rutinas de trabajo en equipo. Juego jenga con mis amigos o familiares. Me gusta armar rompecabezas. Me gustan los legos. Me gusta crear reglas para juegos nuevos.	11 – 20	
		Juegos de simulación	Resuelve correctamente actividades relacionadas con la simulación	Me relaciono con mis compañeros durante el juego. Comparto mis conocimientos para crear juegos. Me relaciona con facilidad con mis pares. Descubro por mí solo el medio que me rodea. Experimento diversos juegos basados en la realidad. Trabajo en conjunto para resolver los ejercicios brindados por mi docente. Me gusta salir al parque y aprender de la naturaleza. Me gusta escuchar historias relatadas por mis padres o maestra. Me gusta aprender por mí solo. Empleo objetos de mi casa para construir nuevos juegos.	21 - 30	

Autoestima	(Roa, 2013, como se citó en Arana, 2018) es la apreciación que cada persona hace de sí misma mediante un proceso valorativo-acumulativo, basado en la experiencia del día a día.	Dimensión afectiva	Se enfrenta a los problemas. Expresas tus sentimientos	Soluciono con facilidad mis problemas. Me llevo bien con el resto de niños. Me siento seguro de mí mismo. Me es fácil expresar mis sentimientos. Siempre estoy alegre en el aula de clases. Me siento feliz cuando ayudo a mis compañeros. Me gusta compartir tiempo con mis compañeros. Me agrada escuchar a mis compañeros.	1- 10	Técnica: Cuestionario Instrumentos: Encuesta Escala de medición: Escala Likert. Siempre= 5
		Dimensión cognitiva	Se identifica consigo mismo. Compartes con tus amigos.	Comunico a mis padres lo que siento. Me pongo a llorar cuando me cuentan noticias tristes. Me gusta ser niño o niña. Me considero inteligente. Considero que realizo correctamente mis actividades. Me interesa lo que piensan de mí mis compañeros. Me gusta participar en clase. Me siento orgulloso de mis logros. Me gusta ayudar a mis amigos con sus tareas. Me gusta trabajar en equipo. Me siento feliz cuando mis compañeros me ayudan con las tareas. Me molesta cuando mis amigos no quieren apoyarme con las tareas.	11 - 20	Casi siempre= 4 A veces= 3 Casi nunca= 2 Nunca = 1
		Dimensión identidad	Te identificas contigo mismo Te relacionas con tu entorno.	Me agrada como me veo Me es fácil hacer nuevas amistades. Me identifico con mi nombre. Me valoro como una buena persona. Me acepto tal como soy. Soy feliz con el entorno que me rodea. Me gusta que mis compañeros me vean feliz. Me molesta cuando mis compañeros no me hablan. Me molesta que no me atiendan a tiempo. Me molesta que mis padres no me hagan caso.	21 - 30	

Anexo 3. Ficha técnica

Ficha técnica del instrumento 1

Instrumento 1	
Denominación	Preguntas sobre Estrategias lúdicas de aprendizaje
Técnica	Encuesta
Instrumento	Cuestionario - individual
Autor	Pizarro y Calderón
Población	86 estudiantes
Estructura	30 ítems
Escala de medición	Nunca, casi nunca, a veces, casi siempre, siempre
Año	2022

Ficha técnica del instrumento 2

Instrumento 2	
Denominación	Preguntas sobre autoestima
Técnica	Encuesta
Instrumento	Cuestionario - individual
Autor	Arana
Población	86 estudiantes
Estructura	30 ítems
Escala de medición	Nunca, casi nunca, a veces, casi siempre, siempre
Año	2022

Anexo 4. Carta de presentación

 **ESCUELA DE POSGRADO**
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 03 de Mayo del 2022

Carta de Presentación N° 051 – 2022 – UCV – VA – EPG – F06L03/J

Señor(a)
Mg. Guillermina Quispe Ccollana
I.E. Fe y Alegría N° 58 "Mary Ward"
Directora
Presente.-

De nuestra consideración:

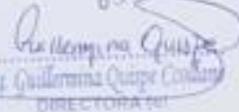
Es grato dirigirme a usted, para presentar a **IPARRAGUIRRE NAVARRO TATIANA AZUCENA** con N°DNI 41185277 y código de matrícula N°7002653633, estudiante del programa de **Maestría en Psicología Educativa** quien se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (Tesis):

ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE Y AUTOESTIMA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA 58 – 2022

En ese sentido, solicito a su persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestro estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente investigación serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Atentamente.


Dra. Helga Ruth Majo Marruto
Jefa de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ale

 
Mg. Guillermina Quispe Ccollana
DIRECTORA

Recibido
03-05-2022

Anexo 5. Instrumentos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

Autoestima en estudiantes de primaria de la I.E Fe y Alegría, 2022.

El presente cuestionario tiene como propósito recabar información para el estudio sobre la autoestima en estudiantes de 5to de primaria. Esta consta de una serie de ítems relacionada a la variable. Sólo se busca su participación para la recolección de datos que puedan aportar el recojo de información que se solicita.

Nunca N	Casi nunca CN	A veces AV	Casi siempre CS	Siempre S
1	2	3	4	5

ITEMS		N	CN	AV	CS	S
DIMENSIONES: AFECTIVA						
1	Soluciono con facilidad mis problemas.					
2	Me llevo bien con el resto de niños.					
3	Me siento seguro de mí mismo.					
4	Me es fácil expresar mis sentimientos.					
5	Siempre estoy alegre en el aula de clases.					
6	Me siento feliz cuando ayudo a mis compañeros.					
7	Me gusta compartir tiempo con mis compañeros.					
8	Me agrada escuchar a mis compañeros.					
9	Comunico a mis padres lo que siento.					
10	Me pongo a llorar cuando me cuentan noticias tristes.					
DIMENSIONES: COGNITIVA		1	2	3	4	5
11	Me gusta ser niño o niña.					
12	Me considero inteligente.					
13	Considero que realizo correctamente mis actividades.					
14	Me interesa lo que piensan de mí mis compañeros.					
15	Me gusta participar en clase.					
16	Me siento orgulloso de mis logros.					
17	Me gusta ayudar a mis amigos con sus tareas.					
18	Me gusta trabajar en equipo.					
19	Me siento feliz cuando mis compañeros me ayudan con las tareas.					
20	Me molesta cuando mis amigos no quieren apoyarme con las tareas.					
DIMENSIONES: IDENTIDAD		1	2	3	4	5
21	Me agrada como me veo					
22	Me es fácil hacer nuevas amistades.					
23	Me identifico con mi nombre.					
24	Me valoro como una buena persona.					
25	Me acepto tal como soy.					
26	Soy feliz con el entorno que me rodea.					
27	Me gusta que mis compañeros me vean feliz.					
28	Me molesta cuando mis compañeros no me hablan.					
29	Me molesta que no me atiendan a tiempo.					
30	Me molesta que mis padres no me hagan caso.					

Muchas gracias por tu valioso apoyo.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

Estrategias lúdicas de aprendizaje en estudiantes de primaria de la I.E Fe y Alegría, 2022.

El presente cuestionario tiene como propósito recabar información para el estudio sobre la estrategia lúdicas de aprendizaje en estudiantes de 5to de primaria. Esta consta de una serie de ítems relacionada a la variable. Sólo se busca su participación para la recolección de datos que puedan aportar el recojo de información que se solicita.

Nunca N	Casi nunca CN	A veces AV	Casi siempre CS	Siempre S
1	2	3	4	5

ITEMS		N	CN	AV	CS	S
DIMENSIONES: JUEGOS FUNCIONALES						
1	Resuelvo juegos matemáticos con facilidad.					
2	Me entretengo con ejercicios matemáticos sencillos.					
3	Trabajo en equipo para resolver los ejercicios propuestos.					
4	Pongo en práctica estrategias para resolver crucigramas.					
5	Acerto con facilidad los acertijos que la docente me propone.					
6	Uso con facilidad la técnica que emplearon en los ejercicios.					
7	Me gusta resolver sopa de letras.					
8	Puedo sumar y restar sin ayuda de calculadora.					
9	Me gusta jugar ajedrez.					
10	Reconozco las figuras geométricas.					
DIMENSIONES: JUEGOS CON REGLAS DE CONSTRUCCIÓN		1	2	3	4	5
11	Construyo con facilidad mi aprendizaje.					
12	Sigo las explicaciones de la docente para realizar los juegos.					
13	Respeto las indicaciones para elaborar los ejercicios.					
14	Trabajo en equipo en la elaboración de juegos.					
15	Elaboro diversos juegos para mejorar mi aprendizaje.					
16	Respeto los procesos para trabajar en equipo.					
17	Juego jenga con mis amigos o familiares.					
18	Me gusta armar rompecabezas.					
19	Me gustan los legos.					
20	Me gusta crear reglas para juegos nuevos.					
DIMENSIONES: JUEGOS DE SIMULACIÓN		1	2	3	4	5
21	Me relaciono con mis compañeros durante el juego.					
22	Comparto mis conocimientos para crear juegos.					
23	Me relaciono con facilidad con mis compañeros.					
24	Descubro por mí solo el medio que me rodea.					
25	Experimento diversos juegos basados en la realidad.					
26	Trabajo en conjunto para resolver los ejercicios brindados por mi docente.					
27	Me gusta salir al parque y aprender de la naturaleza.					
28	Me gusta escuchar historias relatadas por mis padres o maestra.					
29	Me gusta aprender por mí solo.					
30	Empleo objetos de mi casa para construir nuevos juegos.					

Muchas gracias por tu valioso apoyo.

Anexo 6. Certificado de validez de los expertos

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide estrategias lúdicas

24	Descubro por mí solo el medio que me rodea.	X		X		X	
25	Experimento diversos juegos basados en la realidad.	X		X		X	
26	Trabajo en conjunto para resolver los ejercicios brindados por mi docente.	X		X		X	
27	Me gusta salir al parque y aprender de la naturaleza.	X		X		X	
28	Me gusta escuchar historias relatadas por mis padres o maestra.	X		X		X	
29	Me gusta aprender por mí solo.	X		X		X	
30	Empleo objetos de mi casa para construir nuevos juegos.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Mendoza Retamozo, Noemí

DNI: 23271871

Especialidad del validador: Doctora en educación

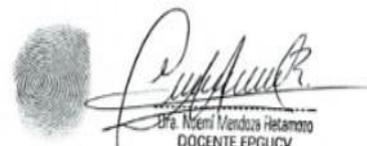
Lima, 30 de mayo del 2022.

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

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

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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



Firma y sello del experto informante

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la autoestima en los estudiantes.

24	Me valoro como una buena persona.	X		X		X	
25	Me acepto tal como soy.	X		X		X	
26	Soy feliz con el entorno que me rodea.	X		X		X	
27	Me gusta que mis compañeros me vean feliz.	X		X		X	
28	Me molesta cuando mis compañeros no me hablan.	X		X		X	
29	Me molesta que no me atiendan a tiempo.	X		X		X	
30	Me molesta que mis padres no me hagan caso.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Mendoza Retamozo, Noemí

DNI: 23271871

Especialidad del validador: Doctora en educación

Lima, 30 de mayo del 2022.

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

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

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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



Firma y sello del experto informante

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide estrategias lúdicas.

24	Descubro por mí solo el medio que me rodea.	X		X		X	
25	Experimento diversos juegos basados en la realidad.	X		X		X	
26	Trabajo en conjunto para resolver los ejercicios brindados por mi docente.	X		X		X	
27	Me gusta salir al parque y aprender de la naturaleza.	X		X		X	
28	Me gusta escuchar historias relatadas por mis padres o maestra.	X		X		X	
29	Me gusta aprender por mí solo.	X		X		X	
30	Empleo objetos de mi casa para construir nuevos juegos.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador: Vásquez Miranda Ana Cecilia

DNI: 09330061

Especialidad del validador: Doctora en educación

Lima, 13 de mayo del 2022.

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

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

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

Firma y sello del experto informante

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la autoestima en los estudiantes

24	Me valoro como una buena persona.	X		X		X	
25	Me acepto tal como soy.	X		X		X	
26	Soy feliz con el entorno que me rodea.	X		X		X	
27	Me gusta que mis compañeros me vean feliz.	X		X		X	
28	Me molesta cuando mis compañeros no me hablan.	X		X		X	
29	Me molesta que no me atiendan a tiempo.	X		X		X	
30	Me molesta que mis padres no me hagan caso.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador: Vásquez Miranda Ana Cecilia

DNI: 09330061

Especialidad del validador: Doctora en educación

Lima, 13 de mayo del 2022.

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

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

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

Firma y sello del experto informante

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide estrategias lúdicas.

24	Descubro por mí solo el medio que me rodea.	X		X		X	
25	Experimento diversos juegos basados en la realidad.	X		X		X	
26	Trabajo en conjunto para resolver los ejercicios brindados por mi docente.	X		X		X	
27	Me gusta salir al parque y aprender de la naturaleza.	X		X		X	
28	Me gusta escuchar historias relatadas por mis padres o maestra.	X		X		X	
29	Me gusta aprender por mí solo.	X		X		X	
30	Empleo objetos de mi casa para construir nuevos juegos.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Ochoa Tataje Freddy Antonio

DNI: 07015123

Especialidad del validador: Metodología de la investigación científica

Lima, 28 de mayo del 2022.

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

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

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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



Firma del Experto Informante.

Firma y sello del experto informante

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la autoestima en los estudiantes

23	Me identifico con mi nombre.	X		X		X	
24	Me valoro como una buena persona.	X		X		X	
25	Me acepto tal como soy.	X		X		X	
26	Soy feliz con el entorno que me rodea.	X		X		X	
27	Me gusta que mis compañeros me vean feliz.	X		X		X	
28	Me molesta cuando mis compañeros no me hablan.	X		X		X	
29	Me molesta que no me atiendan a tiempo.	X		X		X	
30	Me molesta que mis padres no me hagan caso.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Ochoa Tataje Freddy Antonio

DNI: 07015123

Especialidad del validador: Metodología de la investigación científica

Lima, 28 de mayo del 2022.

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

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

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

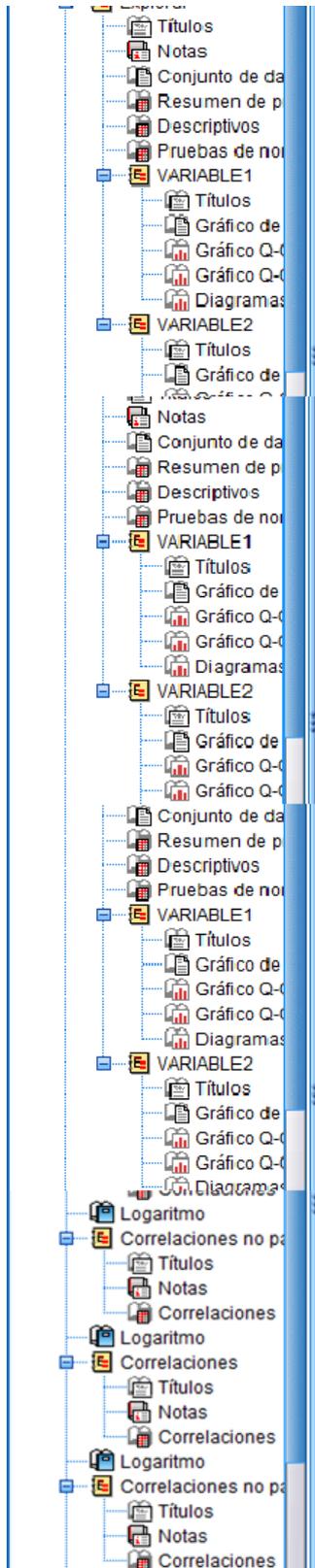
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

Firma y sello del experto informante

Anexo 8. Aplicación de SPSS26



Correlaciones no paramétricas

Correlaciones			VARIABLE1	VARIABLE2
Rho de Spearman	VARIABLE1	Coefficiente de correlación	1,000	,580
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	89	89
	VARIABLE2	Coefficiente de correlación	,580	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	89	89

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones				VARIABLE1	DIM1VAR2
Rho de Spearman	VARIABLE1	Coefficiente de correlación	1,000	,643	
		Sig. (bilateral)	.	,004	
		N	89	89	
	DIM1VAR2	Coefficiente de correlación	,643	1,000	
		Sig. (bilateral)	,004	.	
		N	89	89	

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones				VARIABLE1	DIM2VAR2
Rho de Spearman	VARIABLE1	Coefficiente de correlación	1,000	,758	
		Sig. (bilateral)	.	,004	
		N	89	89	
	DIM2VAR2	Coefficiente de correlación	,758	1,000	
		Sig. (bilateral)	,004	.	
		N	89	89	

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones				VARIABLE1	DIM3VAR3
Rho de Spearman	VARIABLE1	Coefficiente de correlación	1,000	,723	
		Sig. (bilateral)	.	,009	
		N	89	89	
	DIM3VAR3	Coefficiente de correlación	,723	1,000	
		Sig. (bilateral)	,009	.	
		N	89	89	

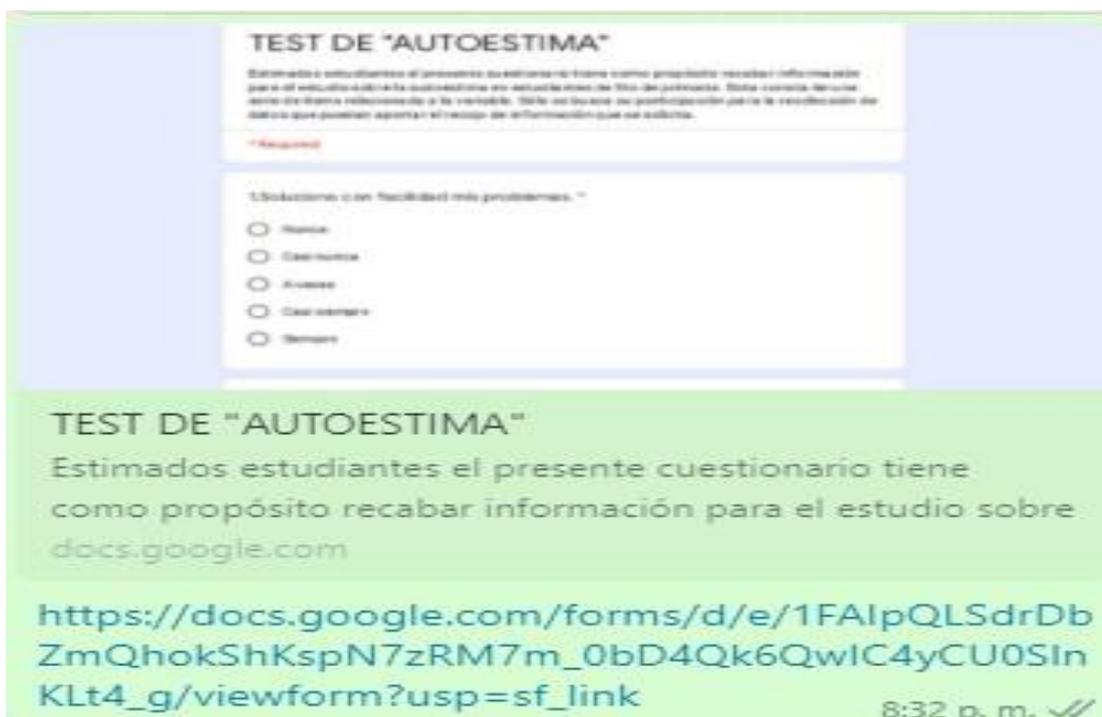
Anexo 9. Consentimiento informado

<p>CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Yo, <u>Aracely Rodríguez Paredes</u></p> <p>identificada con DNI N° <u>42014244</u></p> <p>Por la presente doy fe que he sido informado de la aplicación del Test "Estrategias lúdicas de aprendizaje" y "Autoestima" a mi menor hijo (a) <u>Diana Alonso Torres Paredes</u></p> <p>estudiante del <u>5º</u> grado nivel primaria de la IE Fe y Alegría SB Mary Ward. Este test es aplicado con motivo del trabajo de investigación de la docente Tatiana Azucena Iparraguirre Navarro, estudiante de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, quien tratará los resultados de manera exclusiva para fines de investigación.</p> <p>Lima, 23 mayo de 2022.</p> <p><u>[Firma]</u> Firma</p>	<p>CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Yo, <u>María Ritha Pangifo Varquy</u></p> <p>identificada con DNI N° <u>02164183</u></p> <p>Por la presente doy fe que he sido informado de la aplicación del Test "Estrategias lúdicas de aprendizaje" y "Autoestima" a mi menor hijo (a) <u>Charoli Zoe Tala Pangifo</u></p> <p>estudiante del <u>5º</u> grado nivel primaria de la IE Fe y Alegría SB Mary Ward. Este test es aplicado con motivo del trabajo de investigación de la docente Tatiana Azucena Iparraguirre Navarro, estudiante de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, quien tratará los resultados de manera exclusiva para fines de investigación.</p> <p>Lima, 23 mayo de 2022.</p> <p><u>[Firma]</u> Firma</p>
<p>CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Yo, <u>Parotica Aiguipa Chipana</u></p> <p>identificada con DNI N° <u>16145322</u></p> <p>Por la presente doy fe que he sido informado de la aplicación del Test "Estrategias lúdicas de aprendizaje" y "Autoestima" a mi menor hijo (a) <u>Cielo Habi Huancacero Aiguipa</u></p> <p>estudiante del <u>5º</u> grado nivel primaria de la IE Fe y Alegría SB Mary Ward. Este test es aplicado con motivo del trabajo de investigación de la docente Tatiana Azucena Iparraguirre Navarro, estudiante de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, quien tratará los resultados de manera exclusiva para fines de investigación.</p> <p>Lima, 23 mayo de 2022.</p> <p><u>[Firma]</u> Firma</p>	<p>CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Yo, <u>Jacinta Yacura Suedy</u></p> <p>identificada con DNI N° <u>43487022</u></p> <p>Por la presente doy fe que he sido informado de la aplicación del Test "Estrategias lúdicas de aprendizaje" y "Autoestima" a mi menor hijo (a) <u>Amil Melany Varquy</u></p> <p><u>Yacura</u> estudiante del <u>5</u> grado nivel primaria de la IE Fe y Alegría SB Mary Ward. Este test es aplicado con motivo del trabajo de investigación de la docente Tatiana Azucena Iparraguirre Navarro, estudiante de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, quien tratará los resultados de manera exclusiva para fines de investigación.</p> <p>Lima, 23 mayo de 2022.</p> <p><u>[Firma]</u> Firma</p>

Anexo 10: Test adaptado al formulario google forms para ser enviado a los estudiantes



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc233FphmLgxzPhjOd32Y4we8zUFQgIR-rFh-woEj7Gx0grLQ/viewform?usp=sf_link



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdrDbZmQhokShKspN7zRM7m_0bD4Qk6QwIC4yCU0SlnKlt4_g/viewform?usp=sf_link

Anexo 11. Evidencia



Anexo 12. Evidencias

