



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA

Juegos recreativos en el crecimiento de la autoestima en estudiantes
del nivel primaria de una institución educativa – Pasco, 2022

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

AUTORA:

Davila Puente, Maribel Sabina (orcid.org/0000-0002-1800-2077)

ASESORA:

Mg. Quispilay Joyos, Gloria Elvira (orid.org/0000-0002-6453-893X)

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

Este trabajo va dedicado a mis familiares, amigos y todas las personas que velan por mi crecimiento profesional, a todos los que contribuyeron a que la tesis sea posible.

Agradecimiento

Primero agradecer al todopoderoso, al celestial Dios, por su apoyo incondicional y su guía para seguir en el día a día y cumplir uno de mis metas profesionales. A mis hijos(as), esposo y demás familiares que me motivaron e inspiraron a seguir. A mis docentes y universidad por su gran enseñanza en la materia.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	14
3.1 Tipo y diseño de investigación	14
3.2 Variables y operacionalización	15
3.3 Población, muestra y muestreo	16
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5 Procedimientos	18
3.6 Método de análisis de datos	19
3.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	35
VI. CONCLUSIONES	41
VII. RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS	43
ANEXOS	

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Distribución de frecuencias de la variable juegos recreativos en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.	21
Tabla 2 Distribución de frecuencias de juegos motores en los estudiantes del nivel primario una la institución educativa – Pasco 2022.	21
Tabla 3 Distribución de frecuencias de juegos simbólicos en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.	22
Tabla 4 Distribución de frecuencias de juegos de reglas en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.	22
Tabla 5 Distribución de frecuencias de juegos de construcción en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Pasco 2022.	23
Tabla 6 Distribución de frecuencias de la variable crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.	23
Tabla 7 Distribución de frecuencias de la autoestima personal en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.	24
Tabla 8 Distribución de frecuencias de la autoestima académica en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.	24
Tabla 9 Distribución de frecuencias de la autoestima social en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.	25
Tabla 10 <i>Distribución de frecuencias de juegos recreativos y el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.</i>	25
Tabla 11 <i>Distribución de frecuencias de la dimensión juegos motores y el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.</i>	26

Tabla 12 <i>Distribución de frecuencias de la dimensión juegos motores y el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.</i>	26
Tabla 13 <i>Distribución de frecuencias de la dimensión juego de reglas y el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.</i>	27
Tabla 14 <i>Distribución de frecuencias de la dimensión juego de construcción y el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.</i>	28
Tabla 15 <i>Prueba de normalidad</i>	29
Tabla 16 Relación entre los juegos creativos y el crecimiento de autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa – Pasco 2022.	30
Tabla 17 Relación entre el juego motor y el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa – Pasco, 2022.	31
Tabla 18 Relación entre el juego simbólico y el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa – Pasco, 2022.	32
Tabla 19 Relación entre los juegos de reglas y el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa – Pasco, 2022.	33
Tabla 20 Relación entre los juegos de construcción y el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa – Pasco, 2022.	34

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 diseño de investigación	14

Resumen

La investigación buscó establecer la influencia de los juegos recreativos en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco,2022; fundamentado por una investigación de tipo básica de enfoque cuantitativo de nivel relacional y diseño no experimental. Se aplicó dos cuestionarios a 40 alumnos del nivel primaria de una institución educativa -Pasco que cumplieron con los criterios de inclusión y exclusión. Los resultados reflejaron que el 50% de los estudiantes perciben un nivel bueno en juegos recreativos, el 47.5% percibió nivel malo y solo un 2.5% nivel malo; el 65% de estudiantes mostraron un nivel alto de crecimiento de la autoestima, 30% un nivel medio y el 5% un nivel bajo. También se determinó la significancia bilateral de la rho de Spearman, obteniendo un valor igual a 0.000 siendo significativo, asimismo el coeficiente de correlación arrojó un valor igual a 0.748, indicando que la relación de grado alto entre variables de interés; asimismo, se estableció relación entre las dimensiones de los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima. Se concluye que los juegos recreativos se relacionan directamente con el crecimiento de autoestima de los estudiantes de primaria de la institución educativa de Pasco.

Palabras clave: autoestima, juegos recreativos, estudiantes.

Abstract

The research sought to establish the influence of recreational games on the growth of self-esteem in students at the primary level of an Educational Institution -Pasco, 2022; based on a basic type of research with a quantitative approach at a relational level and a non-experimental design. Two questionnaires were applied to 40 elementary school students from an educational institution -Pasco who met the inclusion and exclusion criteria. The results showed that 50% of the students perceive a good level in recreational games, 47.5% perceive a bad level and only 2.5% a bad level; 65% of students showed a high level of self-esteem growth, 30% a medium level and 5% a low level. The bilateral significance of Spearman's rho was also determined, obtaining a value equal to 0.000 being significant, likewise the correlation coefficient yielded a value equal to 0.748, indicating that the high degree relationship between variables of interest; Likewise, a relationship was established between the dimensions of recreational games and the development of self-esteem. It is concluded that recreational games are directly related to the growth of self-esteem of elementary students of the educational institution of Pasco.

Keywords: self-esteem, recreational games, students.

I. INTRODUCCIÓN

Desde sus inicios, el juego ha sido una parte integral de la vida diaria, sirviendo como uno de los principales indicadores de lo que significa ser humano a lo largo de la vida; es más que un medio de intervención para fortalecer el desarrollo infantil; es también una forma de evaluación y diagnóstico. Debido a su impacto significativo en el desarrollo de los primeros años, se reconoce que el juego en la educación hace una contribución significativa al proceso de aprendizaje y que los educandos pueden enfrentar mejor los desafíos académicos o deportivos para ser más adaptables en el aula de aprendizaje y en su vida diaria (Mocha-Bonilla et al., 2018). El juego recreativo es una de las experiencias más importantes y elocuentes para el crecimiento biológico, psicológico, social y espiritual del infante, estableciendo pautas y métodos para ponerlas en acción en un ambiente de alegría, espontaneidad, libertad y acuerdo. Además, proporciona diversas situaciones en las que el infante puede tomar decisiones sobre los diversos roles, conductas y acciones necesarias para su supervivencia y desarrollo como ser humano integral (Pérez-Plata et al., 2019). Una investigación realizada por Vera et al. (2019) refirieron que el juego recreativo contribuye de forma significativa en el nivel de autoestima de los menores de edad, esto sustentado por el 75% de los participantes que afirmaron la contribución de las estrategias lúdicas y el juego en el desarrollo de la autoestima. Por ende, de acuerdo a la problemática establecida surge la necesidad de llevar a cabo esta investigación para una mejora y adaptabilidad de los juegos recreativos frente a la autoestima. A nivel internacional, en el país de España, un estudio abordado por Moyano, (2020) refirió que cuanto más autoestima mejor motivación por el aprendizaje, siendo explicado por el 23% de participantes, es decir, los valores de rendimiento académico estarían explicados por los valores obtenidos en la autoestima y la motivación para el aprendizaje. A nivel nacional, el juego se ha ido

considerando con el pasar del tiempo como una estrategia pedagógica para incrementar la calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo permite fortalecer los diferentes contextos del niño, siendo beneficiada aspectos como la autoestima y los vínculos entre compañeros y con el niño mismo. Un estudio realizado en Lima por Figueroa y Figueroa (2019) quien refiere que el 100% de los estudiantes mejoran su “Yo, lo puedo lograr” luego de intervenir estrategias de juego libre y creativo. Asimismo, el juego como estrategia permite mejorar la efectividad, concentración y variación. Es decir, mejora aspectos cognitivos, emocionales y motivacionales (Carpio, 2020). De la misma manera el medio local se evidencia los inconvenientes que poseen los educadores en ejercer su labor, lo cual se manifiesta mediante subproblemas; la falencia de la programación del trabajo maestro, evidenciado en la construcción del programa curricular, las experiencias de aprendizaje que no toman en cuenta como estrategias de enseñanza a los diversos juegos recreativos. Conforme a Piaget (1961) y Vygotsky, toman en cuenta que la importancia cumpliendo una función simbólica, exponiendo al estudiante a ser frente a una realidad fantasiosa interrelacionándose con la realidad efectiva, haciendo una se refiere a un modelo mental, viéndolo de manera cognitivo y centrado en los puntos de vista afectivos. En relación Winnicott, sustenta que el juego se caracteriza por ser una actividad muy seria para aquella persona que lo practica, definiendo el lugar y la temporalización del juego como una superficie difícil de dejar y que no posee intromisiones. De esta manera se tiene como problema general, ¿Cómo influyen los juegos recreativos en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco, 2022?, planteando de esta manera los problemas específicos: ¿Cómo influye el juego motor en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa – Pasco, 2022?, ¿Cómo influye el juego simbólico en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco, 2022?, ¿Cómo influye el juego de reglas en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco, 2022?, ¿Cómo influye el juego de construcción en el

crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco, 2022?. Así mismo esta investigación se justifica teóricamente, en tanto que los conceptos, definiciones y teorías consideradas en este trabajo, servirán para delimitar el marcoteórico conceptual de las variables de estudio, el cual podrá utilizarse en futuras investigaciones que abordan el tema de los juegos recreativos y la autoestima. A nivel metodológico, esta investigación es importante porque permite lograr el objetivo de instaurar el grado de influencia de la variable, de igual manera el diseño metodológico servirá como referente para otras investigaciones correlacionales. En la práctica esta investigación es importante porque el resultado obtenido sobre el nivel de influencia entre las variables permitirá que la Institución Educativa del nivel primaria de Pasco puedan desarrollar estrategias para mejorar la praxis de los juegos recreativos de esta manera mejorar la autoestima a su vez mejorar su desempeño dentro de la construcción de la enseñanza y aprendizaje. Por otra parte, el objetivo general se estableció de la manera siguiente: Establecer la influencia de los juegos recreativos en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa – Pasco, 2022, y como objetivos específicos, identificar la influencia del juego motor en el crecimiento del autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa – Pasco, 2022, identificar la influencia del juego simbólico en el crecimiento del autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa – Pasco, 2022, identificar la influencia del juego de reglas en el crecimiento del autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa – Pasco, 2022, identificar la influencia del juego de construcción en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa – Pasco, 2022. Respondiendo a las siguientes hipótesis: Los juegos recreativos influyen directamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco, 2022; y las específicas: El juego motor influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco, 2022, el juego simbólico influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel

de una Institución Educativa –Pasco,2022, el juego de reglas influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco,2022, y el juego de construcción influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco,2022.

II. MARCO TEÓRICO

A fin de sustentar la investigación se abordan los trabajos anteriores en los diferentes contextos. A nivel internacional, Seryj et al (2021) en su artículo científico desarrollado en Rusia, buscó evaluar la efectividad de la tecnología de socialización en la actividad de juego motor entre niños de 5 a 7 años, Empleándose una metodología de investigación cuantitativa de tipo aplicada que estuvo medida por la observación y la ficha de evaluación de la actividad motora independiente, en la cual fueron intervenidos 120 niños. Los resultados obtenidos reflejan que el 95% utilizan con éxito la experiencia social en la actividad lúdica y muestran el nivel óptimo y suficiente de su recreación. Se concluyó que el uso de la tecnología y las herramientas pedagógicas presentadas, ejercicios de juegos especiales contribuyeron al enriquecimiento de la experiencia social entre los niños.

Jaramilla (2021) en su investigación para obtener al ascenso académico de maestro en Ecuador tuvo como fin establecer las acciones recreativas para el desarrollo de la autoestima y la inclusión educativa de estudiantes de 5 a 8 años. El tipo de metodología aplicada fue descriptiva no experimental de enfoque cuantitativo, el cual evaluó a 55 niños evaluados por un cuestionario autoestima. Cuyos resultados evidenciaron que el 29% de los niños tienen buena autoestima. Se concluyó que un niño que genera actividades de recreación desarrolla positivamente su autoestima, ya que son la base para su desarrollo.

Batsiou et al. (2020) en artículo científico realizado en Grecia, teniendo como objetivo evaluar el nivel de autoestima consecuente a la actividad física en escolares de primaria. El estudio fue cuantitativo de nivel explicativo correlacional. Se involucraron 153 estudiantes de entre 10 y 12 años niñas y niños intervenidos por un cuestionario para evaluar la autoestima. Los resultados dejaron en evidencia que la autoestima y la actividad física se encontraban en un nivel satisfactorio alto. En consecuencia, concluyendo que la actividad física evidenció un efecto positivo sobre la autoestima ($p < 0.05$).

Moyano (2020) en su artículo científico realizado en España buscó examinar la relación conjunta de factores no cognitivos (motivación, autoestima) y factores cognitivos (razón, fluidez verbal) sobre el desempeño académico, el estudio fue de enfoque cuantitativo descriptivo-correlacional que fue evaluada por el cuestionario a 133 estudiantes del nivel primaria. Los resultados obtenidos reflejaron que la autoestima fue el predictor más importante. Por lo tanto, cuanto más autoestima y motivación por el aprendizaje, mejor fue el rendimiento académico. Juntos, explicaron el 23% de diferencia. Es decir, el 23% de los valores de rendimiento académico estarían explicados por los valores obtenidos en la autoestima y la motivación para el aprendizaje. Se concluyó que los factores cognitivos y el rendimiento académico están íntimamente relacionados.

Ros (2018) en su artículo de investigación buscó analizar y explorar a través de la observación sistemática los conflictos que se producen entre iguales durante el patio de recreo en las escuelas primarias de España. El estudio fue cuantitativo de nivel descriptivo observacional, adonde se intervinieron a 2529 estudiantes mediante un registro de observación. Los resultados obtenidos reflejaron que el 13,4% de alumnos de ciclo inicial generan un conflicto físico generando niveles de autoestima deficiente. Se concluyó el mayor número de conflictos se produjo entre los alumnos de menor edad.

A nivel nacional, Rashta (2022) en su tesis de maestría realizado en Chimbote tuvo como fin establecer si los niños de una I.E. de Aija, que realizan juegos de recreación desarrollan significativamente su autoestima. El tipo de metodología utilizada fue nivel relacional, de diseño no-experimental, el cual tuvo como instrumento el cuestionario para medir la autoestima, evaluando 172 alumnos. Cuyos resultados mostraron que los juegos creativos explican en un 61.8% a la autoestima. Se concluyó abordar un vínculo positivo entre ambas variables, pues los niños con prácticas de juegos recreacionales fortalecen su autoestima de forma significativa ($p < 0.05$).

Malhaber y Guevara (2021) en su tesis de maestría realizada en Chiclayo, especialmente en la ciudad de Pomalca, bajo un estudio comprendido por 27

estudiantes, buscó realizar un programa de recreo juegos que permitan al alumno fortalecer su convivencia dentro del marco escolar. El estudio fue de tipo básica de enfoque cuantitativo y no experimental; donde los participantes fueron intervenidos por un cuestionario para evaluar la convivencia escolar. Los resultados dejaron evidencia que el 49% de los participantes en el estudio percibieron que la convivencia en la escuela es medianamente. Se concluyó que el recreo juegos permite mejorar aspectos cognitivos para el desarrollo de la convivencia escolar, fortaleciendo algunos aspectos de la autoestima ($p < 0.05$).

Arufe (2022) en su artículo científico realizado en Lima, tuvo como objetivo analizar de qué manera influye de un programa de educación física en el desarrollo de la coordinación motriz y autoestima en niños de 6 y 7 años. El estudio fue enfoque metodológico exploratorio de carácter descriptivo-correlacional que fue evaluado por un test de coordinación motora y el test de autoestima escolar aplicado a una muestra de 55 alumnos. Los resultados reflejaron al 9% de estudiantes tener buena autoestima, considerándose que la mayoría debe mejorar su nivel de autoestima. Se concluyó que los programas de educación física permiten mejorar diferentes habilidades y capacidades de los niños, entre ellas los niveles de autoestima y la coordinación motriz.

Cabrera (2019) en la tesis de segunda especialidad buscó demostrar de qué manera influyen los juegos al aire libre en el crecimiento de la autoestima en menores de una Institución Educativa Inicial en Ica. Empleando una metodología de investigación aplicada que fue evaluada por una ficha de observación a 42 estudiantes. Los resultados alcanzados reflejaron que el 88% de los alumnos debían mejorar su autoestima, sin embargo, el juego libre hizo mejorar significativamente la autoestima. Concluyéndose que un niño que interactúa en el juego libre tiene más posibilidades de desarrollar y fortalecer su autoestima.

Montenegro y Tello (2018) buscaron conocer si en una muestra de 30 niños de Chiclayo, los juegos recreacionales inciden en el fortalecimiento de la autoestima. El estudio se basó en un tipo correlacional explicativo con un diseño observacional, en el que se evaluó a los participantes mediante una lista de cotejo.

Los hallazgos demostraron que los juegos recreativos tienen una influencia del 90% en la autoestima. Se descubrió que los juegos recreativos tienen una influencia de alto porcentaje en la autoestima de los estudiantes ($p < 0.05$).

Finalmente, Tucto (2021) en su tesis de grado de maestría en ciencias de la educación presenta en su investigación como objetivo es demostrar la eficiencia de las actividades recreativas en el acrecentamiento de las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 5 años de edad de educación inicial en estudiantes de San Juan Pampa, Pasco en la cual el tipo de investigación es experimental en el nivel cuasi experimental el cual lo constituye un población de 462 alumnos correspondientes a la I.E de San Juan Pampa, donde se utilizó la técnica de la observación, así mismo el instrumento para juntar la información se empleó la guía de observación alcanzando un resultado alcanzados fueron que el equipo experimental fueron mejores que el equipo de control por lo tanto se concluyó demostrando que las actividades recreativas tienden a mejorar de modo relevante al desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático.

En cuanto a la teoría del juego como estrategia lúdica se abordan supuestos sobre excedente energético de Spencer (1855), quien se sustenta por las mejoras sociales, generando el juego para liberar grandes cantidades de energías por medio de las actividades lúdicas y que permite al niño empezar a desarrollarse en aspectos físicos y sociales. La teoría también aborda aspectos de desarrollo y recuperación de tensiones psíquicas vividas durante su etapa vivida. Siguiendo la secuencia se presenta la teoría de Sigmund (1856-1939) quien en uno de sus apartados menciona que el niño mediante el juego se libera de tensiones emocionales, permite desarrollar mejor su "YO"; para dar mejor panorama, nace la teoría de la derivación por ficción de Claparède (1932), quien rige su postulado en los juegos como ayuda para el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo emocional. También se destaca la teoría de Freud et al (1959) quien presenta su supuesto psicoanalítico quien argumenta que el juego permite la reducción de los impulsos de ansiedad, dejando expreso sus emociones más prohibidas, por ello, el juego va tomando terreno en el desarrollo psicológico en los niños. Bajo los supuestos anteriormente

mencionados se puede deducir que el juego es más que un simple juego, es aplicado para diversos panoramas, como sociales, educativos y saludables en el aspecto psicológico y emocional; es importante no solo para fortalecer el estado físico, sino para mejorar las relaciones entre semejantes, también permite mejorar la autoestima de cada sujeto.

Desde sus inicios, el juego ha ocupado un lugar central en la existencia del ser humano, y viene acompañando a lo largo de la historia hasta hoy en día. A lo largo de este viaje, científicos, educadores y expertos en el tema expresaron sus puntos de vista acerca el juego y su importancia desde la infancia hasta la vejez (Pérez et al., 2021). Las ideas de Wallon (2000), Bruner (1988) y Piaget (1989), entre otros, enfatizan la importancia del movimiento en el desarrollo psicológico de los infantes; cuando estos entran en contacto por primera vez con objetos reales, comienzan con sus cuerpos en movimiento. La actividad física ayuda a los niños a mejorar a medida que participan en deportes y se conectan con las personas que los rodean, la resistencia y mantener una actitud positiva y energética; todas estas acciones tienen como objetivo actividades deportivas estructuradas y supervisadas que sean apropiadas para la edad y el género (Zambrano y Mateo, 2021). El juego es un pasatiempo divertido y placentero que permite explorar, descubrir y conectarte con las personas y el entorno de diversas maneras. El deseo de jugar es anterior a la aparición de los humanos; puede afirmarse que es compartida por un gran porcentaje de animales y está ligada a la adaptación y el aprendizaje. El juego es un motivador de la creatividad que produce tensión y satisfacción, además de ser un aspecto integral de la vida humana (Ramírez et al., 2021).

La teoría de la autoestima, Gonzáles (1999) a partir de los años 80, y particularmente en la última década; sin duda, la frase “autoestima” es una de las más dudosas debatidas en el área de la psicología. Auto aceptación, autoajuste, autovaloración, autoestima, auto concepto y autoimagen son términos que son usados igualmente para describir la percepción que uno tiene de sí mismo, ya sea buena o negativa. Habiendo alcanzado un marco personal consistente basado en las cuatro partes principales del ser humano: física, psíquica, social y cultural”.

(Branden, 1995). Parra y Oliva (2004) la autoestima es una de los pilares esenciales sobre los que desarrollan la personalidad desde la infancia. Un sentido de aceptación y aprecio que va de la mano con un sentido de competencia y valor personal (Torres y Sanhueza, 2006). Existen variables internas y externas que contribuyen a la autoestima; la externa es información recibida verbalmente o no de maestros o padres; las internas son creencias, actitudes, ideas, hábitos o leyes sociales que se inculcan en una persona desde que es niño y se fortalecen a medida que crece; si no se proporciona la información adecuada, puede comportarse sin considerar sus opciones o salir de esas situaciones (Nava, 2010).

Dicha investigación se sustenta en el enfoque cuantitativo según (Hernández, 2018) autor sustentado en medir al fenómeno mediante uso de las técnicas inferenciales de la estadística.

Las variables de estudio que sustentan la base de esta investigación son los juegos recreativos y la autoestima cuyo marco teórico se desarrolla a continuación. Abreu (2014) define a los juegos recreativos como diversas acciones empleadas para diversión, su objetivo primordial es obtener diversión de quienes lo realicen, sin importar quien gane o pierde. Es una ocupación placentera y lúdica, divertida capaz de emitir emociones permitiendo relacionarse con sus pares, convirtiéndose en una actividad importante para el desarrollo del ser humano. Así mismo, el juego surge desde tiempo remotos que se van desarrollando de generación en generación, pero que actualmente también sirven como aporte dentro de la educación y desarrollo psicosocial de los infantes (Saco et al, 2001). Según Chacón (2005) lo define como juegos de índole universal que son realizados por los seres humanos por puro placer contribuyendo al desarrollo físico, no importa el lugar, el tiempo, o con quien o quienes se practica.

Entre sus dimensiones, se tiene a la primera dimensión se aborda el juego motor, que según Cañizares y Carbonero (2017) Desde la formación de los primeros motivos sensoriales en el niño hasta la capacidad de simbolización y representación, y finalmente a los procesos de socialización e integración en equipos cooperativos, el hombre descubre su instrumento más extraordinario en el

desarrollo de personalidad. El componente motor del juego disminuye en las primeras etapas y aumenta gradualmente. Según Navarro (2002), es una organización jurídica que se distingue por un uso significativo de la motricidad, es decir, la relevancia como juego. Concentrarse en reconocer cuando un juego es significativo y sus consecuencias. Como resultado, producen una colección de acciones móviles que pertenecen a un contexto específico; precisamente, la clave para entender los comportamientos móviles es volver a su contexto.

Para Requena (2003), define a la primera dimensión juego motor, refiere que el niño empieza de despertar el juego desde las primeras semanas, pues se consideran sus movimientos y gestos que realiza de forma involuntaria. Va prolongándose de acuerdo el niño va creciendo; van facilitando la orientación en el espacio y promueve la percepción de realización con rapidez propia o de ajenos.

Como segunda dimensión se aborda el juego simbólico, que según Ribes et al. (2006) es un juego que se evidencian a los 2 años de edad y se alarga hasta los 7 años. Es caracterizado por que el infante opta una actitud diferente a la suya, o en una nueva situación distinta a lo real. Para Ortí (2004) el juego es caracterizado por la fantasía o ingenio. El niño tiene la capacidad de compilar sus propias experiencias en símbolos permitiéndole recordar imágenes de sucesos. El símbolo es una representación externa que tiene un significado personal que constituye la muestra por la que evidenciaremos y comprenderemos la fantasía, y a la vez el engranaje con que el niño construye su realidad, una realidad diferente al del adulto.

Según Gómez et al. (2000) es la representación de un juego simulado que el niño ejecuta durante el día presentando escenas de la vida real e imaginaria se evidencian entre los 3 y los 7 años de edad, ocupando un lugar muy indispensable en la vida infantil y en las ocupaciones de la primera etapa educativa ya que al jugar repentinamente los infantes tienden a desarrollar sus capacidades de conocimientos y dominio de la realidad.

En cuanto a la tercera dimensión juego de reglas, según Ribes et al. (2006) son actividades lúdicas en los que hay que imponer distintas normas dadas por el grupo. Para Ortí (2004) el niño empieza a entender diversos conceptos sociales que

llevan a comprender el concepto de las normas pasando a ser un elemento constituido del juego. Las normas son el resultado de valores culturales que el niño inicialmente respeta, aunque no entienda. Mediante la actividad lúdica el niño ira hallando los valores sociales sirviéndole como una vía de aprendizaje en consonancia con sus propias características. Para Garvey (1985), está caracterizado por normas o reglas organizadas con frecuencia competitiva que especifican los participantes respecto a los movimientos obligatorios o bien prohibidos en el momento de realizar el juego.

Finalmente, como la cuarta dimensión se tiene al juego de construcción, que según Duque (2002) es aquel juego que practican los niños con materiales del ambiente en que viven. Por medio de la imaginación, asociación y aptitudes manuales construye objetos así mismo representa escenas.

Al respecto de nuestra segunda variable tenemos a Bisquert (2019) que manifiesta que la autoestima es un constructo que influye significativamente en la violencia de género individual. Por un lado, un ser humano con una autoestima alta es más tenaz a la obediencia y la intimidación, mientras que una autoestima baja es un factor de riesgo para el origen y desarrollo de conductas impetuosas, de la misma manera para convertirse en una potencial víctima de violencia. Las personas dependientes, en cambio, tienen una autoestima baja y una percepción de sí mismas que les impide aceptarse como personas valiosas.

Del mismo modo, Caballo (2018) lo considera como un juicio personal en cuanto a su propia valor, una valoración total positivamente o negativamente de (aceptación o rechazo de uno mismo), hoy en día sigue siendo un tema bastante discutido a pesar de la gran cantidad de conceptos que existe sobre ella, es el conjunto de ideas y sentimientos que un ser humano tiene en cuanto su propio valía la autoestima del individuo reflejando la confianza en uno mismo, incluidos los sentimientos de felicidad y satisfacción, estando así muy expuesta a los cambios internos y externos durante esta etapa evolutiva; ya que con autoestima alta demuestran una mejor adaptación a acontecimientos importantes y estresantes.

González (2018) define la autoestima como “la evaluación que un sujeto percibe de sí mismo en términos de aceptación sobre él mismo”. La autoestima se relaciona tanto con las situaciones estresantes como con las habilidades de afrontamiento, ya que, como demuestra el autor, una mejor actitud o comportamiento hacia uno mismo permite afrontar las situaciones estresantes con una mejor actitud y una mayor capacidad para resistirlas y afrontarlas con eficacia. Se menciona que tienes una alta autoestima.

La autoestima según Moreno et al. (2017) está comprendida por tres factores o dimensiones importantes, siendo la autoestima personal, académica y social.

En la primera dimensión autoestima personal, referida como acción y cambios que implantamos en nuestra vida para tener nuevos comportamientos y actitudes mejores y más positivos que los que disponía anteriormente. Se da en la infancia intermedia, donde el individuo realiza la comparación de su "yo real" con un "yo ideal" y con las personas de alrededor (Pérez, 2019).

Autoestima académica, referida como la evaluación personal relacionada con su ambiente escolar tomando en cuenta su capacidad, productividad. Como indicadores se tiene la medición de su capacidad y actitud que tiene el niño para hacer frente a sus obligaciones académicas (Bautista et al., 2020).

Autoestima social, referida como el grado de estima proporcionado por la imagen de uno mismo que se origina en los dos grupos de pertenencia. Basado en la interacción y reconocimiento de sí mismo y ante los demás (García y Froment, 2018). También tienen relación con la manera de sentirse darse a vasto de afrontar exitosamente distintas posturas sociales; evaluación que cada infante realiza de su imagen social (León y Betina, 2020).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

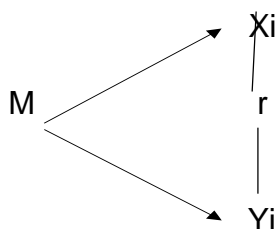
El marco metodológico fue comprendido mediante secuencia de pasos y procedimientos aplicados para construir y formular datos fundamentados por conceptos teóricos para resolver un determinado problema; es así que expresa una estructura que realiza el análisis y recopila información para un objeto en estudio (Ñaupas et al., 2018).

La investigación fue básica fundamental al centrarse en ampliar las teorías del tema de estudio más que intentar resolver el problema en cuestión; consistirá en la búsqueda de la verdad independientemente de su potencial aplicación práctica (Tejedor, 2018). Además, fue cuantitativo, sustentado en medir al fenómeno mediante uso de las técnicas inferenciales de la estadística. (Hernández, 2018). Fue correlativo porque el objetivo es evaluar existencia de asociación entre dos variables utilizando técnicas estadísticas; de manera similar, al medir una variable, aprenderemos cómo se comporta la otra variable (Ñaupas et al., 2018).

Fue no experimental – transversal, al intentar diagnosticar o evaluar al grupo de sujetos en un momento único, ello sin alterar o manipular de intencionalmente y deliberada la realidad u objeto de estudio (Rodríguez y Mendivelso, 2018). En la investigación se describió el comportamiento de la variable juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en una muestra de estudiantes de primaria, para luego intentar asociarla. Se muestra el esquema que expresa al diseño:

Figura 1

Diseño de investigación



Nota. Ñaupas, et al. 2018, p. 368

Dónde:

M: muestra de estudiantes en una Institución Educativa

Xi: Juegos recreativos

Yi: crecimiento de la autoestima

r: relación entre Xi y Yi

3.2 Variables y operacionalización

Ante ello, se tiene a las variables de estudio, definidas como magnitud que no es constante, es decir, varía de individuo a individuo, necesariamente sin tener un comportamiento con patrón conocido (Ñaupas et al., 2018). En la investigación la variable 1 fue los juegos recreativos y en la variable 2 fue el desarrollo de autoestima.

En cuanto a **la Variable 1: Juegos recreativos**, presento una definición conceptual, referida como actividad lúdica, agradable con la capacidad de emitir emociones accediendo la relación con otras personas, transformándose en una actividad importante para el desarrollo de toda persona (Casanova, 2018).

Su definición **operacional**, fue medida por un cuestionario en escala de Likert compuesto por cuatro dimensiones, los cuales fueron tabulados en el SPSS 26 para su diagnóstico de la variable.

Indicadores: acciones simples, exploración, actividades, personajes, reglas establecidas y creación de reglas, básicos, complicados.

Escala: Ordinal

En cuanto a la segunda **variable 2: autoestima**, es importante en el transcurso de formación y crecimiento de cada persona, esta parte de la educación ofrecida por el núcleo familiar, el centro educativo y la sociedad en general, en donde se genera una buena actitud personalmente (Moreno et al., 2017).

En cuanto a su **operacionalización** fue medida la variable mediante un cuestionario con escala valorativa de Likert, y luego fue determinado por el SPSS 26.

Indicadores: Conformidad, aceptación de sí mismo, percepción de capacidades para el aprendizaje, actitud respecto al aprendizaje, interacción y reconocimiento.

Escala: ordinal

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

La población refiere al universo que posee cualidades o atributos similares a fin de agruparse para ser estudiadas (Robles, 2019). En sentido la población fue conformada por 90 alumnos de educación primaria de una institución educativa de Pasco 2022.

Criterios de inclusión

- Alumnos del 4° grado de primaria de una institución educativa de Pasco 2022.
- Alumnos de nivel primario que den su aceptación para ser partícipes del estudio.

Criterios de exclusión

- Alumnos del nivel primaria que no completaron al 100% los cuestionarios de medición.
- Estudiantes de nivel primaria que no asistieron al momento de la aplicación de los instrumentos de medición.

3.3.2 Muestra

Para la muestra, se argumenta como una porción del universo (Robles, 2019). La investigación fue constituida por 40 alumnos del nivel primaria de una institución educativa -Pasco,2022.

3.3.3 Muestreo

Se utilizó el muestro no probabilístico, considerado por elegir a la muestra sin la necesidad del azar, donde los sujetos pueden ser elegidos a conveniencia o a criterio dependiendo la dificultad para recopilar la información (Ñaupas, et al., 2018). En el estudio se utilizó un muestreo no probabilístico regido por tener una muestra

menor a 100 sujetos y no existió la necesidad de una muestra para analizar a los participantes.

3.3.4 Unidad de análisis

Un estudiante del nivel primaria de una institución educativa – Pasco, 2022 que cumpla los criterios de selección.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnica

Cómo técnica se evaluó a los sujetos por una encuesta, referida como una secuencia de interrogantes objetivas que tratan de identificar el comportamiento de una variable dentro de un contexto de estudio (Hernández, et al., 2014).

3.4.2. Instrumentos

Asimismo, tiene al cuestionario diseñados con preguntas en escala de Likert. Cabe resaltar que Meneses (2016) lo refiere como una secuencia de oraciones o interrogantes que poseen un principal objetivo alienado con el estudio. Para la investigación fueron tomados un total de 28 ítems entre las dos variables, siendo preguntar ordenadas y sistematizadas para el fácil compendio de información.

La escala de Likert presenta su percepción de acuerdo sobre los ítems de un cuestionario psicométrico, según el sujeto se sienta más de acuerdo con el ítem aumenta el valor asignado como respuesta (Matas, 2018). Para la variable juegos recreativos fue sustentada por 16 ítems correspondientes a 4 dimensiones que son juego motor, juego simbólico, juego de reglas, y juego de construcción. La escala de Likert tuvo 5 respuesta que van desde nunca (1), hasta siempre (5). Respecto a la variable autoestima compuesto por 12 ítems, compuesto por 03 dimensiones que son cognitivo, afectivo y conductual, la escala de Likert tuvo respuestas que van desde nunca (1) hasta siempre (5).

3.4.3. Validez y confiabilidad

La validez del instrumento es el grado de medida del instrumento para abordar a la variable que se investiga (Ñaupas et al., 2018). Para el estudio, los instrumentos

fueron adaptados para su validez, el instrumento de juegos recreativos se extrajo de la tesis de posgrado de Rashta (2022) con 16 ítems distribuidos en 04 dimensiones y fueron demostrados por tres expertos que afirmaron encontrar pertinencia, claridad y relevancia en los ítems. Por otra parte, la variable autoestima se extrajo de la tesis de Crisostomo (2021) que consta de un cuestionario de 12 ítems de respuestas en escala de Likert, compuesto por 03 dimensiones que son autoestima personal; del mismo modo fue validada por tres jueces expertos especialmente con grado de magister, que dieron sus observaciones y sugerencias, y otorgando la validez por unanimidad para su aplicación.

Para la fiabilidad del instrumento, referida al grado de precisión que tiene el instrumento para medir a la variable, por ello, aplicado dos veces al mismo sujeto en tiempos diferentes debe arrojar similares resultados, debe mostrar consistencia (Hernández et al., 2014). Para el instrumento de juegos recreativos la confiabilidad se realizó mediante del alfa de Cronbach, quien obtuvo un valor igual a 0.831 aplicado a 40 alumnos. Mientras que la variable autoestima, el alfa de Cronbach obteniendo un valor igual a 0.821. Se indicó que los instrumentos fueron válidos y confiables, siendo ambos valorados en la escala de Likert.

3.5 Procedimientos

Para la investigación se tuvo que recurrir a la teoría existente en los ámbitos internacionales y nacionales, a fin de dar dirección a los objetivos de estudio y las dimensiones de cada variable, para luego poder identificar o definir los cuestionarios de medición. Para la aplicación de los cuestionarios (instrumentos) se tuvo previa coordinación con los directivos, docentes y estudiantes vía mensajes de WhatsApp o llamadas. El instrumento fue aplicado a 40 estudiantes de primaria de la entidad de estudio. Previo a la aplicación de instrumentos se realizó una solicitud de autorización dirigido al director de la institución objeto de estudio, con fin de ingresar a los ambientes de forma virtual y/o presencial. Se brindó información de la finalidad del estudio hacia los estudiantes, quienes tuvieron la libertad de participar. La aplicación tuvo un tiempo de 20 minutos para contestar las preguntas, luego se recogió los instrumentos y se llevaron a su posterior estudio.

3.6 Método de análisis de datos

Los métodos de investigación son considerados como la ejecución de lo planificado, ello dando respuesta a cada uno de los objetivos de estudio (Hernández et al., 2014). El estudio fue basado con el método hipotético deductivo, quien según Sánchez et al. (2018) aborda desde lo general a lo específico partiendo de un supuesto.

Análisis descriptivo

El análisis descriptivo consistió en describir y analizar el comportamiento del fenómeno a investigar, detallando sus cualidades y atributos que se observan en su habitud natural (Hernández & Mendoza, 2018). Para lograr los resultados recopilados de la encuesta, se realizó un proceso de almacenamiento, codificación y ordenamiento de los datos con la colaboración del software Excel 2016 y el SPSS 26, quienes ordenaron la información en tablas y figuras tanto para la variable juegos recreativos y crecimiento de la autoestima.

Análisis inferencial

Fue efectuada para el contraste de hipótesis, donde pueden involucrarse estadísticas paramétricas como no paramétricas a fin de inferir lo que acontece en la muestra de estudio (Hernández & Mendoza, 2018). Al ser variables de escala ordinal, fue realizada la prueba de normalidad para muestras pequeñas denominada Shapiro-Wilk, por haber tenido una muestra menor a 50 participantes, quien con su significancia bilateral menor al 5% argumenta el comportamiento no normal de las variables y llevo a la necesidad de aplicar la prueba rho de Spearman. La confianza fue abordada por el 95%, asumiendo un error del 5%.

3.7 Aspectos éticos

Conforme el Comité de ética de la Universidad César Vallejo (2020), son el valor social o científico que se emplea en el estudio. La investigación fue basada en la autonomía, se considerará la decisión individual de cada integrante de ser participe o no en la investigación, también el altruismo, se orientó a las usuarias y se les brindo un servicio con calidad, y la justicia: la elección de los usuarios fue tomando en consideración los criterios de inclusión con trato amable y respetadas por igual sin hacer distinciones. El estudio respeto las normas APA séptima edición, no se incurrió al plagio, y se tuvo respeto y en anonimato a los participantes de estudio. Se respetó los parámetros y criterios de la universidad de estudios.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 1

Distribución de frecuencias de la variable juegos recreativos en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	1	2,5	2,5	2,5
	Regular	19	47,5	47,5	50,0
	Bueno	20	50,0	50,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

Se observó en la tabla 1, los resultados sobre los juegos creativos de los estudiantes en una institución educativa, encontrando que el 50% de los estudiantes perciben un nivel bueno en juegos recreativos, el 47.5% percibió nivel malo y solo un 2.5% nivel malo.

Tabla 2

Distribución de frecuencias de juegos motores en los estudiantes del nivel primaria una la institución educativa – Pasco 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	3	7,5	7.5	7,5
	Regular	33	82,5	82.5	90,
	Bueno	4	10,0	10,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

Se observó en la tabla 2, los resultados de la dimensión juegos motores en los estudiantes de una institución educativa de Pasco, donde se aprecia al 82.5% de los estudiantes perciben un nivel regular en juegos motores, el 10% percibió nivel bueno y solo un 7.5% obtuvo nivel malo.

Tabla 3

Distribución de frecuencias de juegos simbólicos en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	3	7,5	7.5	7,5
	Regular	33	82,5	82.5	90,0
	Bueno	4	10,0	10,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

Se observó en la tabla 3, los resultados de la dimensión juegos simbólicos, donde se evidencia que el 82.5% de los estudiantes de una institución educativa de Pasco perciben un nivel regular en juegos simbólicos, el 10% percibió nivel bueno y solo un 7.5% obtuvo nivel malo.

Tabla 4

Distribución de frecuencias de juegos de reglas en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	2	5,0	5,0	5,0
	Regular	30	75,0	75,0	80,0
	Bueno	8	20,0	20,0	100,0
Total		40	100,0	100,0	

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

Se observó en la tabla 4, los resultados de la dimensión juegos de reglas, donde se evidencia que el 75% de los estudiantes de una institución educativa de Pasco perciben un nivel regular en juegos de reglas, el 20% percibió nivel bueno y solo un 5% obtuvo nivel malo.

Tabla 5

Distribución de frecuencias de juegos de construcción en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Pasco 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	2	5,0	5,0	5,0
	Regular	32	80,0	80,0	85,0
	Bueno	6	15,0	15,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

Se observó en la tabla 5, los resultados de la dimensión juegos de construcción, se evidencia que el 80% de los estudiantes de una institución educativa de Pasco perciben un nivel regular en juegos de construcción, el 15% percibió nivel bueno y solo un 5% obtuvo nivel malo.

Tabla 6

Distribución de frecuencias de la variable crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	2	5,0	5,0	5,0
	Medio	12	30,0	30,0	35,0
	Alto	26	65,0	65,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

Se evidenció en la tabla 6, los resultados del crecimiento de la autoestima, donde el 65% de estudiantes de una institución educativa de Pasco mostraron un nivel alto, 30% un nivel medio, mientras que 5% alcanzó un nivel bajo de crecimiento de la autoestima.

Tabla 7

Distribución de frecuencias de la autoestima personal en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	2	5,0	5,0	5,0
	Medio	7	17,5	17,5	22,5
	Alto	31	77,5	77,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

Se observó en la tabla 7, los resultados de la dimensión autoestima personal de los estudiantes de una institución educativa de Pasco, se aprecia al 77.5% de los estudiantes presentar un alto nivel, 17.5% un nivel medio, mientras que el 5% presentó autoestima personal baja.

Tabla 8

Distribución de frecuencias de la autoestima académica en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	1	2,5	2,5	2,5
	Medio	11	27,5	27,5	30,0
	Alto	28	70,0	70,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26

En la tabla 8, se mostraron los resultados de la dimensión autoestima académica en los estudiantes de una institución educativa de Pasco, encontrando que el 70% presentó un nivel alto, 27.5% un nivel medio y el 2.5% de estudiantes presentaron un nivel bajo de autoestima académica.

Tabla 9

Distribución de frecuencias de la autoestima social en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	3	7,5	7,5	7,5
	Medio	6	15,0	15,0	22,5
	Alto	31	77,5	77,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

Se observó en la tabla 9 y figura 9, la dimensión autoestima social, donde 72.5% de los de los estudiantes de una institución educativa de Pasco presentaron alta autoestima social, 15% nivel medio, mientras que el 7.5% de estudiantes presentaron autoestima social baja.

Tabla 10

Distribución de frecuencias de juegos recreativos y el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Crecimiento de la autoestima			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juegos recreativos	Malo	2.5%	0.0%	0.0%	2.5%
	Regular	2.5%	30.0%	15.0%	47.5%
	Bueno	0.0%	0.0%	50.0%	50.0%
Total		5.0%	30.0%	65.0%	100.0%

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

En la tabla 10 se muestra que, de los estudiantes del nivel primaria que presentaron un nivel bueno de juegos recreativos, el 50% alcanzó un nivel alto de crecimiento de la autoestima; de los que alcanzaron un nivel regular de juegos recreativos, el 30% tuvo un nivel medio crecimiento de autoestima y el 15% un nivel alto; entre los tuvieron un nivel malo de juegos motores, el 2.5% alcanzó un nivel bajo de crecimiento de la autoestima.

Tabla 11

Distribución de frecuencias de la dimensión juegos motores y el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Crecimiento de la autoestima			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juegos motores	Malo	2.5%	5.0%	0.0%	7.5%
	Regular	2.5%	22.5%	57.5%	82.5%
	Bueno	0.0%	2.5%	7.5%	10.0%
Total		5.0%	30.0%	65.0%	100.0%

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

En la tabla 13 se muestra que, de los estudiantes del nivel primaria que presentaron un nivel regular en la dimensión juegos motores, el 57.5% alcanzó un nivel alto de crecimiento de la autoestima y 22.5% un nivel medio; de los estudiantes con un nivel bueno de juegos motores, el 7.5% mostro un alto crecimiento de la autoestima y 2.5% un nivel medio; de estudiantes con un nivel malo de juegos motores, el 5% alcanzó un crecimiento de autoestima medio y 2.5% un nivel bajo.

Tabla 12

Distribución de frecuencias de la dimensión juegos motores y el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Crecimiento de la autoestima			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juego simbólico	Malo	0.0%	5.0%	2.5%	7.5%
	Regular	5.0%	22.5%	55.0%	82.5%
	Bueno	0.0%	2.5%	7.5%	10.0%
Total		5.0%	30.0%	65.0%	100.0%

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

En la tabla 12 se muestra, de los estudiantes del nivel primaria que presentaron un nivel regular de juego simbólico, el 55.5% alcanzó un alto crecimiento de la autoestima y 22.5% un nivel medio; de los estudiantes con un nivel bueno de juegos simbólico, el 7.5% mostro un nivel alto de crecimiento de la autoestima; el 5% de estudiantes que presentaron un nivel malo de juegos motores, evidenciaron un nivel medio de crecimiento de la autoestima.

Tabla 13

Distribución de frecuencias de la dimensión juego de reglas y el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Crecimiento de la autoestima			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juego de reglas	Malo	2.5%	2.5%	0.0%	5.0%
	Regular	2.5%	27.5%	45.0%	75.0%
	Bueno	0.0%	0.0%	20.0%	20.0%
Total		5.0%	30.0%	65.0%	100.0%

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

En la tabla 13 se muestra que, de los estudiantes del nivel primaria que presentaron un nivel regular de juego de reglas, el 45% tuvo un nivel alto de crecimiento de la autoestima y 27.5% un nivel medio; de los estudiantes con un nivel bueno de juego de reglas, el 20% mostro un alto crecimiento de la autoestima; entre los estudiantes con un nivel malo de juego de reglas, el 2.5% con bajo y 2.5% nivel medio de crecimiento de la autoestima.

Tabla 14

Distribución de frecuencias de la dimensión juego de construcción y el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Crecimiento de la autoestima			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juego de construcción	Malo	2.5%	0.0%	2.5%	5.0%
	Regular	2.5%	30.0%	47.5%	80.0%
	Bueno	0.0%	0.0%	15.0%	15.0%
Total		5.0%	30.0%	65.0%	100.0%

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

En la tabla 14 se muestra, de los estudiantes del nivel primaria que presentaron un nivel regular de juego de construcción, el 47.5% tuvo un nivel alto de crecimiento de la autoestima y 30% un nivel medio; de los estudiantes con un nivel bueno de juego de construcción, el 15% evidencio un alto crecimiento de la autoestima; entre los estudiantes con un nivel malo de juego de construcción, el 2.5% tuvo bajo crecimiento de la autoestima.

4.2. Análisis inferenciales

4.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 15

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos recreativos	.856	40	.000
Crecimiento de la autoestima	.928	40	.014

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

En la tabla 15 se evidenció la prueba de normalidad, se empleó el estadístico de Shapiro-Wilk porque la muestra fue de 40 datos siendo menor a 50, obteniéndose para la variable juegos recreativos una significancia igual a 0.000 y para la variable crecimiento de la autoestima una significancia igual a 0.014 menor a 0.05, se infirió, que los datos para ambas variables no se distribuyen de forma normal, por lo tanto, se utilizó el coeficiente de Rho de Spearman para el contraste de las hipótesis planteadas.

4.2.1. Prueba de hipótesis

4.2.1.1. Hipótesis general

H₀: Los juegos recreativos no influyen directamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa – Pasco,2022.

H_a: Los juegos recreativos influyen directamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa – Pasco,2022.

Tabla 16

Relación entre los juegos creativos y el crecimiento de autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa – Pasco 2022.

		Juegos recreativos	Crecimiento de la autoestima
Rho de Spearman		Coeficiente de correlación	1,000
	Juegos recreativos	Sig. (bilateral)	,748**
		N	40
	Crecimiento de la autoestima	Coeficiente de correlación	,748**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	40

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

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

En la tabla 16 mediante la prueba rho de Spearman, la cual mediante significancia bilateral alcanzo un valor igual a 0.000 menor a 0.01 siendo significativo, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; asimismo el coeficiente de correlación arrojó un valor igual a 0.748, indicando que la relación es de grado alto. Se concluye que los juegos recreativos se relacionan directamente con el crecimiento de autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Pasco.

4.2.1.1. Hipótesis específicas

H_0 : El juego motor influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco,2022.

H_1 : El juego motor influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco,2022.

Tabla 17

Relación entre el juego motor y el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa – Pasco, 2022.

			Juego motor	Crecimiento de la autoestima
		Coeficiente de correlación	1,000	,319**
Rho de Spearman	Juego motor	Sig. (bilateral)	.	,045
		N	40	40
	Crecimiento de la autoestima	Coeficiente de correlación	,319*	1,000
		Sig. (bilateral)	,045	.
		N	40	40

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

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

En la tabla 17 mediante la prueba rho de Spearman, la cual mediante significancia bilateral alcanzo un valor igual a 0.045 menor a 0.05 significativo, por lo que se rechaza la hipótesis nula; asimismo el coeficiente de correlación arrojó un valor igual a 0.319, señalando que la relación es baja. En ese aspecto, se concluye que, el juego motor tiene se relaciona positivamente con el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Pasco.

H_0 : El juego simbólico no influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco,2022.

H_2 : El juego simbólico influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco,2022.

Tabla 18

Relación entre el juego simbólico y el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa – Pasco, 2022.

			Juego simbólico	Crecimiento de la autoestima
Rho de Spearman		Coeficiente de correlación	1,000	,160**
	Juego simbólico	Sig. (bilateral)	.	,323
		N	40	40
	Crecimiento	Coeficiente de correlación	,160**	1,000
	de la autoestima	Sig. (bilateral)	,323	.
		N	40	40

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

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

En la tabla 18 mediante la prueba rho de Spearman, la cual mediante significancia bilateral alcanzo un valor igual a 0.323 no significativo, por lo que se acepta la hipótesis nula y se rechaza la segunda hipótesis específica planteada. Llegando a la conclusión que el juego simbólico no se relaciona positivamente con el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria una institución educativa de Pasco.

H_0 : El juego de reglas no influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco,2022.

H_3 : El juego de reglas influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco,2022.

Tabla 19

Relación entre los juegos de reglas y el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa – Pasco, 2022.

		Juegos de reglas	Crecimiento de la autoestima
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,464*
	Juego de reglas	.	,003
	N	40	40
	Crecimiento de la autoestima	,464*	1,000
	Sig. (bilateral)	,003	.
	N	40	40

*La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

En la tabla 19 mediante la prueba rho de Spearman, la cual mediante significancia bilateral alcanzo un valor igual a 0.003 menor a 0.01 significativo, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la tercera hipótesis específica planteada; además el coeficiente de correlación arrojó un valor igual a 0.464, indicando que la relación baja. Se concluye que el juego de reglas se relaciona positivamente con el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Pasco.

H_0 : El juego de construcción no influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco, 2022.

H_4 : El juego de construcción influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa –Pasco, 2022.

Tabla 20

Relación entre los juegos de construcción y el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa – Pasco, 2022.

		Juego de construcción	Crecimiento de la autoestima
Rho de Spearman		Coeficiente de correlación	1,000
	Juego de construcción	Sig. (bilateral)	,323*
		N	,042
			40
	Crecimiento de la autoestima	Coeficiente de correlación	40
		Sig. (bilateral)	,464*
		,042	1,000
	N	40	40

*La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Nota. Resultados extraídos del SPSS v26.

En la tabla 20 mediante la prueba rho de Spearman, la cual mediante significancia bilateral obtuvo un valor igual a 0.042 menor a 0.05 significativo, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la cuarta hipótesis específica planteada; asimismo el coeficiente de correlación arrojó un valor igual a 0.323, evidenciando que la relación es baja. Se concluye que el juego de construcción se relaciona positivamente con el crecimiento de una autoestima de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Pasco.

V. DISCUSIÓN

Se empieza a discutir desde el comportamiento de cada variable, donde los resultados de la primera variable sobre los juegos creativos de los estudiantes en una institución educativa, determinaron que el 50% de los estudiantes perciben un nivel bueno en juegos recreativos, el 47.5% percibió nivel malo y solo un 2.5% nivel malo. Detallando los niveles más altos de las dimensiones juego motor, 82.5% nivel regular, el juego simbólico, 82.5%, el juego de reglas, 75% y juegos de construcción con el 80%. Cabe mencionar que los juegos recreativos son actividades lúdicas que se perciben de forma agradable con capacidad de emitir emociones accediendo a la relación con otras personas, generando también el desarrollo de toda persona (Casanova, 2018). Resultados similares evidenciaron Seryj et al (2021) quienes encontraron que el 95% de los niños mejoraron su nivel de recreación gracias a los juegos lúdicos.

El juego recreativo es una de las experiencias más importantes y elocuentes para el crecimiento biológico, psicológico, social y espiritual del infante, estableciendo pautas y métodos para ponerlas en acción en un ambiente de alegría, espontaneidad, libertad y acuerdo. Además, proporciona diversas situaciones en las que el infante puede tomar decisiones sobre los diversos roles, conductas y acciones necesarias para su supervivencia y desarrollo como ser humano integral (Pérez-Plata et al., 2019). Una investigación realizada por Vera et al. (2019) refirieron que el juego recreativo contribuye de forma significativas en el nivel de autoestima de los menores de edad, esto sustentado por el 75% de los participantes que afirmaron la contribución de las estrategias lúdicas y el juego en el desarrollo de la autoestima.

Debido a su impacto significativo en el desarrollo de los primeros años, se reconoce que el juego en la educación hace una contribución significativa al proceso de aprendizaje y que los educandos pueden enfrentar mejor los desafíos académicos o deportivos para ser más adaptables en el aula de aprendizaje y en su vida diaria (Mocha-Bonilla et al., 2018).

Para la variable crecimiento de la autoestima, el 65% de estudiantes de una institución educativa de Pasco mostraron un nivel alto, 30% un nivel medio, mientras que 5% alcanzó un nivel bajo de crecimiento de la autoestima; para sus dimensiones se evidenció que la autoestima personal fue percibida por el 77% con nivel alto, mientras que la autoestima académica percibida en un 70% como nivel alto, por su parte la autoestima social fue alta expresada por el 77.5% de la muestra. Cabe resaltar que la autoestima es esencial para el transcurso de la formación y crecimiento del individuo, se genera desde la educación del núcleo familiar, la escuela y la sociedad en general, donde se genera una buena actitud personalmente (Moreno et al., 2017). Resultados similares determinó Jaramilla (2021), quien refiere que el 29% de los niños tienen buena autoestima, asumiendo que un niño que genera actividades de recreación desarrolla positivamente su autoestima. Diferente a los hallazgos encontró Ros (2018) quien refiere que el 13,4% de alumnos de ciclo inicial generan un conflicto físico generando niveles de autoestima deficiente. Cabrera (2019) también encontró que el 88% de los alumnos debían mejorar su autoestima, sin embargo, el juego libre hizo mejorar significativamente la autoestima. Concluyéndose que un niño que interactúa en el juego libre tiene más posibilidades de desarrollar y fortalecer su autoestima.

Se contrastó la hipótesis general, donde se detalló la relación entre los juegos recreativos y el crecimiento de la autoestima, ello sustentado bajo un p-valor igual a 0.000 y un coeficiente de correlación igual a 0.748, indicando que existe relación de grado alto entre variables de interés, cabe mencionar que cuando los niños se fortalecen por medio del juego o estrategias lúdicas tienden a desarrollarse y liberarse de tensiones, por ende, permiten a sentirse con mejor autoestima. Se indaga realizar acciones sencillas, explorar, tener reglas establecidas o crearlas, generar juegos con conceptos completos, permite al niño mejorar su autoestima personal y académica. En la línea de contrastar la hipótesis de investigación, Batsiou et al. (2020) en artículo científico realizado en Grecia, concluyó que la actividad física, por medio de la recreación, evidenció un efecto positivo sobre la autoestima ($p < 0.05$). A nivel nacional, Rashta (2022) encontró que, existe un vínculo positivo entre juegos de recreación y el desarrollo de la autoestima.

Al identificar la relación directa entre los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima, es fundamental, centrarse en el inicio y la finalidad del juego dentro de la educación, el cual se aborda mediante la teoría del juego como estrategia lúdica de Spencer (1855), refiere que el juego permite liberar grandes cantidades de energías por medio de las actividades lúdicas y que permite al niño empezar a desarrollarse en aspectos físicos y sociales, otorgándole aprendizaje, exploración y experiencia. Sigmund (1856-1939) refiere que el juego lúdico además de ser educativo permite al niño liberar tensiones emocionales, desarrollar mejor su "YO"; en esa línea, la teoría de la derivación por ficción de Claparède (1932), refiere que los juegos permiten el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo emocional. Freud et al (1959) presenta su supuesto psicoanalítico que argumenta que el juego permite la reducción de los impulsos de ansiedad, dejando expreso sus emociones más prohibidas, por ello, el juego va tomando terreno en el desarrollo psicológico en los niños. Bajo los supuestos anteriormente mencionados se puede deducir que el juego es aplicado para diversos panoramas, siendo no solo educativo educativos sino como saludables en el aspecto psicológico y emocional.

Al conocer que el juego permite desarrollar la autoestima, supuesto de Gonzáles (1999) refiere que la autoestima permite mejorar la autoaceptación, autoajuste, autovaloración, para describir la percepción que uno tiene de sí mismo, ya sea buena o negativa. Parra y Oliva (2004) la autoestima es una de los pilares esenciales sobre los que desarrollan la personalidad desde la infancia. Un sentido de aceptación y aprecio que va de la mano con un sentido de competencia y valor personal (Torres y Sanhueza, 2006).

Se contrastó la hipótesis específica uno, mediante la prueba rho de Spearman, la cual mediante significancia bilateral alcanzo un valor igual a 0.045 menor a 0.05 significativo, por lo que se rechaza la hipótesis nula; asimismo el coeficiente de correlación arrojó un valor igual a 0.319, señalando que la relación es baja. En ese aspecto, se concluye que, el juego motor tiene se relaciona positivamente con el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de la institución educativa de Pasco. Los resultados hacen hincapié que, cuando un

niño practica el juego motor, es decir, realiza acciones sencillas, y genera exploración, aprende, hace que su autoestima se incremente. Resultados similares encontraron Malhaber y Guevara (2021) quienes concluyeron que con las realizaciones sencillas que tiene el juego y la exploración que tiene el niño en lo lúdico, permite el incremento de la autoestima. Arufe (2022) también explica que el juego motor permite el incremento de la autoestima de los niños, convirtiéndoles en exploradores con aptitud para hacer frente a las diversas situaciones. El componente motor del juego disminuye en las primeras etapas y aumenta gradualmente. Distingue la relevancia como juego, buscando reconocer cuando un juego es significativo y cuáles son sus consecuencias, genera una colección de acciones móviles que pertenecen a un contexto específico.

No se contrastó la hipótesis específica dos, ello mediante la prueba rho de Spearman, la cual mediante significancia bilateral alcanzo un valor igual a 0.323 no significativo, por lo que se acepta la hipótesis nula y se rechaza la segunda hipótesis específica planteada. Llegando a la conclusión que el juego simbólico no se relaciona positivamente con el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de la institución educativa de Pasco. Los resultados, argumentan que el juego simbólico no es esencial para el crecimiento de la autoestima, presentando una asociación no significativa, ante ellos, se afirma que así un niño realice actividades y conozca personajes, no le brindarán sentirse bien consigo mismo, ni con los demás, pues que conozcan personajes, no los hace sentirse bien, sino que deben buscarse otros factores que fortalezcan la autoestima del niño.

Ribes et al. (2006) es un juego que se evidencian a los 2 años de edad y se alarga hasta los 7 años. Es caracterizado por que el infante opta una actitud diferente a la suya, o en una nueva situación distinta a lo real. Para Ortí (2004) el juego es caracterizado por la fantasía o ingenio. El niño tiene la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos permitiéndole recordar imágenes de sucesos. El símbolo es una representación externa que tiene un significado personal que constituye la muestra por la que evidenciaremos y comprenderemos la fantasía,

y a la vez el engranaje con que el niño construye su realidad, una realidad diferente al del adulto.

Se contrastó la tercera hipótesis específica, mediante la prueba rho de Spearman, la cual mediante significancia bilateral alcanzo un valor igual a 0.003 menor a 0.01 significativo, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la tercera hipótesis específica planteada; además el coeficiente de correlación arrojó un valor igual a 0.464, indicando que la relación baja. Se concluye que el juego de reglas se relaciona positivamente con el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de la institución educativa de Pasco. De los hallazgos se infiere que, cuando existen juego de reglas establecidas o se crean juegos con reglas, el niño tiende a mejorar su aceptación de sí mismo y hacía los demás mejorando un desarrollo significativo en la autoestima. Teóricamente, Ribes et al. (2006) refiere de las actividades lúdicas donde el niño empieza entender diversos conceptos sociales que le permiten comprender las cosas y las normas que vienen consigo, éstas últimas son el resultado de valores culturales que el niño inicialmente respeta, aunque no entienda. Es el juego, quien permite determinar los valores sociales, generando no solo aprendizaje sino experiencias en consonancia de sus propias características. Para Garvey (1985), está caracterizado por normas o reglas organizadas con frecuencia competitiva que especifican los participantes respecto a los movimientos obligatorios o bien prohibidos en el momento de realizar el juego.

Se contrasto la hipótesis cuarta, mediante la prueba rho de Spearman, la cual mediante significancia bilateral obtuvo un valor igual a 0.042 menor a 0.05 significativo, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la cuarta hipótesis específica planteada; asimismo el coeficiente de correlación arrojó un valor igual a 0.323, evidenciando que la relación es baja. Se concluye que el juego de construcción se relaciona positivamente con el crecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria de la institución educativa de Pasco. Se infiere que, cuando el juego de construcción es empleado según sus aspectos básicos, hacen en el estudiante mejor incremento de su autoestima, ocasionando sentirse más conforme y tener actitud frente a una situación. Similar resultado encontró Tucto (2021) al

referirse que los juegos de construcción permiten el pensamiento lógico de los estudiantes, pero que también fortalecen aspectos como el autoconcepto, el “yo puedo” dentro de un contexto. Para Montenegro y Tello (2018) encontraron que, en una muestra de 30 niños de Chiclayo, los juegos que tienen aspectos complejos desarrollan no solo la creatividad del menor, sino que también los hace con mejor autoestima para hacer frente a diferentes situaciones. Teóricamente, Duque (2002) lo refiere como un juego que practican los niños con materiales del ambiente en que viven. Por medio de la imaginación, asociación y aptitudes manuales construye objetos así mismo representa escena. Bajo panorama, un estudiante es capaz de utilizar la imaginación para construir objetos, generando su capacidad de superación y hacer frente a contextos de dificultad o retos, que en cierta forma permite el incremento de la autoestima.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Al obtener los resultados, se contrastó la hipótesis general de relación entre los juegos recreativos y el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco 2022; ello fundamentado por un asignificancia bilateral igual a 0.000, y un coeficiente de correlación igual a 0.748, indicando positiva relación y de grado alto, haciendo hincapié que un estudiante mientras mejor practique los juegos recreativos mejor desarrollará su creatividad.

Segunda: Se contrastó el cumplimiento del primer objetivo específico, determinándose relación entre el juego motor y el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Pasco, evidenciado por un p-valor igual a $0.045 < 0.05$, y un coeficiente igual a 0.319, indicando que a mejor practica del juego motor, los niños incrementar su autoestima.

Tercera: Para el segundo objetivo específico se aceptó la hipótesis nula al obtener un p-valor igual a $0.323 > 0.05$, debiéndose rechazar la hipótesis de relación, generando la no existencia de relación entre los juegos simbólicos y el crecimiento de la autoestima, es decir, no existe suficiente evidencia para determinar la asociación.

Cuarta: Para el tercer objetivo específico se rechazó la hipótesis nula, fundamentado por un p-valor igual a $0.003 < 0.05$, además un coeficiente igual a 0.464, indicando grado alto entre variables, por ello, existe evidencia estadística para afirmar que los juegos de reglas se relacionan positivamente con el crecimiento de la autoestima.

Quinta: Para el cuarto objetivo específico se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de relación entre los juegos de construcción y el crecimiento de la autoestima, ello fundamentado por un p-valor igual a 0.042, y un coeficiente igual a 0.323, indicando relación de grado moderado entre variables de interés en los estudiantes de primaria de la institución educativa de Pasco.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: A la directiva de la institución objeto de estudio, planificar y gestionar actividades donde estén presente los juegos recreativos para los estudiantes, pues las actividades lúdicas en la etapa de la niñez y adolescencia permite al estudiante relajarse, sentirse mejor consigo mismo, con los demás, incrementa su deseo de superación y, por ende, genera incremento en su autoestima. Debe existir actividades dentro del aula, actividades lúdicas que generen aprendizaje y desarrollo de la autoestima, siendo fundamental la planificación desde la mesa directiva.

Segunda: Se recomienda a los docentes generar entre sus clases juegos recreativos educacionales, que permitan al niño despertar su inteligencia, rendimiento, y, sobre todo, que genere incremento de su autoestima, a fin de tener estudiantes que no se sientan frustrados, que sepan valorarse y que su autoestima persona y académica se incremente. Entre los juegos se recomienda, los domino, atados, stop, ajedrez, entre otros, ya que hacen despertar al niño y mejoran positivamente su autoestima.

Tercera: A las investigaciones futuras realizar un estudio experimental, asumiendo juegos recreativos educacionales, por ello, debe ser de tipo cuasi experimental, donde haya un grupo control y grupo experimento, a fin de probar si existe efectividad de los juegos que aplica para bienestar e incremento de la autoestima de los niños, quienes están en una etapa fundamental de su desarrollo.

Cuarta: Generar estudios mixtos, haciendo utilización de instrumentos de enfoque cualitativo y cuantitativo, para recopilar información más veraz, asimismo, estudiar a una población más amplia, como todos los grados o más de una entidad educativa, pues permitirá inferir resultados más correctos a la realidad.

Quinto: Se sugiere recoger información de los docentes y directivos para ver qué tipo de juegos recreativos tienen planificados a utilizar en la educación, y

los procesos que realizan para mejorar la autoestima del niño.

REFERENCIAS

- Abreu, A. (2014). El líder recreativo. *Dimensión deportiva* (8), 1-15.
<https://es.slideshare.net/AlirioJoseAbreuSuare/el-lder-recreativo-un-generador-de-la-educacin-para-la-recreacin-comunitaria-autor-alirio-abreu-81990887>
- Arias, J., Covinos, M., y Cáceres, M. (2020). Formulación de los objetivos específicos desde el alcance correlacional en trabajos de investigación. *Revista multidisciplinar*, 4(2), 237-247.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.73
- Batsiou, S., Bournoudi, S., Antoniou, P., y Tokmakidis, S. (2020). Self-Perception Self-Esteem Physical Activity and Sedentary Behavior of Primary Greek- School Students: A Pilot Study. *International Journal of Instruction*, 13(1), 267-278. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1239330.pdf>
- Bautista, J., Ramos, B., Pérez, M., & Florentino, S. (2020). Relación entre autoestima y asertividad en estudiantes universitarios. *Revista académica de investigación*, 1(34), 1-26.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7597012>
- Bisquert, M., Giménez, C., Gil, B., y Martínez, N. (2019). Mitos del amor romántico y autoestima en adolescentes. *Salud, Psicología y Educación.*, 1(5), 507-518.
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2019.n1.v5.1633>
- Branden, N. (1995). Desarrollo de la autoestima. *Revista hermandad blanca*, 43-69. https://hermandadblanca.org/wp-content/uploads/2016/03/hermandadblanca_org_desarrollo-de-la-autoestima.pdf

- Caballo, V., y Salazar, I. (2018). La autoestima y su relación con la ansiedad social y las habilidades sociales. *Psicología Conductual*, 26(1), 23-53.
https://zaguan.unizar.es/record/70886/files/texto_completo.pdf
- Cabrera, F. (2019). *influencia de los juegos al aire libre en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de la institución educativa inicial Virgen María de Guadalupe-ica. [Informe de tesis]*. Huancavelica.: Universidad Nacional de Huancavelica.
<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3032/TESIS-SEG-ESP-FED-2019-CABRERA%20VILCA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cañizares, M., y Carbonero, C. (2017). *Manuales para padres sobre actividad física, salud y educación en los niños*. España: Wanceulen.
https://books.google.com.pe/books?id=fKeeDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+Motor&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=juego%20Motor&f=false
- Carpio, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Comunicación*, 11(2), 131-141.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682020000200131
- Casanova, S. (2018). Los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motriz. *Revista de la universidad nacional de chimborazo, Riobamba - Ecuador*, 1(1), 1-14.
<https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/discos/5ffc1436bed517d0aad0da5c31902688.pdf>

- Chacón, M. (2005). *Educación física para niños con necesidades educativas especiales* (1 ed.). Costa Rica: Universidad estatal a distancia. <https://books.google.com.pe/books?id=qqsJX3lyN5IC&pg=PA86&dq=juego+recreativo&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjNoJ7m3533AhUIJ7kGHQ4RDRQ6AF6BAgKEAI#v=onepage&q=juego%20recreativo&f=false>
- Crisostomo, F. (2021). *La resiliencia en el desarrollo de inteligencia emocional y autoestima, en una institución educativa, en épocas de Covid-19. [Tesis de posgrado]*. Lima: Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77438/Crisostomo_MFE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Delva, J. (2014). *El desarrollo humano*. México: Siglo veintiuno. https://books.google.com.pe/books?id=FPOkDwAAQBAJ&pg=PT288&dq=juego+de+construcci%C3%B3n+en+ni%C3%B1os+segun+piaget&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi_x8-lxp73AhUyILkGHR4bBuEQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q=juego%20de%20construcci%C3%B3n%20en%20ni%C3%B1os%20segun%20piaget&f
- Duque, H. (2002). *Desarrollo integral del niño de 3-6 años* (Vol. 4). Colombia: San pablo. <https://books.google.com.pe/books?id=IAGnNH5-hfAC&pg=PA40&dq=juego+de+construcci%C3%B3n+en+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjFiNbCvJ73AhXhGbkGHskBDEQQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=juego%20de%20construcci%C3%B3n%20en%20ni%C3%B1os&f=false>
- Figueroa, Y., & Figueroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV-HACER. Revista de Investigación*

Y Cultura, 8(3), 17-27.

<https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/html/>

Gallardo, E.E. (2017) Metodología de la investigación: manual autoformativo interactivo. Universidad continental. Huancayo.

https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf

García, A., y Froment, F. (2018). Beneficios de la actividad física sobre la autoestima y la calidad de vida de personas mayores. *Revista Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*, 1(33), 3-9.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6367715>

Garvey, C. (1985). *El juego infantil* (4 ed.). España: Morata.

https://books.google.com.pe/books?id=vKjVXKbHwScC&pg=PA157&dq=clasificacion+del+juego+infantil&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjC5L308533AhVAlbkGHfP_DfEQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q=clasificacion%20del%20juego%20infantil&f=false

Gómez, M., Corominas, D., y Mir, V. (2000). *Juegos de fantasía en los parques infantiles para niños y niñas a partir de 2 años*. España: Narcea.

<https://books.google.com.pe/books?id=Jx988XdHm20C&pg=PA38&dq=juego+simbolico&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjhqJ36IJ73AhViHbkGHWU-B3UQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=juego%20simbolico&f=false>

González, M. (1999). Algo sobre autoestima. Qué es y cómo se expresa. *Revista de la universidad de salamanca*, 11(1), 217-232.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/209151/GONZALEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- González, N. (2018). Autoestima, optimismo y resiliencia en niños en situación de pobreza. *Internacional de psicología.*, 16(1), 1-119.
<https://www.revistapsicologia.org/index.php/revista/article/view/261/87>
- Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mexico: Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana Reg.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mexico: Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana Reg. No. 736.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65000949/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1652477477&Signature=ZCTN7KHrftCC144ZfboXK6kIHllurup0UubPhGpwif990krk6pj1XeP6jUhdh5JQWkj56jZTP0x~hOxT5sirhqwZsw70RYWdG8M3s3dY6g6LiRkJVSC
- Jaramilla , M. (2021). *Las actividades recreativas en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 a 8 años con vih de la fundación redima de la ciudad de guayaquil*. Guayaquil: Universidad Laica Vicente Rocafuerte.
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4276/1/TM-ULVR-0275.pdf>
- León, G., y Betina, A. (2020). Autoestima y habilidades sociales en niños y niñas del gran san miguel de tucumán, argentina. *Revista Argentina Salud Pública*, 11(42), 22-31. <http://www.scielo.org.ar/pdf/rasp/v11n42/1853-810X-rasp-11-42-22.pdf>

- Malhaber, M., y Guevara, U. (2021). *Recrejuegos para la convivencia escolar en niños del primer grado de la institución educativa Octavio Campos Otoleas - Pomalca*. Chiclayo: Universidad cesar vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61117/Malhaber_PMM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *REDIE*, 20(1), 38-47. doi:<https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1347>
- Meneses, J. (2016). *El cuestionario*. Barcelona: Gnufdl.
<https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario/cuestionario.pdf>
- Mocha-Bonilla, J., Coba, E., Barquin, C., y Castro, W. (2018). Efectos de un programa de juegos creativos en la definición de la lateralidad. *Espacios*, 39(23), 26. <http://ww.revistaespacios.com/a18v39n23/a18v39n23p26.pdf>
- Montenegro, J., y Tello, G. (2018). *Juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial*. Chiclayo : Universidad nacional de trujillo.
http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/339/1/015100591E_015100615A_T_2018.pdf
- Moreno, J., Ángel, A., Castañeda, B., Castelblanco, P., López, N., y Medina, A. (2017). Autoestima en un grupo de niños de 8 a 11 años de un colegio público de la ciudad de bogotá. *Revista psychol Av. Discip.*, 5(2), 155-162. <http://www.scielo.org.co/pdf/psych/v5n2/v5n2a13.pdf>
- Mousa, E. (2007). Self-Concept and Self-Esteem in Adolescents. *Accelerating the world's research.*, 1(1), 11-15.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/52771050/Self-Concept_and_Self-

Esteem_in_Adolescents-with-cover-page-
v2.pdf?Expires=1650391621&Signature=Ywa7klhCD9utdaRYFkygBkHk~TI
W34MqemaW9Tnsy4YdH5w9ru4~h6ntCrnmpmZAt7R0DZuosNB2aLMzrswj0
dpmqAxNISEAN03RYcm4OSYTpMwez

Moyano, N., Quílez, A., y Cortés, A. (2020). Self-esteem and motivation for learning in academic achievement: the mediating role of reasoning and verbal fluidity. *Sustainability.*, 12(14), 1-14. <https://doi.org/10.3390/su12145768>

Nava, B. (2010). La autoestima. *Revista content*, 1(1), 1-4.
<http://132.248.88.221/autoestima/files/alumnos/AUTOESTIMABrendyNava.pdf>

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores* (Vol. 1). España: Inde publicaciones.
https://books.google.com.pe/books?id=NIs9USFWBI4C&printsec=frontcover&dq=juego+Motor&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=juego%20Motor&f=false

Ñaupas, H; Valdivia, M; Palacios, J; Romero, H. Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa y redacción de la tesis. México. 5° ed. *Ediciones de la U.* <https://www.yumpu.com/es/document/read/65746074/metodologia-de-la-investigacion-5ta-edicion>

Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos* (1 ed.). España: Inde publicaciones.
<https://books.google.com.pe/books?id=MDvwNPWLaO8C&pg=PA65&dq=clasificacion+del+juego+piaget&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiR3P7i9Z33AhX>

wJ7kGHY6qCQEQ6AF6BAglEAl#v=onepage&q=clasificacion%20del%20ju
ego%20piaget&f=false

- Parra, Á., y Oliva, A. (2004). Evolución y determinantes de la autoestima durante los años adolescentes. *Revista anuario de psicología*, 35(3), 331-346.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/30520/Evoluci%3%b3n%20y%20determinantes%20de%20la%20autoestima%20durante%20los%20a%3%b3s%20adolescentes%20versi%3%b3n%20editor.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, D., Alvarez, O., Sánchez, R., y Velastegui, E. (2021). Los juegos recreativos como vía la memoria en educandos con discapacidad intelectual. *Revista explorador digital*, 5(4), 65-78.
<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/1881/4606>
- Pérez, H. (2019). Autoestima, teoríad y su relación con el éxito personal. *Revista alternativas y sicología*, 1(41), 1-11.
<https://www.alternativas.me/attachments/article/190/2.%20Autoestima,%20teor%C3%ADas%20y%20su%20relaci%C3%B3n%20con%20el%20%C3%A9xito%20personal.pdf>
- Pérez-Plata, L., Villafuerte-Holguín, J., & Bone-Cabeza, J. (2019). Los juegos recreativos en el desarrollo del equilibrio motriz de niños/as en Manta - Ecuador. *Deporvida*, 16(40), 14-30.
<https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/520/2448>
- Posso-Pacheco, R; Ortiz-Bravo, N; Paz-Viteri, S; Marcillo-Ñacato, J; Arufe-Giráldez, V. (2022). Análisis de la influencia de un programa estructurado de

educación física sobre la coordinación motriz y autoestima en niños de 6 y 7 años. *Journal of Sport and Health Research.*, 14(1), 123-134.

<https://www.researchgate.net/profile/Victor-Arufe->

Giraldez/publication/357678387_Analisis_de_la_influencia_de_un_programa_structurado_de_Educacion_Fisica_sobre_la_coordinacion_motriz_y_autoestima_en_ninos_de_6_y_7_anos_ANALYSIS_OF_THE_INFLUENCE_OF_A_STRU

Ramírez, M., Solarte, E., Erazo, N., y García, D. (2021). Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado. *Revista de educación física*, 10(4), 126-147.

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/347051/20806510>

Rashta, E. (2022). *Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija. [Tesis para optar el grado de Maestro]*.Chimbote:UniversidadCesarVallejos.

[.https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83118/Rashta_VEA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83118/Rashta_VEA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Requena, M. (2003). *Metodología del juego*. (1 Ed.) Cuba: Varona.

<https://books.google.com.pe/books?id=pLaf0qjlybUC&pg=RA3->

PA18&dq=juego+motor&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiTlubujZ73AhWtG7kGHRcYAO04ChDoAXoECAYQAg#v=onepage&q=juego%20motor&f=false

Ribes, D., Clavijo, R., Fernández, C., Armario, J., Nogalas, F., Mondragón, J., y Trigueros, I. (2006). *Técnicos de educación infantil* (Vol. 11). España: Mad s.l.

<https://books.google.com.pe/books?id=akCIJJbruq0C&pg=PA209&dq=clasif>

icacion+del+juego+piaget&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiR3P7i9Z33AhXwJ7kGHY6qCQEQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=clasificacion%20del%20juego%20piaget&f=false

Robles, B. (2019). Población y muestra. *Pueblo cont.*, 30(1), 245-247. <http://200.62.226.189/PuebloContinente/article/view/1269/1099>

Rodriguez, M., y Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista Médica Sanitas*, 21(3), 141-146. https://www.researchgate.net/profile/Fredy-Mendivelso/publication/329051321_Diseno_de_investigacion_de_Corte_Transversal/links/5c1aa22992851c22a3381550/Diseno-de-investigacion-de-Corte-Transversal.pdf

Ros, A., Cabasés, A., y Filella, G. (2018). Conflicts among peers in the playground in a group of Spanish elementary schools. [Magazine article]. *Portuguese Journal of Social Science*, 17(1), 79–88. 10.1386/pjss.17.1.79_1

Saco, M., Acedo, E., Vicente, C., y Castillo, D. (2001). Juegos populares y tradicionales una propuesta de aplicación. *Recursos didácticos*, 1-200. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/30376/009200220001.pdf;jsessionid=DB242446FD13F4D980D3A1A410DEE9A2?sequence=1>

Seryj, L., Voloshina, L., Kondakov, V., y Buchek, A. (2021). Evaluation of socialization technology effectiveness in motor-play activity of preschoolers. *Lingcure*, 5(1), 538-547. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5nS1.1438>

- Tejedor, F. (2018). Investigación educativa: la utilidad como criterio social de calidad. *Revista investigación*, 36(2), 315-330.
<http://dx.doi.org/10.6018/rie.36.2.326311>
- Torres, A., y Sanhueza, O. (2006). Desarrollo de la autoestima profesional en enfermería. *Investigación y Educación en Enfermería*, 14(2), 112-120.
<http://www.scielo.org.co/pdf/iee/v24n2/v24n2a12.pdf>
- Venegas, M., García, P., y Venegas, A. (2018). *El juego infantil y su metodología* (2 ed.). Antequera: IC editorial.
https://books.google.com.pe/books?id=FVlpEAAQBAJ&pg=PT101&dq=juego+de+construcci%C3%B3n+en+ni%C3%B1os+segun+piaget&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi_x8-lxp73AhUyILkGHR4bBuEQ6AF6BAgJEAl#v=onepage&q=juego%20de%20construcci%C3%B3n%20en%20ni%C3%B1os%20segun%20piaget&f
- Vera, B., Caicedo, L., y Sánchez, M. (2019). Estrategias lúdicas para mejorar la autoestima en niños, niñas y adolescentes de la fundación casa hogar de Belén. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1(1), 1-17.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/mejorar-autoestima-ninos.html>
- Zambrano, F., y Mateo, J. (2021). Juegos recreativos como una propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica. *Revista científica dominio de las ciencias*, 7(4), 336-355. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Problemas		Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:		Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1/Independiente: X				
¿Cómo influyen los juegos recreativos en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa – Pasco,2022?	Establecer la influencia de los juegos recreativos en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa -Pasco,2022	Los juegos recreativos influyen directamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa - Pasco,2022.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos	
			Juego motor	Acciones sencillas Exploración	1-4	Ordinal	Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre	
			Juego simbólico	Actividades Personajes	5-8			
			Juego de reglas	Reglas establecidas Creación de reglas	9-12			
			Juego de construcción	Básicos Complejos	13-16			
Problemas Específicos		Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable 2/Dependiente: Y				
¿Cómo influye el juego motor en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa - Pasco,2022?	Identificar la influencia del juego motor en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa - Pasco,2022.	El juego motor influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa - Pasco,2022.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos	
			Autoestima personal	Conformidad Aceptación de sí mismo.	1-4	Ordinal	Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre	
¿Cómo influye el juego simbólico en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa - Pasco,2022?	Identificar la influencia del juego simbólico en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa -Pasco,2022.	El juego simbólico influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa - Pasco,2022.	Autoestima académica	Percepción de capacidades para el estudio. Actitud frente al estudio.	5-8			
					¿Cómo influye el juego de reglas en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa - Pasco,2022?			Identificar la influencia del juego de reglas en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa -Pasco,2022.

¿Cómo influye el juego de construcción en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa - Pasco,2022?	Identificar la influencia del juego de construcción en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa -Pasco,2022.	El juego de construcción influye positivamente en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa - Pasco,2022.	Autoestima social	Interacción Reconocimiento	9-12		
Diseño de investigación:		Población y Muestra:	Técnicas e instrumentos:	Método de análisis de datos:			
Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básica Método: Hipotético - deductivo Diseño: No experimental		40 estudiantes del nivel primario de una Institución Educativa de Pasco,2022. Muestreo: No probabilístico	Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario	Descriptiva: Tablas y figuras en SPSS 26 Inferencial: Normalidad por Shapiro-Wilk y Rho de Spearman			

Anexo 2. Matriz de operacionalización de Variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
JUEGOS RECREATIVOS	El juego recreativo es un conjunto de acciones para la diversión con un fin principal en lograr disfruten quienes lo ejecutan por medio de actividades en estrecha relación de conocimientos para lograr el dominio del cuerpo humano teniendo como objetivo el apoyar a desarrollar ciertas destrezas específicas según el juego (Casanova, 2018).	Grupo de acciones para la diversión con finalidad en lograr disfruten quienes lo ejecutan por medio de actividades en estrecha relación de conocimientos para lograr el dominio del cuerpo humano.	Juego motor	- Acciones sencillas - Exploración	Ordinal Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre
			Juego simbólico	- Actividades - Personajes	
			Juego de reglas	- Reglas establecidas - Creación de reglas	
			Juego de construcción	- Básicos - Complejos	
CRECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA	La autoestima es esencial en el proceso de formación y crecimiento de cada individuo, ésta depende de la educación brindada por la familia, la escuela y la sociedad en general, en donde se construye una buena actitud consigo mismo (Moreno et al., 2017).	Sirve para superar las dificultades personales, ya que cuando se goza de buena autoestima se es capaz de afrontar los fracasos y problemas que se presenten a lo largo de la vida.	Autoestima personal	- Conformidad - Aceptación de sí mismo.	
			Autoestima académica	- Percepción de capacidades para el estudio. - Actitud frente al estudio.	
			Autoestima social	- Interacción - Reconocimiento	

Anexo 3: Instrumento de Investigación.

(TOMADO DEL AUTOR: RASHTA VIDAL ENRIQUE ALFREDO, PERMISO NO CONTESTADO)

CUESTIONARIO DE JUEGOS RECREATIVOS

(Rashta 2022)

Objetivo: Identificar el nivel de juegos recreativos en estudiantes de nivel primario de una Institución Educativa -Pasco-2022

Instrucciones: Estimado estudiante por favor lea detenidamente cada uno de los ítems y marque con una X la alternativa que usted crea conveniente según los niveles donde: (1) Nunca; (2) A veces; (3) Regularmente; (4) Casi siempre; (5) Siempre

N°	ÍTEMS	1	2	3	4	5
	JUEGO MOTOR					
1	Practicar con frecuencia juegos de persecución.					
2	Participar con frecuencia en juegos de ritmo.					
3	Participar con frecuencia en juegos de fuerza.					
4	Practicar con frecuencia en juegos pre deportivos.					
	JUEGO SIMBÓLICO					
5	Interactuar en juegos donde representas a un personaje deportivo dentro de una competición.					
6	Participar con frecuencia en juegos de representación de un oficio.					
7	Participar en juegos donde se emplean disfraces.					
8	Participar en juegos de imitación.					
	JUEGO DE REGLAS					
9	Participar en el juego de la rayuela (salto mundo).					
10	Participar en el juego de las canicas.					
11	Participar en los juegos de salón (ajedrez).					
12	Participar en el juego del escondite.					
	JUEGO DE RECONSTRUCCIÓN					
13	Al participar en un juego, modificar algunas características de la actividad.					
14	Participar en el juego de construir pirámides humanas.					
15	Participar en juegos de armar y desarmar objetivos.					
16	Participar en juegos donde se trabaja en grupo.					

(TOMADO DEL AUTOR CRISOSTOMO MUNAYCO, FELIX EDUARDO PERMISO NO CONTESTADO)

(Crisostomo, 2021)

Objetivo: Identificar el nivel de autoestima en estudiantes de nivel primario de una Institución Educativa -Pasco-2022

Instrucciones: Estimado estudiante por favor lea detenidamente cada uno de los ítems y marque con una X la alternativa que usted crea conveniente según los niveles donde: (1) Nunca; (2) A veces; (3) Regularmente; (4) Casi siempre; (5) Siempre

N°	Ítems	1	2	3	4	5
	DIMENSIÓN 1 Autoestima personal					
1	Si tengo algo que decir, lo digo					
2	No me gustan que otros niños(a) agarren mis cosas.					
3	Me gustaría cambiar algunas cosas de mi si pudiera.					
4	Me entiendo a mí mismo.					
	DIMENSIÓN 2 Autoestima académica					
5	Hago el mejor trabajo que puedo.					
6	Me siento orgulloso/a de mi trabajo en la escuela.					
7	Mi miss me hace sentir muy bien.					
8	Me gusta mucho cuando me llaman a la pizarra.					
	DIMENSIÓN Autoestima social					
9	Soy popular entre los niños de mi edad.					
10	Mis amigos se divierten conmigo.					
11	Soy simpático.					
12	A los demás "les da" conmigo.					

Anexo 4. Validación de expertos.



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGOS RECREATIVOS.

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
	DIMENSIÓN 1 Juego motor							
1	Practica con frecuencia juegos de persecución.	X		X		X		
2	Participa con frecuencia en juegos de ritmo.	X		X		X		
3	Participa con frecuencia en juegos de fuerza.	X		X		X		
4	Practica con frecuencia en juegos pre deportivos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Juego simbólico							
5	Interactúas en juegos donde representas a un personaje deportivo dentro de una competición.	X		X		X		
6	Participas con frecuencia en juegos de representación de un oficio.	X		X		X		
7	Participas en juegos donde se emplean disfraces.	X		X		X		
8	Participas en juegos de imitación.	X		X		X		
	DIMENSIÓN Juego de reglas							
9	Participas en el juego de la rayuela (salto mundo).	X		X		X		
10	Participas en el juego de las canicas.	X		X		X		
11	Participas en los juegos de salón (ajedrez).	X		X		X		
12	Participas en el juego del escondite.	X		X		X		
	DIMENSIÓN Juego de construcción							
13	Al participar en un juego, modificas algunas características de la actividad.	X		X		X		
14	Participas en el juego de construir pirámides humanas.	X		X		X		
15	Participas en juegos de armar y desarmar objetivos.	X		X		X		
16	Participas en juegos donde se trabaja en grupo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Eunofre Golca Wilker Osca DNI: 4161934

Especialidad del validador: Maestro en Planeación y Gestión Educativa

03 de Mayo del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: 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.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGOS RECREATIVOS.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Juego motor							
1	Practica con frecuencia juegos de persecución.	<		×		×		
2	Participa con frecuencia en juegos de ritmo.	×		×		×		
3	Participa con frecuencia en juegos de fuerza.	×		×		×		
4	Practica con frecuencia en juegos pre deportivos.	×		×		×		
	DIMENSIÓN 2 Juego simbólico	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Interactúa en juegos donde representas a un personaje deportivo dentro de una competición.	×		×		×		
6	Participas con frecuencia en juegos de representación de un oficio.	×		×		×		
7	Participas en juegos donde se emplean disfraces.	×		×		×		
8	Participas en juegos de imitación.	×		×		×		
	DIMENSIÓN Juego de reglas	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Participas en el juego de la rayuela (salto mundo).	×		×		×		
10	Participas en el juego de las canicas.	×		×		×		
11	Participas en los juegos de salón (ajedrez).	×		×		×		
12	Participas en el juego del escondite.	×		×		×		
	DIMENSIÓN Juego de construcción	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Al participar en un juego, modificas algunas características de la actividad.	×		×		×		
14	Participas en el juego de construir pirámides humanas.	×		×		×		
15	Participas en juegos de armar y desarmar objetivos.	×		×		×		
16	Participas en juegos donde se trabaja en grupo.	×		×		×		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: LOYOLA MARENGO SIMÓN DNI: 042050938

Especialidad del validador: MAESTRO EN INVESTIGACION Y TECNOLOGIA EDUCATIVA

08 de MAYO del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Firma del Experto Informante.

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGOS RECREATIVOS.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSIÓN 1 Juego motor								
1	Practica con frecuencia juegos de persecución.	✓		✓		✓		
2	Participa con frecuencia en juegos de ritmo.	✓		✓		✓		
3	Participa con frecuencia en juegos de fuerza.	✓		✓		✓		
4	Practica con frecuencia en juegos pre deportivos.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2 Juego simbólico								
5	Interactúa en juegos donde representas a un personaje deportivo dentro de una competición.	✓		✓		✓		
6	Participas con frecuencia en juegos de representación de un oficio.	✓		✓		✓		
7	Participas en juegos donde se emplean disfraces.	✓		✓		✓		
8	Participas en juegos de imitación.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN Juego de reglas								
9	Participas en el juego de la rayuela (salto mundo).	✓		✓		✓		
10	Participas en el juego de las canicas.	✓		✓		✓		
11	Participas en los juegos de salón (ajedrez).	✓		✓		✓		
12	Participas en el juego del escondite.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN Juego de construcción								
13	Al participar en un juego, modificas algunas características de la actividad.	✓		✓		✓		
14	Participas en el juego de construir pirámides humanas.	✓		✓		✓		
15	Participas en juegos de armar y desarmar objetivos.	✓		✓		✓		
16	Participas en juegos donde se trabaja en grupo.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ZUNIGA SANTIAGO, LUISA YUBITZA DNI: 40499290

Especialidad del validador: MAESTRA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA

03 de Mayo del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: 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.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE AUTOESTIMA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1 Autoestima personal								
1	Si tengo algo que decir, lo digo	X		X		X		
2	No me gustan que otros niños(a) agarren mis cosas.	X		X		X		
3	Me gustaría cambiar algunas cosas de mi si pudiera.	X		X		X		
4	Me entiendo a mi mismo.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2 Autoestima académica								
5	Hago el mejor trabajo que puedo.	X		X		X		
6	Me siento orgulloso/a de mi trabajo en la escuela.	X		X		X		
7	Mi miss me hace sentir muy bien.	X		X		X		
8	Me gusta mucho cuando me llaman a la pizarra.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3 Autoestima social								
9	Soy popular entre los niños de mi edad.	X		X		X		
10	Mis amigos se divierten conmigo.	X		X		X		
11	Soy simpático.	X		X		X		
12.	A los demás "les da" conmigo.	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. Dni Mg: Enrique Colca Wilder Oscar DNI: 4161984

Especialidad del validador: Maestro en Docencia y Gerencia Educativa

..... 01 de Mayo del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: 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.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE AUTOESTIMA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 Autoestima personal							
1	Si tengo algo que decir, lo digo	X		X		X		
2	No me gustan que otros niños(a) agarren mis cosas.	X		X		X		
3	Me gustaría cambiar algunas cosas de mi si pudiera.	X		X		X		
4	Me entiendo a mí mismo.	X		X		X		
	DIMENSION 2 Autoestima académica	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Hago el mejor trabajo que puedo.	X		X		X		
6	Me siento orgulloso/a de mi trabajo en la escuela.	X		X		X		
7	Mi miss me hace sentir muy bien.	X		X		X		
8	Me gusta mucho cuando me llaman a la pizarra.	X		X		X		
	DIMENSION Autoestima social	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Soy popular entre los niños de mi edad.	X		X		X		
10	Mis amigos se divierten conmigo.	X		X		X		
11	Soy simpático.	X		X		X		
12	A los demás "les da" conmigo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: LOYOLA MARENGO SIMON DNI: 042050938

Especialidad del validador: MAESTRO EN INVESTIGACION Y TECNOLOGIA EDUCATIVA

08 de MAYO del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Firma del Experto Informante.

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE AUTOESTIMA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSION 1 Autoestima personal								
1	Si tengo algo que decir, lo digo	✓		×		×		
2	No me gustan que otros niños(a) agarran mis cosas.	×		×		×		
3	Me gustaría cambiar algunas cosas de mi si pudiera.	×		×		×		
4	Me entiendo a mi mismo.	×		×		×		
DIMENSION 2 Autoestima académica								
5	Hago el mejor trabajo que puedo.	×		×		×		
6	Me siento orgulloso/a de mi trabajo en la escuela.	×		×		×		
7	Mi miss me hace sentir muy bien.	×		×		×		
8	Me gusta mucho cuando me llaman a la pizarra.	×		×		×		
DIMENSION Autoestima social								
9	Soy popular entre los niños de mi edad.	×		×		×		
10	Mis amigos se divierten conmigo.	×		×		×		
11	Soy simpático.	×		×		×		
12	A los demás "les da" conmigo.	×		×		×		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ZUÑIGA GANTANEO LUISA YUBADZA DNI: 40499290

Especialidad del validador: MAESTRA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: 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.

09 de Mayo del 2022



Firma del Experto Informante.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, QUISPILAY JOYOS GLORIA ELVIRA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos recreativos en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una Institución Educativa – Pasco,2022", cuyo autor es DAVILA PUENTE MARIBEL SABINA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 10 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
QUISPILAY JOYOS GLORIA ELVIRA DNI: 09634909 ORCID 0000-0002-6453-893X	Firmado digitalmente por: GEQUISPILAYQ el 10-08- 2022 20:50:28

Código documento Trilce: TRI - 0408511