



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel
inicial en una institución educativa – Cusco, 2022

AUTORA:

Castillo Yanquirimachi, Flor Mariela (orcid.org/0000-0002-7613-1256)

ASESORA:

Dra. Denegri Velarde, María Isabel (orcid.org/0000-0002-4235-9009)

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

Dedico este trabajo a Dios por darme la fortaleza y sabiduría de continuar lo que empecé a pesar de muchas dificultades que se presentó en el camino y a mi familia, a mi padre que siempre estuvo ahí con el apoyo moral con sus palabras de aliento, a mis hijos que supieron entenderme, apoyarme con su paciencia y a mi esposo por ser quien impulso este emprendimiento

Agradecimiento

Primero agradecer a Dios padre y a la Virgen por haberme puesto en el camino personas que me apoyaron para el desarrollo y culminación de este trabajo, gracias a ello pude lograrlo, felizmente fueron personas muy amables, pacientes que no pusieron obstáculos, siempre estuvieron atentos y dispuestos a apoyarme cuando lo solicitaba, gracias a todos ellos y a mi familia por haber sido pacientes y comprender cuando capaz estuve ausente en muchas situaciones por querer lograr y dedicarme a este trabajo, mil gracias de corazón a todos.

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	6
III. METODOLOGÍA	16
3.1. Tipo y diseño de investigación	16
3.2. Variables y operacionalización	17
3.3. Población, muestra y muestreo	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	23
3.6. Método de análisis de datos	24
3.7. Aspectos éticos	24
IV. RESULTADOS	25
V. DISCUSIONES	36
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	53

Índice de Tablas

	Pág.
Tabla 1 Población de estudiantes	19
Tabla 2 Muestra de la Población de estudio	20
Tabla 3 Validación del contenido mediante el juicio por expertos	22
Tabla 4 Baremo de interpretación del Alfa de Cronbach	23
Tabla 5 Alfa de Cronbach del instrumento Juegos Recreativos y Autoestima	23
Tabla 6 Distribución de niveles de la dimensión juego motor	25
Tabla 7 Distribución de niveles de la dimensión juego simbólico	25
Tabla 8 Distribución de niveles de la dimensión juego de reglas	26
Tabla 9 Distribución de niveles de la dimensión juego de reconstrucción	26
Tabla 10 Distribución de niveles de la dimensión física	27
Tabla 11 Distribución de niveles de la dimensión social	27
Tabla 12 Distribución de niveles de la dimensión afectiva	28
Tabla 13 Distribución de niveles de la dimensión académica	28
Tabla 14 Distribución de niveles de la dimensión ética	29
Tabla 15 Correlación entre los Juegos recreativos y la Autoestima	30
Tabla 16 Correlación entre variable juegos recreativos y la dimensión física	31
Tabla 17 Correlación de hipótesis específica variable JR y dimensión social	32
Tabla 18 Correlación de hipótesis específica JR y la dimensión afectiva	33
Tabla 19 Correlación de hipótesis específica JR y la dimensión académica	34
Tabla 20 Correlación de la hipótesis específica JR y la dimensión ética	35

Índice de Figuras

	<i>Pág.</i>
Figura 1 <i>Diseño de investigación correlacional</i>	17

Resumen

El objetivo de la investigación fue: determinar la relación que existe en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. El tipo de investigación fue básica, enfoque cuantitativo, diseño no experimental, correlacional, transversal, descriptiva, la muestra estuvo representada por 90 estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa del Cusco, 2022. Se utilizó la técnica de la lista de cotejo y se utilizó dos instrumentos para evaluar las dos variables de estudio: Variable 1: Juegos recreativos con 16 Ítems, la Variable 2: autoestima con 20 Ítems. Los resultados revelaron que la Variable 1: Juegos recreativos tiene un nivel medio del 46,67%, bajo del 27,22% y alto del 26,11%. La Variable 2: La autoestima, tiene un nivel medio del 47,78%, alto del 26,89% y del 25,33%. Se encontró que existe una correlación positiva baja, entre los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, con un $Rho = 0,246$ y un $p = 0,019 < 0,05$, con coeficiente determinante del 24,60% (nivel bajo). Se concluye que la correlación es positiva baja entre los juegos recreativos y la autoestima.

Palabras clave: Juegos recreativos, autoestima, física; social.

Abstract

The objective of the research was: to determine the relationship that exists in students of the initial level in an Educational Institution - Cusco, 2022. The type of research was basic, quantitative approach, non-experimental, correlational, cross-sectional, descriptive design, the sample was represented by 90 students of the initial level of an Educational Institution of Cusco, 2022. The technique was taken from the checklist and two instruments were taken to evaluate the two study variables: Variable 1: Recreational games with 16 items, Variable 2: self-esteem with 20 items. The results revealed that Variable 1: Recreational games has a mean level of 46.67%, a low level of 27.22% and a high level of 26.11%. Variable 2: Self-esteem, has an average level of 47.78%, a high level of 26.89% and 25.33%. It was found that there is a low positive connection between recreational games and self-esteem in students of the initial level in an Educational Institution - Cusco, 2022, with a $Rho = 0.246$ and a $p = 0.019 < 0.05$, with a determining coefficient of 24.60% (low level). It is concluded that the correlation is positive and low between recreational games and self-esteem.

Keywords: Recreational games, self-esteem, physical; social.

I. INTRODUCCIÓN

Un estudio de la OMS indica que la mayoría de los adolescentes del mundo no realizan suficiente actividad física, y que eso pone en peligro su salud actual y futura. (Organización Mundial de la Salud, 2019). Los primeros datos sobre tendencias mundiales en cuanto a actividad física insuficiente entre los niños y niñas ponen de manifiesto la necesidad de adoptar medidas urgentes para incrementar los niveles de actividad física entre las niñas y los niños. El estudio, publicado en la revista *The Lancet Child & Adolescent Health* y elaborado por investigadoras de la Organización Mundial de la Salud (OMS), concluye que más del 80% de los adolescentes en edad escolar de todo el mundo —en concreto, el 85% de las niñas y el 78% de los niños— no llegan al nivel mínimo recomendado de una hora de actividad física al día. El estudio en datos facilitados por 1,6 millones de estudiantes entre los 146 países que participaron en el mismo entre 2001 y 2016, las niñas resultaron ser menos activas que los niños en todos salvo en cuatro (Tonga, Samoa, Afganistán y Zambia).

La llegada de la pandemia del coronavirus (COVID-19) ha dado lugar a una serie de impactos, que de una u otra manera han perjudicado a todas las personas de diferentes edades y ámbitos, en el ámbito educativo se puede mencionar a los niños de preescolar puesto que estos se vieron perjudicados ya que a mediados del mes de marzo del 2020 las puertas de todas las escuelas se cerraron, las labores escolares se suspendieron, ante ello se dio una solución que fue la educación a distancia o virtual pero lamentablemente no tuvo los resultados que se esperaba ya que muchos niños que no contaban con las herramientas del caso dejaron de estudiar, además también las clases de educación física o talleres de psicomotricidad no daba los resultados de cómo se realiza de forma presencial por lo que muchos niños, adolescentes pues cayeron en el sedentarismo, trayendo consigo problemas de salud tanto físicos como mentales.

Para afrontar estos múltiples problemas, las instituciones educativas han reconocido que además de información y formación intelectual los adolescentes necesitan aprender otro tipo de habilidades no cognitivas. En definitiva, han suscrito la importancia del aprendizaje de los aspectos emocionales y sociales para facilitar la adaptación global de los ciudadanos en un mundo cambiante, con constantes y peligrosos desafíos.

Para poder lograr una educación más integral es importante buscar distintas estrategias de aprendizaje que aseguren y favorezcan la regulación de emociones y autoestima y el desarrollo de competencias cognitivas mediante el juego recreativo para que los niños y niñas puedan enfrentarse a desafíos futuros. (Caso, et al., 2019)

El hecho de no ocuparse de los trastornos de salud mental de los adolescentes tiene consecuencias que se extienden a la edad adulta, perjudican la salud física y mental de la persona y restringen sus posibilidades de llevar una vida plena en el futuro. (OMS, 2021).

La autoestima es un sentimiento importante en la persona para sentir la plenitud y satisfacción de sí misma como ser humano. Todo el mundo busca por naturaleza encontrar la satisfacción emocional, social, laboral y familiar, pero en ocasiones por alguna situación del ambiente no se logra satisfacer esa necesidad, esto provoca una actitud negativa y crea problemas que afectan a la persona.

La autoestima se forma desde el hogar, que se encarga de construirla a través de acciones o palabras positivas, todo esto colabora en la formación de su personalidad, ya que estimulará el crecimiento a nivel personal, social y familiar, y así mantener una buena relación con el mundo que lo rodea. El ambiente que rodea a los niños es uno de los factores que colabora en la formación positiva o negativa de la autoestima, también la familia, sociedad y el factor psicológico son importantes para influir en la conducta de estos. La importancia de la autoestima concierne a nuestro ser, por lo tanto, puede afectar la manera de cómo se actúa en el mundo.

Si la autoestima no es desarrollada en forma adecuada genera en la persona depresión, siendo ello preocupante porque se ha visto que la depresión no sólo ataca a adultos, y en ello ponen énfasis los referidos autores, sino también ataca a jóvenes, adolescentes y niños. (Rodríguez & Salinas, 2020)

Un estudio realizado por el Ministerio de Salud y Unicef revela que 3 de cada 10 niños y adolescentes de entre 6 y 17 años presentaron algún problema de salud mental en el contexto de la pandemia por Covid-19. Estas manifestaciones fueron más frecuentes en aquellos menores cuyos padres presentaron depresión y poca capacidad de sobreponerse a situaciones traumáticas, con respecto a

nuestro entorno nacional, el MINEDU (2021) obtuvo como resultados que el 34% de estudiantes se vieron afectados emocionalmente, teniendo así misma ansiedad a causa de la pandemia, lo que afecta de forma negativa en su salud mental.

Los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Al utilizar el juego recreativo como estrategia didáctica es posible desarrollar una mejor enseñanza y un aprendizaje significativo y eficaz, se busca despertar el interés y la motivación de los estudiantes de manera que éstos encuentren sentido y placer a la experiencia de aprender y participar activamente en la construcción de su propio proceso de adquisición de conocimientos, experiencias y vivencias. (Abreu, 2015)

La institución educativa Inicial en el que se realizara el trabajo de investigación se encuentra ubicado en el departamento de Cusco. Según el último censo educativo cuenta con clases en turno mañana, con unas 3 secciones y tiene un total aproximado de 90 estudiantes, contando con 37 varones y 53 mujeres; se tiene un diagnóstico de los estudiantes de inicial poseen una baja autoestima, viéndose reflejada esta situación en poca participación en las clases, se muestran callados, sin embargo, tienen respuestas impulsivas ante ciertas acciones; por otro lado, ciertos estudiantes optan por ponerse tristes cuando se realizan ciertas preguntas y no saben que responder. Estas situaciones son señales de la problemática debido a la ausencia de una buena autoestima, pues si tuvieran estas capacidades sabrían cómo manejar y actuar frente a las dificultades. Por tanto, la investigación permitirá realizar la determinación del nivel de correlación que existe entre los juegos recreativos y autoestima a fin de dar solución a los problemas de aprendizaje en el nivel inicial.

El problema general de la investigación será ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022? y para un mayor análisis los siguientes problemas

específicos: (a) ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022?, (b) ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022?, (c) ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022?, (d) ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022?, y (e) ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022?

La justificación de la investigación en cuanto a su aporte teórico se basa en la búsqueda de información con respecto a las variables de estudio para así de esa manera optimizar los conocimientos que nos llevarán a poder identificar la relación que existen entre ambos, así como también poder diagnosticar el estado de la autoestima de los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa según lo que indican los modelos y teorías sobre las variables en estudio.

La justificación práctica del estudio tiene como aporte el desarrollo de la resolución de un problema que se ha podido observar en estudiantes del nivel inicial cuando se ha podido recabar información en la prueba diagnóstica realizada a este grupo al momento de iniciar el año escolar, así mismo se brindarán ideas de cómo mejorar la autoestima en la población estudiantil con el fin de alcanzar el bienestar y calidad de vida de los estudiantes.

En cuanto a la justificación metodológica del estudio este adopta un tipo y diseño de investigación para lograr los objetivos propuestos, mediante la aplicación de los instrumentos que nos permitirán recolectar datos, lo que hace que este trabajo sea confiable y válido; además de servir de base de información para posteriores trabajos.

El objetivo general planteado fue, determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, en base a ello se plantearon los objetivos específicos, (a) Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa –

Cusco, 2022, (b) Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, (c) Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, (d) Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022 y (e) Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Por lo manifestado se enuncio la hipótesis general la cual señala, Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, en base a ello se desarrollaron las hipótesis específicas, (a) Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, (b) Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, (c) Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022; (d) Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, y (e) Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

II.MARCO TEÓRICO

En lo referente a los antecedentes internacionales tenemos a:

Gómez (2021), en su investigación, *“El autoestima en el aprendizaje de los niños del nivel preescolar, de la Unidad Educativa Capitán Edmundo Chiriboga de la ciudad de Riobamba*, definió como objetivo, determinar la relación que existe entre el autoestima y el aprendizaje de los niños del nivel preescolar, Metodología, diseño de investigación, no experimental, correlacional, transversal. Población, 38 estudiantes (17 niños y 21 niñas) del nivel preescolar. Conclusión, existe correlación entre el autoestima y el aprendizaje de los niños del nivel preescolar, porque la mayoría de los mismos se ubican en un nivel superior ya que contribuye a la motivación, atención y apoyo desde el hogar y la escuela son fundamentales en su desarrollo afectivo, social y emocional; por otro lado el resto de estudiantes que carecen estas cualidades necesitan reforzarlas para que se encuentren en un nivel de alto.

Así mismo, Alvarado (2020), en su Tesis, *“Autoestima y madurez social en niños de educación básica de una Unidad educativa de Ecuador*, desarrolló el objetivo, determinar la relación entre la Autoestima y la madurez social en niños de educación básica. La población fue 60 niños y niñas en edad preescolar, quienes también conformaron la muestra de estudio. Metodología: enfoque cuantitativo, tipo básica, diseño no experimental, de tipo correlacional. Resultados, los resultados descriptivos señalaron que el 91,9% tiene una autoestima en nivel medio y un 75.7% tiene madurez social en nivel promedio, existe relación estadísticamente significativa entre ambas variables. Conclusión: Existe relación estadísticamente significativa entre autoestima y madurez social siendo el valor de Rho de $a 0,705^{**}$ y una Sig. = $0,000 < 0.01$.

Vásquez (2017), en su investigación, *“La recreación infantil para fortalecer la autoestima de las niñas y niños de 4 a 5 años de edad del Nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa Aguilar de la Ciudad de Loja”*, formuló el objetivo, determinar la relación entre la recreación infantil y la autoestima de las niñas y niños de 4 a 5 años del Nivel Inicial II. Metodología, el enfoque de investigación fue cuantitativo de alcance correlacional, diseño no experimental-transversal. Población, estuvo representada por 60 niños y niñas de 4 a 5 años de edad (22 niños y 38 niñas). Resultados, luego de haber

aplicado la guía de valoración del autoestima el 31 % tenía un autoestima alto, 31% un autoestima normal y un 38% tenía autoestima bajo. Conclusión, por lo tanto se concluye que se debe realizar actividades que ayuden a desarrollar el autoestima recomendándose que se realicen actividades recreativas a fin de fortalecer el autoestima de las niñas y niños.

Chico (2017), en su Tesis, *“Mejorar autoestima y autoconcepto a través del juego en el aula de infantil”*, propuso como objetivo, relacionar el déficit de autoestima con un bajo rendimiento académico y dificultad de aprendizaje en niños de 3 a 6 años. Metodología, enfoque de investigación, cuantitativo, diseño correlacional-transversal. Población 85 niños y niñas de 3 a 6 años. Resultados, se encontro un $Rho = 0.45$ entre la autoestima y el juego, siendo un valor aceptable, con una alta significacion donde $p > 0.000$, el cuál concluye en que a mayor juego se eleva la autoestima.

Arevalo y Carreazo (2017), en su investigacion, *“Juego recreativo y el aprendizaje en el Aula Jardin “A” del Hogar Infantil Asociacion de Padres de Familia de Pasacaballos”*, formularon como objetivo, determinar la relacion entre juego recreativo y aprendizaje. Metodología, la investigación fue de un enfoque cuantitativo, tipo básica, diseño correlacional. Su poblacion fue 150 niños (80 niños y 70 niñas en edades de 5 años). Resultados, Existe una correlación significativa con un $p < 0,05$, con un $Rho = 0,75$ siendo una correlación alta.

En lo que concierne a los antecedentes nacionales se tiene a:

Rashta (2022), en su investigación *Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija*, tuvo como objetivo, Establecer la correlación entre los juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en los alumnos. Metodología, un estudio de paradigma cuantitativo, de alcance correlacional, de diseño transversal y no-experimental; asimismo la población estuvo conformada por 312 estudiantes, y se estableció una muestra conformada por 172 alumnos de la institución. En la recopilación de los datos se usó la técnica de la encuesta, y como instrumento el cuestionario. Con los resultados hallados, a través la correlación de Pearson igual a 0.618 y valores de p valor 0.000, se llegó a concluir que existe correlación positiva y significativa de la variable juegos recreativos sobre la autoestima en estudiantes.

Vivas (2019), en su investigación, fijó como objetivo, determinar la relación entre el juego libre y nivel de autoestima en los niños 3 a 5 años, Institución Educativa Inicial N° 142, Grumete Medina, UGEL 06 ATE, 2018. El tipo de investigación fue básica del nivel descriptivo, de enfoque cuantitativo; de diseño no experimental, de corte transversal. La población censal estuvo conformada por 150 estudiantes. La técnica empleada para recolectar información fue una ficha de observación y los instrumentos de recolección de datos fueron de tipo cuestionario que fueron debidamente validados a través de juicios de expertos y determinando su confiabilidad mediante Alfa de Cronbach fue de fuerte confiabilidad. En la parte descriptiva se arribó que el 50,7% en los niños de 3 a 5 años, muestran que el juego libre se encuentra en proceso y el 52% en los niños de 3 a 5 años, muestran que el nivel de autoestima es moderada. Asimismo concluyó que la prueba de Rho Spearman, cuyo valor es ($r = 0.844$) lo que indica una correlación positiva alta, además el valor de $p = 0,000$ resulta menor al de $p = 0,05$ y en consecuencia la relación es significativa al 95% y se rechaza la hipótesis nula (H_0) asumiendo que existe relación significativa entre el juego libre y los niveles de autoestima en los niños de 3 a 5 años.

Del mismo modo Roman y Huillca (2018), en su investigación, Juegos Recreativos y Autoestima en Niños de 3 y 4 Años de la I.E.I. 218 "Micaela Bastidas" Abancay, tuvieron como objetivo, Determinar la relación entre los juegos recreativos y la autoestima. Metodología, tipo de investigación fue básica, nivel de investigación correlacional, diseño de investigación No experimental- correlacional-transversal. Población, 68 (34 niños y 34 niñas). La técnica utilizada para recolectar información fue una ficha de observación y los instrumentos de recolección de datos fueron de tipo cuestionario. En la parte descriptiva se arribó que el 52,8% en los niños de 3 a 4 años, muestran que el juego recreativo se encuentra en proceso y el 52% en los niños de 3 a 4 años, muestran que el nivel de autoestima es moderada. Asimismo concluyó que la prueba de Rho Spearman, cuyo valor es ($r = 0.724$) lo que indica una correlación positiva alta, además el valor de $p = 0,000$ resulta menor al de $p = 0,05$ y en consecuencia la relación es significativa al 95% y se rechaza la hipótesis nula (H_0) asumiendo que existe relación significativa entre el juego recreativo y el autoestima.

Barrientos y Lope. (2018), desarrollaron la investigación, *Autoestima y su relación con el aprendizaje del área de Personal Social en niños de 5 años de La Institución Educativa Inicial N.º 431, "Manuel La Serna"*, y definieron como objetivo, conocer la relación que existe entre las variables autoestima y el aprendizaje del área de Personal Social en niños de 5 años. Es una investigación de tipo descriptivo y diseño correlacional; la población estuvo constituida por 42 niños y niñas de 5 años; se trabajó con una muestra de 20 niños y niñas. Conclusion, con respecto a la hipótesis general planteada en el presente estudio y los resultados, que refleja un nivel de buena correlación.

Cabezas (2018), desarrolló la investigación, Autoestima y su relación con aprendizaje significativo en niños(as) de 5 años en la Institución Educativa inicial N° 1128 Sol Naciente San Jerónimo, planteó como objetivo, Determinar de qué manera la autoestima se relaciona con aprendizaje significativo. Metodología, Tipo de investigación fue básica, con diseño correlacional-transversal, enfoque cuantitativo. Su población fue de 20 infantes de 5 años. Para el autoestima utilizó el Cuestionario de autoestima de Coopersmith. Conclusion, las variables autoestima y aprendizaje significativo se relacionan en un nivel moderado con una correlación de 0,553 y un $p < 0,05$.

Chanca (2017), en su investigación, Actividad física y su incidencia en el desarrollo de la autoestima de los estudiantes de la institución educativa "Manuel Gonzáles Prada" Los- Olivos, se fijó como objetivo, análisis de la actividad física y su incidencia en el desarrollo de la autoestima. El método empleado en la investigación fue el hipotético-deductivo. El diseño de investigación es no experimental de nivel correlacional causal, determinando la relación existente entre la actividad física y la autoestima; la población fue de 446 estudiantes, y la muestra de 70 estudiantes. La conclusión muestra como resultado del modelo de regresión lineal ordinal entre la influencia de la actividad física sobre el desarrollo de la autoestima, mostrando una correlación alta entre estas dos variables, evidenciado a través de su R Cuadrado (0.02) y su p_valor (0.000), que al ser menor que el nivel de significación α prefijado en 0.05.

Las bases teóricas que se presentan a continuación, le dan soporte al presente estudio. Con respecto a la variable 1: los juegos recreativos, Según Medina & Espinoza (2020), quienes citan a Huizinga (2007), quien señala que los

juegos son definidos como aquella acción o actividad humana, desarrollada de manera voluntaria, ejecutada dentro de algunos límites en un determinado periodo de tiempo y espacio, siguiendo reglas libremente aceptadas aunado a ello sentimientos de tensión, alegría, por la realización de dichas actividades. Del mismo modo, Jaramillo (2021), señaló que el juego es fundamental, es una actividad libre, en constante cambio, que se desarrolla de manera armoniosa, además, es fundamental para el movimiento físico y el desarrollo cognitivo. De igual forma Muñoz (2017), indica que un juego es una actividad recreativa inherentemente humana en la que participan una o más personas. La mayoría de las personas han aprendido a conectarse con su entorno social, escolar, familiar y cultural a través del juego.

Por otro lado, Melo y Hernández (2015), Llamam al juego como una actividad intencional; en donde la experiencia y el conocimiento se integran pues se requiere de cualidades de imaginación, conocimiento y comprensión”. A partir del juego, el individuo comienza a establecer, a veces sin darse cuenta, una serie de relaciones y todas conexiones cognitivas, que permiten la creación y representación de componentes y saberes relacionados, entre otros, con el lenguaje, el arte y la libertad. Cuando los individuos juegan, no se consideran acciones fijas, normativas y aburridas para lograr un objetivo en particular, por otro lado, en el proceso de jugar, algunas actividades son intencionales y ordenadas. La clasificación se realiza para establecer el concepto de satisfacción con el esfuerzo gastado. y los resultados obtenidos, genera motivación y recompensas.

Además, Lesmes y Amaya (2017), visto el juego como una técnica participativa que promueve el aprendizaje y el desarrollo, también se lo ve como un enfoque de gestión, así como un motor para un comportamiento correcto, disciplinado y con un alto grado de toma de decisiones relevante, es decir, proporciona habilidades y destrezas.

Referente a las características de los juegos, en opinión de Venegas y García (2010) citado por Medina y Espinoza (2020) se consideran que: la primera característica está relacionado a la generación de placer, debido a que los deseos por jugar son considerados como una real meta, la realización y ejecución produce satisfacción. La segunda característica es innata, porque el juego es un rasgo natural e individual, utilizando los materiales del entorno, los

niños se familiarizarán con el mundo, ya través de estas actividades, los niños adquirirán conocimientos y habilidades, nuevos conocimientos y procesos de aprendizaje. La tercera característica es que favorece la socialización, además posee una función que integra y rehabilita, mediante los juegos se aprende el respeto de las normas, se adapta, se relaciona, y está en la capacidad de conocer a niños de distintas culturas. Además, dentro de ese proceso comunica y expresa lo que piensa, posibilitando su inclusión en cualquier grupo social. La cuarta característica está relacionada a que es un elemento motivador, la actividad recreativa es utilizada como un recurso metodológico generalmente para la captación de la atención, despertando el interés por el aprendizaje de cosas nuevas.

La quinta característica, que es la etapa de evolución, significa que cada persona se comportará de manera diferente, además, la complejidad del juego desarrollado se basará en el progreso y desarrollo de la creatividad y la inteligencia. La sexta característica es que permite al individuo recuperarse, es decir prepararse para la resolución de conflictos, a través del juego el niño asume diferentes roles, permitiéndole aprender a expresar sus percepciones y mejorar su autoestima. La última característica es que el tiempo es limitado, y la duración del juego se determina individualmente, dependiendo de la satisfacción con el juego o si el juego es interesante y motivado para desarrollarlo.

Definiendo las dimensiones de los juegos recreativos, tenemos al juego motor, que según Medina y Espinoza (2020), aquí es donde comienza el juego, que permite al individuo adaptarse y asimilar ciertas actividades así de esta forma comprenderá y obtendrá conocimiento a través de la repetición de tal manera que sepa que produce acciones interesantes que contribuyen a su aprendizaje. En cuanto al juego simbólico se caracteriza por la capacidad de simbolizar, es decir, la capacidad de crear situaciones ficticias, asignándole vida a los objetos inanimados. Contamos con infinidad de ejemplos como, a una piedra su carro, un palo su caballo, además el juego simbólico también se caracteriza por imitar acciones de los adultos, permitiendo reafirmar sus conocimientos mediante imágenes y símbolos. Asimismo, el juego simbólico dice Piaget, citado por Cantor & Medina (2020), que es una forma exclusiva y propia del pensamiento, es la representación cognitiva, además podemos considerar como la asimilación se

equilibra con la acomodación, en ese sentido el niño asimila la realidad e incorpora con la finalidad de revivirlo y compensarlo.

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

Con relación al juego de reglas, Chávez (2018), nos menciona que los juegos con características sensorio-motrices empiezan desde el primer mes y el juego simbólico surge a partir del segundo año. Además, este tipo de juego de reglas combina e integra la totalidad de las destrezas, dichas combinaciones pueden ser sensorio-motrices, como por ejemplo las carreras; intelectuales como el ajedrez, dichas combinaciones se desarrollan bajo reglas o normas propuestas generadas de la naturaleza propia del juego o pactos improvisados. Por otro lado, el juego de construcción

Para Periche (2019) indica que cuando el individuo va creciendo, dentro de ese proceso desarrolla habilidades, en esta etapa se desarrolla construcciones más complejas, construcciones más reales y acorde con la realidad, que posean funcionalidades reales. Asimismo, dichas actividades se complementan con las habilidades adquiridas en las etapas predecesoras, el desarrollo del juego de construcción puede desarrollarlas en cualquier etapa, dentro de las actividades podemos citar a los juegos con cubos de plástico, construcción de torres con bloques de madera, entre otros (Chávez, 2018).

La variable 2: Autoestima de acuerdo a Alcántara (2004), se puede conceptualizar, el cómo piensas, sientes y actúas sobre ti mismo, entonces es una tendencia a enfrentarte persistentemente a ti mismo, mencionar que no es innato, es algo que se va construyendo paso a paso, es el resultado de vivencias que nos van formando a lo largo de la vida. La autoestima es vista como una estructura coherente, difícil de cambiar y estable. Su naturaleza tiene un comportamiento dinámico, por lo que puede arraigarse y desarrollarse en sintonía con las actitudes y experiencias, como lo menciona Alcántara (2004).

Como lo menciona Ramos (2016), la autoestima está determinada por el valor que las personas se dan a sí mismas y es uno de los componentes evaluados del autoconocimiento. Una autoestima alta se asocia con una autoestima global muy favorable, mientras que una autoestima baja se asocia con una autoestima desfavorable.

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

Para desarrollar plenamente la autoestima es importante tener en cuenta el crecimiento sano y constante del niño y proporcionarle el material adecuado para que pueda realizar los cambios de edad típicos de esta fase. Resultados de los indicadores más fuertes de reconciliación mental y adaptación social, por lo que es importante promover la felicidad del niño. Esta es una de las tareas que debe asumir la Institución Educativa, con la familia como principal fuente de educación. (Díaz et al., 2019)

Las características de la autoestima según Pope (2001) son tres: La primera característica está referida a que es la descripción del comportamiento, la autoestima posee un lenguaje, dicho lenguaje cuenta con la descripción que posee el individuo de sí mismo. La segunda característica es la reacción al comportamiento, netamente será el lenguaje expresado por el individuo, sobre sí mismo posibilitando diversos comportamientos, se conflictivos o no, y la tercera característica es el conocimiento de los sentimientos, la autoestima será la encargada de validar lo vivido por un individuo, dentro del proceso puede hacer sentir de maneras diversas.

Componentes de la autoestima, según Panesso y Arango (2017), la autoestima tiene tres componentes y son: Los componentes afectivos: respuestas afectivas que se perciben de sí mismo, los componentes conductuales: se refieren a los propósitos que se poseen al momento de actuar, de acuerdo a la opinión que se tiene de sí mismo y lo que se está dispuesto a ejecutar y los componentes cognitivos: estos involucran las representaciones, credos, ideas y

representaciones que se hace de sí mismo en los distintos contextos de su existencia.

Las dimensiones de la autoestima se detallan seguidamente, según Coopersmith (1967), La autoestima posee áreas dimensionales, 1. Dimensión física, se refiere para ambos géneros, sentirse atractivo y satisfecho físicamente. Sin dejar de lado que, en los infantes niños, estar relacionado con sentirse fuerte y capaz de defenderse; para el caso de las niñas, el sentirse coordinada y armoniosa, 2. La dimensión social, será la evaluación que los individuos desarrollan habitualmente, el valor intrínseco con respecto a las relaciones con el entorno social, teniendo en cuenta su productividad, capacidad, y dignidad; 3. La dimensión afectiva, consiste en aceptación y autoaceptación de las características con las que cuenta uno, como sentirse generoso, tranquilo, simpático, estable y equilibrado, está estrechamente relacionada con la anterior dimensión, 4. La dimensión académica, relacionado a la autoevaluación que los individuos desarrollan habitualmente con respecto a sí mismos, de aspectos como su desempeño a nivel escolar, además se considera la capacidad, importancia, productividad y dignidad, lo que implica desarrollar un juicio personal y 5. La dimensión ética, está referido al hecho de sentirse como un individuo bueno y confiable. Además, incorpora atributos de responsabilidad, y nivel de trabajo. Esta dimensión ética posee dependencia de la manera en que el infante interioriza los valores, normas del entorno donde vive y este influye al desarrollo social y cultural de los niños.

Niveles de la autoestima, según Mendez (2017), existen tres niveles de autoestima, alto, medio y bajo, según los cuales adoptaremos unas posturas u otras y tendremos unas actitudes concretas en el día a día. 1. Nivel de autoestima alta, estado en que la persona se siente segura de si misma, se valora, tiene amor propio. Se fundamenta en la habilidad de autoevaluarse objetivamente, conocerse realmente a si mismo y ser capaz de aceptarse y valorarse incondicionalmente-; es reconocer de forma real las fortalezas y debilidades y al mismo tiempo aceptarse como valioso sin condiciones o reservas., 2. Nivel de autoestima medio, estado frecuente en que la persona tiene en cuenta diferentes motivos, en que la vida conduce a retos y dificultades diversas. La autoestima media tiende a ser estable, si alguna vez se ha tenido muy alta es muy difícil

que se pierda y a la inversa, es casi imposible alcanzar un nivel de autoestima alto si en el pasado dicho nivel a ha sido bajo, y 3. Nivel bajo de autoestima, estado de una persona que ha tenido muchos problemas y no le da razon de vivir, es muy peligroso este nivel, es donde se debe de tener mucho cuidado en los niños porque puede tender al suicidio.

Marco epistemológico de la investigación, desde el punto de vista de la doctrina del conocimiento científico, por la característica del estudio perteneciente a la Psicología Educativa, la presente investigación adopta la postura epistemológica del enfoque cuantitativo, adoptando como patrón de análisis las teorías del Realismo Critico y Relativismo, contextualizadas en la etapa del Posmodernismo cuyas visiones contemporáneas contextualizan el estudio en el tiempo y en el espacio; en lo que respecta al paradigma de la investigación el estudio adopta el paradigma Sociocrítico, debido a que en el desarrollo se ajusta a: los fundamentos de la teoría de los juegos recreativos y la autoestima para generar conocimiento sobre estas variables y su comportamiento en la unidad de estudio.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Paradigma:

Para Hernández y Mendoza (2018), se entiende que es un conjunto de conceptos, valores, técnicas y procedimientos que son intercambiados por personas de una comunidad científica, esto ocurre en un determinado momento pues se realiza para poder resolver problemas y encontrar soluciones, la investigación adopta el paradigma positivista, debido a que en el desarrollo se ajusta a: los fundamentos de la teoría de los juegos recreativos y la autoestima para generar conocimiento sobre estas variables y su comportamiento en la unidad de estudio.

3.1.2 Enfoque:

Para Hernández & Mendoza (2018), un enfoque es cuantitativo, ya que permite describir, explicar las variables en investigación para luego buscar la relación que existe entre ambas.

3.1.3 Tipo de investigación:

Es básica, como refiere Mandujano, et al. (2016), es porque recolecta información de nuestra realidad para luego contrastarlo con el conocimiento científico sin interesarse de su aplicación inmediata, dicha definición se adecua a la presente investigación y la define como tal.

3.1.4 Diseño:

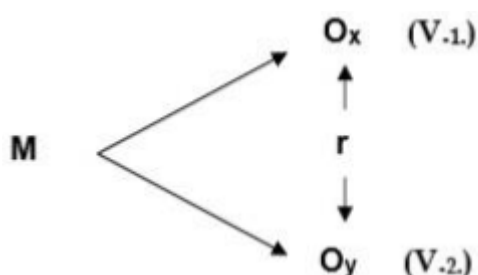
Es no experimental – correlacional – transversal, según indican Hernández & Mendoza (2018), un estudio es correlacional cuando se quiere asociar conceptos, fenómenos, hechos o variables, la presente investigación determinará la relación entre la variable 1: Juegos recreativos y la variable 2: Autoestima;

3.1.5 Métodos:

Es el hipotético – deductivo, que según Gómez (2004) es partir de la totalidad para luego llegar a deducir enunciados finales o premisas que vienen a ser también los resultados o consecuencias de hipótesis planteadas de forma general.

Figura 1

Diseño de investigación correlacional



Donde:

M = Muestra estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa de Cusco

V1 = Juegos recreativos

V2 = Autoestima

r = Relación entre variables

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: juegos recreativos:

Definición conceptual

Son actividades que buscan que el individuo que lo realiza lo disfrute, además que le ayuda a dejar las malas energías, el estrés; esto se consigue ya que son exclusivamente lúdicas, se puede practicar en espacios cerrados y abiertos. (Vásquez, 2012).

Definición operacional

Los juegos recreativos en niños se evalúan en las dimensiones: Juego motor, juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción. Esta variable se evalúa mediante una lista de cotejo que constará de 16 ítems., donde la dimensión Juego motor tiene 4 ítems, la dimensión Juego simbólico tiene 4 ítems, la dimensión Juego de reglas, tiene 4 ítems y la dimensión Juego de reconstrucción, tiene 4 ítems.

Indicadores:

- Acciones sencillas
- Exploración
- Actividades.
- Personajes
- Reglas establecidas
- Creación de reglas
- Básicos
- Complejos

Variable 2: autoestima:**Definición conceptual**

Según Ramos (2016). la autoestima está determinada por el valor que las personas se dan a sí mismas y es uno de los componentes evaluados del autoconocimiento.

Definición operacional

La variable Autoestima se operacionalizará con sus cinco dimensiones: Dimensión física, Dimensión social; Dimensión afectiva, Dimensión Académica y Dimensión Ética y constara de 20 ítems. La dimensión física tiene 4 ítems, la dimensión social, tiene 4 ítems, la dimensión afectiva con 4 ítems, la dimensión académica con 4 ítems y la dimensión ética con 4 ítems.

Indicadores:

- Actitud para sentirse reconocido físicamente
- Actitud a la aceptación
- Actitud a tomar iniciativa y relacionarse
- Actitud a solucionar conflictos interpersonales
- Actitud la auto aceptación
- Simpático o antipático
- Estable o inestable
- Valiente o temeroso
- Tranquilo o inquieto

- Equilibrado o desequilibrado
- Actitud a la autovaloración de las capacidades
- Reconocerse inteligente
- Reconocerse creativo
- Actitud a lo bueno y lo malo
- Actitud ante los valores y las normas

3.3 Población, muestra y muestreo

Población: Conjunto de elementos que cuentan con características similares y que se basa en el problema y objetivos de la investigación. Mandujano, et al. (2016). El estudio estará constituido por estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa de Cusco.

Tabla 1

Población de estudiantes

Secciones	Número de estudiantes
3 años	24
4 años	31
5 años	35
Total	90

Criterio de inclusión:

Estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años de una Institución Educativa del Cusco.

Criterio de exclusión:

Estudiantes del nivel inicial que no pertenezcan a dicha Institución Educativa del Cusco.

3.3.1. Muestra:

Para Levine, et al. (2016), es la que va representar a la población de estudio y que por ende se asume que el comportamiento de esta es representativo a la población que se está considerando en el presente trabajo.

3.3.2. Muestreo:

Se aplicó el muestreo No Probabilístico por conveniencia, Otzen & Manterola (2017), refieren que muestra son los elementos que se incluirán en la investigación y sean accesibles y próximos al investigador. El muestreo es no pro balístico por que se elige al azar a los participantes.

Tabla 2

Muestra de la Población de estudio:

Secciones	Número de estudiantes
3 años	24
4 años	31
5 años	35
Total	90

La muestra de estudio estuvo representada por 90 estudiantes, donde 24 son de tres años, 31 de 4 años y 35 de 5 años.

3.3.3. Unidad de análisis

Como lo manifiesta Hernández Sampieri (2003), la unidad de análisis viene a ser las personas que van hacer partícipes en la medición en este trabajo de investigación, por tanto, en este caso son los estudiantes de una Institución Educativa del nivel Inicial - Cusco.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnica

Menciona Sánchez (2017), que el término técnica es un medio por el cual se puede recolectar una determinada información sobre la realidad que se esta estudiando. Para la presente investigación, la técnica a ser utilizada es la Lista de cotejo para cada una de las variables en estudio.

3.4.2. Instrumento

Instrumento: Meneses & Rodríguez (2016), mencionan que es una herramienta que permite plantear una serie de preguntas para recabar informacion. Por lo cual se utilizará el cuestionario conformado por 16 preguntas para la variable 1: Juegos recreativos y 20 preguntas para la variable 2: Autoestima. Summers (1976)

manifiesta que las escalas son instrumentos de miden las actitudes, es por eso la eleccion para este trabajo la Escala de Likert.

Ficha técnica de instrumento 1:

Nombre: Juegos recreativos

Autor: Adaptado de Montenegro & Tello (2018)

Dimensiones: 4

Baremos:

De [16, 38> (Nivel bajo)

De [39, 59> (Nivel medio)

De [60, 80> (Nivel alto)

Ficha técnica de instrumento 2:

Nombre: Autoestima

Autor: Adaptado de Coopersmith (2017)

Dimensiones: 5

Baremos:

De [25, 58> (Nivel malo)

De [58, 92> (Nivel regular)

De [92, 125> (Nivel bueno)

3.4.3. Validez y confiabilidad

Validez

Hernández & Mendoza (2018), ambos autores definen que la validez vienen a ser el grado en que un instrumento mide la variable a estudiar y la que se desea medir.

Los instrumentos a utilizarse en la presente investigación fueron validados por los siguientes expertos.

Tabla 3

Validación del contenido mediante el juicio por expertos .

Grado	Nombre	Especialidad	Calificación del instrumento
Dr.	Ramiro Fredy. Bullón Canchaya	Metodólogo	Aplicable
Dra.	Lilia Ysela Cueva Travezaño	Temático	Aplicable
Dr.	Moisés Huamancaja Espinoza	Estadista	Aplicable

Nota. Elaboración en base a información de los expertos (ver Anexo 4)

Los instrumentos de juegos recreativos y autoestima fueron aprobados al 100% por la evaluación de expertos en la pertinencia, precisión y calidad del instrumento y por lo tanto en conclusión determinaron su aplicación.

Confiabilidad

Como lo manifiesta Hernández (2003) la confiabilidad se logra mediante diversas técnicas, además que se puede decir que cuenta con esa confiabilidad cuando al aplicarlas de forma repetida al mismo individuo se producirán resultados iguales. Podemos decir entonces que este instrumento cuenta con este criterio ya que se realizó la prueba piloto, los resultados fueron evaluados e interpretados de la siguiente manera.

Tabla 4*Baremo de interpretación del Alfa de Cronbach*

Rangos	Interpretacion
0.81 a 1.00	Muy alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy baja

Nota. Formulado en base a Cruz, et al. (2014, p.35)

Tabla 5

Alfa de Cronbach del instrumento Juegos Recreativos y Autoestima - Estadísticas de fiabilidad

VARIABLES	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
Juegos Recreativos	0,838	16
Autoestima	0,838	20

En la tabla 5 se observa el Alfa de Cronbach de los instrumentos juegos recreativos y autoestima que es de 0,838 siendo una confiabilidad muy alta, según el Baremo de interpretación del Alfa de Cronbach.

3.5. Procedimientos

Para el logro de los objetivos de la presente investigación, se realizó el siguiente procedimiento: Primero se solicitó el permiso respectivo a la Entidad Educativa para la recolección de datos, Segundo se realizó la validez y la confiabilidad de los instrumentos de investigación con la validación de expertos y la confiabilidad a través del Alfa de Cronbach; Tercero se aplicaron los instrumentos para la recolección de información con el permiso correspondiente y Cuarto se realizó el procesamiento de datos en el Excel, a través de este programa se desarrollaron

las tablas, frecuencias y figuras de la estadística descriptiva, del mismo modo se utilizó el SPSS. V.26.

3.6 Método de análisis de datos

Para el análisis se realizó el procesamiento de datos, utilizando la estadística descriptiva e inferencial y el estadígrafo de prueba rho de Spearman, esta se utiliza cuando ambas variables son de carácter cualitativas y su escala de medición es ordinal. (Córdova 2018)

3.7. Aspectos éticos

Se toma en cuenta la ética desde la planificación, el desarrollo, hasta la evaluación del mismo, cabe resaltar que en todo momento está presente el respeto a las personas, se busca siempre el bienestar común, minimizar equivocaciones y lograr al máximo beneficios con esta investigación, además se cuenta con la autorización de la dirección de la entidad educativa, así mismo se toma en cuenta el principio de reserva y privacidad de la información que se obtuvo y obtendrá durante el trabajo de investigación; se respetan también el reglamento de la Universidad César Vallejo, el sistema de redacción internacional APA y como ya lo mencionado anteriormente sobre la reserva de los resultados de cada encuesta por tener el consentimiento informado de los estudiantes; respetándose: El principio de autonomía ya que el estudio cuenta con una minuciosa revisión documentaria. El principio de beneficencia y no maleficencia: la información recabada será procesados y analizados en la maquina personal de la investigadora con claves de acceso, al finalizar el estudio, se elaborará el informe general y los datos serán eliminados. Se garantizará no exponer datos que identifiquen a los participantes en la publicación, la información no será utilizada para fines diferentes a la investigación. Se cuenta también con el principio de justicia; ya que se seleccionó todos los trabajos de investigación que cumplieron los criterios de inclusión y no tuvieron los criterios de exclusión, por lo que no habrá discriminación de ningún tipo.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Análisis de la frecuencia de la Variable 1: Juegos Recreativos

Tabla 5

Distribución de niveles de la dimensión juego motor

Nivel	fi	%
Malo	27	30.00%
Regular	39	43.33%
Bueno	24	26.67%
Total	90	100.00%

Según la tabla 6, se puede visualizar los niveles de la dimensión juego motor que, del total de 90 estudiantes, el 30% tienen un nivel bajo, regular tiene el 43,33% y un 26,67% un nivel bueno.

Tabla 6

Distribución de niveles de la dimensión juego simbólico

Nivel	fi	%
Malo	25	27.78%
Regular	44	48.89%
Bueno	21	23.33%
Total	90	100.00%

Según la tabla 7 en los niveles de la dimensión juego simbólico se puede visualizar que, del total de 90 estudiantes, tienen un nivel regular el 48,89%, el malo el 27,78% y el alto el 23,33%.

Tabla 7*Distribución de niveles de la dimensión juego de reglas*

Nivel	fi	%
Malo	22	24.44%
Regular	46	51.11%
Bueno	22	24.44%
Total	90	100.00%

Según la tabla 8, en los niveles de la dimensión juego de reglas se puede visualizar que, del total de 90 estudiantes, predomina el nivel regular con el 51,11%, y el bueno y malo con el 24,44%.

Tabla 8*Distribución de niveles de la dimensión juego de reconstrucción*

Nivel	fi	%
Malo	24	26.67%
Regular	39	43.33%
Bueno	27	30.00%
Total	90	100.00%

Según la tabla 9, en los niveles de la dimensión juego de reconstrucción se puede visualizar que, del total de 90 estudiantes, el 43,33% tienen un nivel regular, un 30,00% el bueno y un 26,67% en el malo.

Análisis de la frecuencia de la Variable 2: Autoestima

Tabla 9

Distribución de niveles de la dimensión física

Nivel	fi	%
Bajo	23	25.56%
Medio	41	45.56%
Alto	26	28.89%
Total	90	100.00%

Según la tabla 10, en los niveles de la dimensión física se puede visualizar que, del total de 90 estudiantes, un 45,56% tienen un nivel medio, el alto está en un 28,89% y un 25,56% en el bajo.

Tabla 10

Distribución de niveles de la dimensión social

Nivel	fi	%
Bajo	21	23.33%
Medio	49	54.44%
Alto	20	22.22%
Total	90	100.00%

Según la tabla 11, en los niveles de la dimensión social se puede visualizar que, del total de 90 estudiantes, tienen un nivel medio 54,44%, bajo tiene un 23,33%, y alto un 22,22%.

Tabla 11*Distribución de niveles de la dimensión afectiva*

Nivel	fi	%
Bajo	24	26.67%
Medio	39	43.33%
Alto	27	30.00%
Total	90	100.00%

Según la tabla 12, en los niveles de la dimensión afectiva se puede visualizar que, del total de 90 estudiantes, se obtuvo 43,33% en un nivel medio, alto 30,00% y bajo del 26,67%.

Tabla 12*Distribución de niveles de la dimensión académica*

Nivel	fi	%
Bajo	26	28.89%
Medio	38	42.22%
Alto	26	28.89%
Total	90	100.00%

Según la tabla 13, en los niveles de la dimensión académica se puede visualizar que del total de 90 estudiantes, predomina el nivel medio con un 42,22% y alto y bajo están en un nivel del 28,89% respectivamente.

Tabla 13*Distribución de niveles de la dimensión ética*

Nivel	fi	%
Bajo	20	22.22%
Medio	48	53.33%
Alto	22	24.44%
Total	90	100.00%

Según la tabla 14, en los niveles de la dimensión ética se puede visualizar que, del total de 90 estudiantes, tienen un nivel intermedio un 53,33%, alto el 24,44% y bajo el 22,22%.

4.2. Resultados inferenciales

Contrastación de hipótesis

Hipótesis general:

H_0 = No existe relación significativa entre los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

H_A = Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Tabla 14

Correlación entre los Juegos recreativos y la Autoestima

			Juegos Recreativos	Autoestima
Rho de Spearman	Juegos Recreativos	Coeficiente de correlación	1,000	,246*
		Sig. (bilateral)	.	,019
		N	90	90
	Autoestima	Coeficiente de correlación	,246*	1,000
		Sig. (bilateral)	,019	.
		N	90	90

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

Según la tabla 15, la correlación es positiva baja entre los Juegos recreativos y la Autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. El grado de significancia $p = 0,019 < 0,05$, se acepta la H_A = Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Hipótesis específica 1:

Ho = No existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

HA = Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Tabla 15

Correlación entre la variable juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima

			Juegos Recreativos	Dimensión Física de la Autoestima
Rho de Spearman	Juegos Recreativos	Coefficiente de correlación	1,000	,273**
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	90	90
	Dimensión Física de la Autoestima	Coefficiente de correlación	,273**	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	90	90

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

En la tabla 16 se observa que la correlación es positiva baja entre los juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. El grado de significancia $p = 0,009 < 0,05$, se acepta la HA = Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Hipótesis específica 2:

Ho = No existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

HA = Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Tabla 16

Correlación de la hipótesis específica de la variable juegos recreativos y dimensión social de la autoestima

			Juegos Recreativos	Dimensión Social de la Autoestima
Rho de Spearman	Juegos Recreativos	Coeficiente de correlación	1,000	-,022
		Sig. (bilateral)	.	,835
		N	90	90
	Dimensión Social de la Autoestima	Coeficiente de correlación	-,022	1,000
		Sig. (bilateral)	,835	.
		N	90	90

En la tabla 17 se observa la correlación es negativa baja entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. El grado de significancia $p = 0,835 > 0,05$, se acepta la Ho = No existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Hipótesis específica 3:

Ho = No existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

HA = Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Tabla 17

Correlación de la hipótesis específica juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima

			Juegos Recreativos	Dimensión Afectiva de la Autoestima
Rho de Spearman	Juegos Recreativos	Coeficiente de correlación	1,000	,262*
		Sig. (bilateral)	.	,013
		N	90	90
	Dimensión Afectiva de la Autoestima	Coeficiente de correlación	,262*	1,000
		Sig. (bilateral)	,013	.
		N	90	90

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

Se puede visualizar en la tabla 18 que la correlación es positiva baja entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. El grado de significancia $p = 0,013 < 0,05$, se acepta la HA = Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Hipótesis específica 4:

H_0 = No existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

H_A = Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Tabla 18

Correlación de la hipótesis específica juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima

			Juegos Recreativos	Dimensión Académica de la Autoestima
Rho de Spearman	Juegos Recreativos	Coeficiente de correlación	1,000	,355**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	90	90
	Dimensión Académica de la Autoestima	Coeficiente de correlación	,355**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	90	90

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

En la tabla 19 se observa que la correlación es positiva baja entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. El grado de significancia $p = 0,001 < 0,05$, se acepta la H_A = Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Hipótesis específica 5:

Ho = No existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

HA = Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Tabla 19

Correlación de la hipótesis específica juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima

			Juegos Recreativos	Dimensión Ética de la Autoestima
Rho de Spearman	Juegos Recreativos	Coeficiente de correlación	1,000	-,331**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	90	90
	Dimensión Ética de la Autoestima	Coeficiente de correlación	-,331**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	90	90

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

En la tabla 20 se visualiza que la correlación es negativa baja entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. El grado de significancia $p = 0,001 < 0,05$, se acepta la HA = Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

V. DISCUSIONES

En esta sección desarrollamos el análisis del logro de los objetivos y resultados de la investigación partiendo de la primera fuente y se realizó una comparación con la información obtenida de los antecedentes del marco teórico.

En lo que se refiere a los resultados inferenciales se tiene el desarrollo en base al objetivo general y específico desarrollado en la investigación.

El objetivo general de la investigación: Determinar la relación que existe en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Los Juegos recreativos y la Autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, tienen una correlación positiva baja con un $Rho = 0,246$ y con un grado de significancia $p = 0,019 < 0,05$, aceptándose la $H_A =$ Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Hallando el Coeficiente de determinación (R^2): Considerando que la relación entre los juegos recreativos y la autoestima es de 0,246, hallamos el Coeficiente de determinación, resultado que nos indicara la varianza de factores comunes.

El coeficiente determina la calidad del modelo para replicar los resultados, y la proporción de variación de los resultados que puede explicarse por el modelo $R = 0,246$, el cual nos indica que la variable juegos recreativos explican el 24,60% de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. La correlación es calificada como positiva baja, permitiendo de esta manera aceptar la hipótesis alterna de investigación.

Convergiendo con Vivas (2019), que obtuvo la prueba de Rho Spearman, cuyo valor es ($r = 0.844$) lo que indica una correlación positiva alta, además el valor de $p = 0,000$ resulta menor al de $p = 0,05$ y en consecuencia la relación es significativa al 95%, asumiendo que existe relación significativa entre el juego libre y los niveles de autoestima en los niños de 3 a 5 años.

Convergiendo con Chico (2017), que en su investigación encontró un $Rho = 0.45$ entre la autoestima y el juego, siendo un valor aceptable, con una alta significación donde $p < 0.000$, el cuál concluye en que a mayor juego se eleva la autoestima.

Objetivo Especifico (a): Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Los juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, tienen una correlación positiva baja con un $Rho = 0,273$ y un grado de significancia $p = 0,009 < 0,05$, aceptándose la $H_A =$ Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Hallando el Coeficiente de determinación (R^2): Considerando que la relación entre los juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima es de $0,273$, hallamos el Coeficiente de determinación, resultado que nos indicara la varianza de factores comunes.

El coeficiente determina la calidad del modelo para replicar los resultados, y la proporción de variación de los resultados que puede explicarse por el modelo $R = 0,273$, el cual nos indica que la variable juegos recreativos explican el $27,30\%$ de la dimensión física de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. La correlación es calificada como positiva baja, permitiendo de esta manera aceptar la hipótesis alterna de investigación.

Concordando con Jaramillo (2021), quien señaló que el juego es fundamental, es una actividad libre, en constante cambio, que se desarrolla de manera armoniosa, además, es fundamental para el movimiento físico y el desarrollo cognitivo.

Convergiendo con Coopersmith (1967) Dimensión física, se refiere para ambos géneros, sentirse atractivo y satisfecho físicamente. Sin dejar de lado que, en los infantes niños, estar relacionado con sentirse fuerte y capaz de defenderse; para el caso de las niñas, el sentirse coordinada y armoniosa, en el caso de los estudiantes del centro escolar del Cusco, 2022. La variable juegos recreativos solo representan el $27,30\%$ de la dimensión física de la autoestima, que consiste en que se tiene que trabajar con los niños y niñas teniendo en cuenta para el caso de los niños el cómo deben sentirse fuertes y como deben de defenderse ante posibles agresiones y en el caso de las niñas enseñarles el cómo sentirse coordinada y armoniosa entre sus compañeros. Concluyendo de que a mayor

dimensión física de la autoestima mayor satisfacción con los juegos recreativos en los escolares del nivel inicial en una Institución Escolar – Cusco, 2022.

Objetivo específico (b): Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, tienen una correlación negativa baja con un $Rho = -0,022$ y un grado de significancia $p = 0,835 > 0,05$, aceptándose la $H_0 =$ No existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Convergiendo con Coopersmith (1967), quién señaló que la dimensión social de la autoestima, es la evaluación que los individuos desarrollan habitualmente, el valor intrínseco con respecto a las relaciones con el entorno social, teniendo en cuenta su productividad, capacidad, y dignidad y que en el caso de los estudiantes del nivel inicial de una entidad educativa del Cusco, 2022, se da en una forma de correlación negativa que nos indica que los niños y niñas no realizan una evaluación a su productividad, capacidad y dignidad que tiene cada uno y en este aspecto es labor de los docentes trabajar en la dimensión social.

Hallando el Coeficiente de determinación (R^2): Considerando que la relación entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima es de $-0,022$, hallamos el Coeficiente de determinación, resultado que nos indicara la varianza de factores comunes.

El coeficiente determina la calidad del modelo para replicar los resultados, y la proporción de variación de los resultados que puede explicarse por el modelo $R = 0,022$, el cual nos indica que la variable juegos recreativos explican el 2,20% de la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. La correlación es calificada como negativa baja, permitiendo de esta manera aceptar la hipótesis alterna de investigación, en el caso de la investigación se determina que la variable juegos recreativos tiene que trabajarse ostensiblemente para mejorar la dimensión social tal como lo estipula Coopersmith.

Concordando con Jaramillo (2021), quien señaló que el juego es fundamental, es una actividad libre, en constante cambio, que se desarrolla de manera armoniosa, además, es fundamental para el movimiento físico y el desarrollo cognitivo y a través de ella se puede mejorar la dimensión social de la autoestima.

Objetivo específico (c): Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, tienen una correlación positiva baja con un $Rho = 0,262$ y un grado de significancia $p = 0,013 < 0,05$, se acepta la $H_A =$ Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Concordando con Coopersmith (1967), quien indicó que la dimensión afectiva, consiste en la aceptación y autoaceptación de las características con las que cuenta uno, como sentirse generoso, tranquilo, simpático, estable y equilibrado, está estrechamente relacionada con la dimensión social.

Hallando el Coeficiente de determinación (R^2): Considerando que la relación entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima es de 0,262, hallamos el Coeficiente de determinación, resultado que nos indicara la varianza de factores comunes.

El coeficiente determina la calidad del modelo para replicar los resultados, y la proporción de variación de los resultados que puede explicarse por el modelo $R = 0,262$, el cual nos indica que la variable juegos recreativos explican el 26,20% de la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. La correlación es calificada como positiva baja, permitiendo de esta manera aceptar la hipótesis alterna de investigación, en el caso de la investigación se determina que la variable juegos recreativos tiene que trabajarse ostensiblemente para mejorar la dimensión afectiva tal como lo estipula Coopersmith.

La dimensión afectiva está estrechamente relacionada con la dimensión social de la autoestima, por lo cual ambas tienen que trabajarse en los estudiantes para mejorar los niveles de autoestima.

Objetivo específico (d): Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, tienen una correlación positiva baja con un $Rho = 0,355$ y un grado de significancia $p = 0,001 < 0,05$, aceptándose la $H_A =$ Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Convergiendo con Coopersmith (1967), que la dimensión académica está relacionado a la autoevaluación que los individuos desarrollan habitualmente con respecto a sí mismos, de aspectos como su desempeño a nivel escolar, además se considera la capacidad, importancia, productividad y dignidad, lo que implica desarrollar un juicio personal.

Hallando el Coeficiente de determinación (R^2): Considerando que la relación entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima es de 0,355, hallamos el Coeficiente de determinación, resultado que nos indicara la varianza de factores comunes.

El coeficiente determina la calidad del modelo para replicar los resultados, y la proporción de variación de los resultados que puede explicarse por el modelo $R = 0,355$, el cual nos indica que la variable juegos recreativos explican el 35,50% de la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. La correlación es calificada como positiva baja, permitiendo de esta manera aceptar la hipótesis alterna de investigación, en el caso de la investigación se determina que la variable juegos recreativos tiene que trabajarse ostensiblemente para mejorar la dimensión académica tal como lo estipula Coopersmith.

Objetivo específico (e): Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.

Los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, tienen una correlación negativa baja con un $Rho = -0,331$ y un grado de significancia $p = 0,001 < 0,05$, aceptándose la $H_A =$ Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. Conclusión, a mayor dimensión ética, mayores serán los juegos recreativos en los escolares del nivel inicial de un centro escolar – Cusco, 2022.

Convergiendo con Coopersmith (1967) en que la dimensión ética es el hecho de sentirse como un individuo bueno y confiable. Además, incorpora atributos de responsabilidad, y nivel de trabajo. Esta dimensión ética posee dependencia de la manera en que el infante interioriza los valores, normas del entorno donde vive y este influye al desarrollo social y cultural de los niños. Esta dimensión es la base de desarrollo para todo infante en ella se desarrolla los valores y normas del centro educativo y del hogar.

Hallando el Coeficiente de determinación (R^2): Considerando que la relación entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima es de 0,355, hallamos el Coeficiente de determinación, resultado que nos indicara la varianza de factores comunes.

El coeficiente determina la calidad del modelo para replicar los resultados, y la proporción de variación de los resultados que puede explicarse por el modelo $R = 0,331$, el cual nos indica que la variable juegos recreativos explican el 33,10% de la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022. La correlación es calificada como negativa baja, permitiendo de esta manera aceptar la hipótesis alterna de investigación.

Luego de la contrastación de las hipótesis en base a los objetivos de investigación planteados podemos aseverar la importancia de la autoestima y sus dimensiones en los estudiantes del nivel inicial en una entidad educativa del Cusco, 2022, para que puedan desenvolverse óptimamente en la escuela, en el hogar y en la sociedad.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se determinó que existe relación significativa entre los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, con un grado de significancia $p = 0,019 < 0,05$, teniendo un nivel medio con un 46,67%, un nivel bajo con un 27,22% y un nivel alto del 26,11%, lo cual nos indica que la Institución Educativa del nivel inicial del Cusco debe de mejorar en las dimensiones de los juegos recreativos en beneficio de los estudiantes.

Segunda: Al concluir el estudio se encontró que existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión física de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022 con un grado de significancia $p = 0,009 < 0,05$, con un $Rho = 0,273$ tiene una correlación positiva baja, la dimensión física de la autoestima, tiene un nivel regular del 45,56%, un nivel alto del 28,89% y un nivel bajo del 25,56%. Esta dimensión debe de ser mejorada.

Tercera: Al finalizar la investigación se determinó que con un grado de significancia de $p = 0,835 > 0,05$, se acepta la $H_0 =$ No existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, con un $Rho = -0,022$ es una correlación negativa baja. La dimensión social tiene un nivel medio del 54,44%, un nivel bajo del 23,33% y un nivel alto del 22,22%.

Cuarta: Se determinó que existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, con un grado de significancia $p = 0,013 < 0,05$, con un $Rho = 0,262$, es una correlación positiva baja. La dimensión afectiva tuvo un comportamiento medio del 43,33%, un nivel alto del 30,00% y un nivel bajo del 26,67%.

Quinta: Se determinó que con un grado de significancia $p = 0,001 < 0,05$, existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, con un $Rho = 0,355$ tiene una

correlación positiva baja. En la dimensión académica de la autoestima predomina el nivel medio con un 42,22% y el nivel alto y bajo están en un nivel del 28,89%.

Sexta: Se determinó con un grado de significancia de $p = 0,001 < 0,05$, existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022, con un $Rho = -0,331$ tiene una correlación negativa baja. La dimensión ética de la autoestima tuvo un comportamiento de un nivel intermedio con el 53,33%, un nivel alto con el 24,44% y un nivel bajo con el 22,22%. Concluyendo de que se debe de mejorar la dimensión ética de la autoestima.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera:** La Dirección de la Entidad Educativa del Cusco debe de Implementar un Programa de Fortalecimiento de los Juegos recreativos para mejorar la autoestima de los estudiantes, en la cual debe de participar toda la comunidad educativa.
- Segunda:** Los docentes de la Entidad Educativa deben de Implementar Estrategias de mejora de la dimensión física de la autoestima para los niños y niñas de la entidad educativa del Cusco, 2022.
- Tercera:** Los docentes de la Entidad Educativa deben de Implementar Estrategias de mejora de la dimensión social de la autoestima para los niños y niñas de la entidad educativa del Cusco, 2022, por cuanto esta dimensión es la de más bajo rendimiento dentro de las cinco dimensiones de la autoestima.
- Cuarta:** Los docentes de la Entidad Educativa deben de Implementar Estrategias de mejora de la dimensión afectiva de la autoestima para los niños y niñas de la entidad educativa del Cusco, 2022, para generar una cultura de una adecuada salud mental en la población estudiantil.
- Quinta:** Los docentes de la Entidad Educativa deben de Implementar Estrategias de mejora de la dimensión académica de la autoestima para los niños y niñas de la entidad educativa del Cusco, 2022.
- Sexta:** Los docentes de la Entidad Educativa deben de Implementar Estrategias de mejora de la dimensión ética de la autoestima para los niños y niñas de la entidad educativa del Cusco, 2022.

REFERENCIAS

- Abreu, P. (2015). *“La importancia del juego recreativo en el contexto de la animación”*. La Patagonia. <https://1library.co/article/valor-calculado-resultados-inferenciales.yd72o41y>
- Alcántara, J. (2004). *Educación la Autoestima*. Planeta de Agostini Profesional y Formación S.L. <https://www.casadellibro.com/libro-como-educar-la-autoestima-4-ed/9788432986260/288065>
- Alvarado B.G. V. (2020). *Autoestima y madurez social en niños de educación básica de una Unidad educativa de Ecuador, 2020*. Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/53322/Alvarado_BGV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Apaza J. F. B. (2018). *Desempeño laboral en los trabajadores administrativos de la Municipalidad Provincial de Chumvilcas - Cusco 2018*. Juliaca: UNIVERSIDAD PERUANA UNION. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/1792/Florentina_Tesis_Licenciatura_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arcos A. L. F. (2019). *“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN DISPERSA EN NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL”*. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2951/1/77131.pdf>
- Arevalo B. M., & Carreazo Torres, Y. (2017). *El juego recreativo y aprendizaje en el Aula Jardín "A" del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos*. Cartagena de Indias: Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5363/TESIS%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barrientos Q. Z., & Lope V.K. S. (2018). *Autoestima y su relación con el aprendizaje del área de Personal Social en niños de 5 años de La Institución Educativa Inicial n.º 431, “Manuel La Serna”*. 2017. Ayacucho: Universidad Nacional de San Cristóbal. http://209.45.73.22/bitstream/UNSCH/3136/1/TESIS%20EI42_Bar.pdf
- Bernal T. C. (2010). *Metodología de la investigación: Administración, economía,*

- humanidades y ciencias sociales*. Ed. O. Fernández Palma.
- Cabezas C. E. (2018). *AUTOESTIMA Y SU RELACIÓN CON APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1128 SOL NACIENTE SAN JERÓNIMO 2016*. Moquegua: Vicerrectorado de Investigación Escuela de Posgrado de la Universidad José Carlos Mariátegui.
http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/541/Edith_tesis_grado-academico_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cantor, M., & Medina, M. (2020). *Implementación de estrategias basadas en el juego y la lúdica para fortalecer la autoestima*.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3466/Cantor_Medina_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Casanova Z. S. J., Vásquez C. M. G., & Casanova Z. T. A. (2017). LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ. *Revista de la Universidad Nacional de Chimborazo*, 14.
<https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/discos/5ffc1436bed517d0aad0da5c31902688.pdf>
- Chanca E. M. (2017). *Actividad física y su incidencia en el desarrollo de la autoestima de los estudiantes de la institución educativa “Manuel Gonzáles Prada” Los- Olivos – 2017*. Lima: Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12999/Chanca_EM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chávez, S. (2018). *Propuesta de juegos simbólicos y autoestima en estudiantes de 4 años del jardín 072 Celendín*. Universidad San Pedro.
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12949/Tesis_62605.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chiavenato, I. (2000). *Administración de Recursos Humanos*. McGraw Hill.
- Chiavenato, I. (2011). *Administración de recursos humanos. El capital humano de las organizaciones*. McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Chico G. M. (2017). *Mejorar autoestima y autoconcepto a través del juego en el aula de infantil*. Barcelona: Universidad Internacional de la Rioja.
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2876/Marisa_Chico_Guti

- errez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Colca Q. H. (2014). *"PROCESO DE SELECCION PERSONAL Y SU INCIDENCIA EN EL DESEMPEÑO LABORAL EN LA MUNICIPALIDAD DISTRITAL DE ATUNCOLLA, PERIODO 2015"*. Puno: UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/1555>
- Contreras, R. (2021). *Habilidades gerenciales y desempeño laboral de las autoridades de las universidades de la provincia de San Martín, 2020*. Universidad Cesar Vallejo, Escuela de Posgrado. Tarapoto: Universidad Cesar Vallejo. Recuperado el 12 de setiembre de 2021, https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52613/Contreras_JRM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Coopersmith. (1967). *Evaluación de la autoestima*. Obtenido de http://www.esposiblelaesperanza.com/index.php?view=article&catid=271:5-baja-autoestima&id=551:libro-en-busca-de-la-autoestima-perdida-aquilino-polaino&option=com_content&Itemid=262
- Córdova, I. (2018). *Instrumento de investigación*. Lima: Editorial San Marcos.
- Cortes D. A., & Mestizo C. M. (2020). *ESTRATEGIA LÚDICA PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA EN CINCUENTA ESTUDIANTES DE GRADO OCTAVO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE FORMACIÓN INTEGRAL MARDEN ARNULFO BETANCUR, JAMBALÓ CAUCA*. Cauca: Fundación Universitaria losLibertadores. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3499/Mestizo_Cortes_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cruz del C. C., Olivares S. & Gonzales M. (2014). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria S.A. de C.V.
- Díaz, D., Fuentes, I., & Serna, N. (2019). Adolescence and self-esteem; its development from the educational institutions. *Scielo*, 14(8), 98-103. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400098
- Gamarra A. G., Rivera E., T., Wong C. F., & Pujay C. O. (2019). *Estadística e Investigación con aplicaciones de SPSS*. Lima: Editorial San Marcos E.I.R.L.
- García, J. (2016). *Metodología de la investigación para administradores*. Ediciones de la U.

- Gomez H. T. K. (2021). *“El autoestima en el aprendizaje de los niños del nivel preescolar, de la Unidad Educativa Capitán Edmundo Chiriboga de la ciudad de Riobamba, período 2020-2021”*. Riobamba - Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8150/1/UNACH-EC-FCEHT-E.PARV-2021-000021.pdf>
- Harris, M., & Orth, U. (diciembre de 2020). El vínculo entre autoestima y relaciones sociales: un metanálisis de estudios longitudinales. *Publmed.gov*, 119(6), 1459-1477. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/pspp0000265>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGRAW-HILL. INTERAMERICANA EDITORES S.A. de C.V.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta edición ed.). Mexico D.F.: Mc Graw Hill Education.
- IBM, S. V. (21 de mayo de 2021). *SOPORTE DE IBM*.
<https://www.ibm.com/support/pages/downloading-ibm-spss-statistics-26>
- Icart I. M., Pulpon S. A., Garrido A. E., & Delgado H. P. (2012). *Como elaborar y presentar un proyecto de investigación, una tesina y una tesis*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- INEI. (2020). *Número de Municipalidades y Población Perú*. Lima
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1420/resumen.pdf: INEI.
- Jaramillo, C. (2021). *Las actividades recreativas en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 a 8 años con VIH de la Fundación Redima de la Ciudad de Guayaquil*. Guayaquil.
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4276/1/TM-ULVR-0275.pdf>
- Koontz, H., Weihrich, H., & Cannice, M. (2012). *Administración: una perspectiva global y empresarial* (14 ed.). McGraw Hill. Recuperado el 12 de setiembre de 2021.
https://frh.cvg.utn.edu.ar/pluginfile.php/22766/mod_resource/content/1/Administracion_una_perspectiva_global_y_empresarial_Koontz.pdf
- Laguna P. N. M. (2017). *La autoestima como factor influyente en el rendimiento*

- academico. Ibaguè-Tolima:Universidad de Tolima.
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2120/1/APROBADO%20NIRZA%20MARISOL%20LAGUNA%20PROA%C3%91OS.pdf>
- Lesmes, B., & Amaya, L. (2017). *Mejorando hábitos saludables en los niños de grado cuarto mediante actividades lúdicas*. Colombia.
<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1504/lesmesblanca2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Levine, D., Krehbiel, T., & Berenson, M. (2016). *Estadística para la Administración*. Mexico: Pearson Education.
https://www.academia.edu/39626326/Estad%C3%ADstica_para_administraci%C3%B3n_David_M_Levine_Timothy_C_Krehbiel_and_Mark_L_Berenson_4ED
- Mandujano L.J., & Bustamante A. R. (2014). *Metodología de la investigación*. Editorial Marsants.
- Mandujano L. J., Bustamante A. R., & Ochoa E. M. M. (2016). *Metodología de la Investigación en las Ciencias Sociales*. Industria Grafica Marsants.
- Marcos V.S. M. (2018). "Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa N° 81917 del Caserío de Collayguida, Distrito y Provincia Santiago de Chuco, 2015. Programa de Maestría en Ciencias de la Educación. Lambayeque: Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo".
https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9977/Marcos_Villanueva_Santos_Marina.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martinez, C. (2019). Playing is serious business. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 227-229. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001#:~:text=Todo%20el%20juego%20libre%20tiene,%E2
- Medina, M., & Espinoza, B. (2020). *Juegos cooperativos para mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la IEI 02 María Inmaculada, Abancay-2018*.
http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/969/T_0606.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Melo, M., & Hernandez, R. (2015). The Possibilities of play in teaching natural sciences. *Scielo*, 14(66), 41-63.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004

Méndez Flores, R. M. (2017). *AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MARANATHA DE INDEPENDENCIA – PISCO, 2016*. Huancavelica:Universidad de Huancavelica.

<https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1639>

Mendoza Zenozain, E.A.(2019). *LAS HABILIDADES DIRECTIVAS Y EL DESEMPEÑO LABORAL DE LOS COLABORADORES DEL AREA DE DISTRIBUCION DE UNA EMPRESA DE SERVICIO COURIER, CALLAO 2019*. UNIVERSIDAD PRIVADA DEL NORTE, ESCUELA DE POSTGRADO Y ESTUDIOS CONTINUOS. Lima: Universidad Privada del Norte. Recuperado el 17 de setiembre de 2021,

<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/22226/Mendoza%20Zenozain%2C%20Euard%20Alexander%20PARCIAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Meneses, J., & Rodriguez, D. (2016). *Construccion de instrumentos para la investigacion en las ciencias sociales y del comportamiento*. UOC.

Microsoft. (12 de noviembre de 2021). <https://www.microsoft.com/es-mx/microsoft-365/excel>

MINEDU. (2021). *Plan nacional de emergencia del sistema educativo peruano*. Lima: Ministerio de Educacion.

<https://www.cne.gob.pe/uploads/publicaciones/2021/plan-de-emergencia-del-sistema-educativo-peruano.pdf>

Montenegro Mesones, D. J., & Tello Montalvo, G. (2018). *Juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de educacion inicial-Chiclayo-2017*.

Trujillo:Universidad Catolica de TrujilloBednedito XVI .

<https://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/339>

Muñoz,J.(2017).IndoorGames.*Dialnet*, 1(114).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2477390>

OMS. (17 de noviembre de 2021). *Organizacion Mundial de la Salud*.

<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

Organización Mundial de la Salud (22 de noviembre de 2019).

- <https://www.who.int/es/news/item/22-11-2019-new-who-led-study-says-majority-of-adolescents-worldwide-are-not-sufficiently-physically-active-putting-their-current-and-future-health-at-risk>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Tecnicas de muestreo sobre una poblacion a estudio. *International Journal of*, 35(1),227-232.
<https://doi.org/https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Panesso, K., & Arango, M. (2017). Self-esteem, human process. *Revista electronica Psyconex*, 14(9), 1-9.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/Psyconex/article/view/328507>
- Periche, J. (2019). *Importancia del juego en los estudiantes del nivel inicial*. Tumbes. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1065>
- Pope, M. (2001). *Autoestima* (4 ed.). Buenos aires: Planeta.
- Ramos, D. (2016). Personal and collective self-esteem. *Redaly*, 46(2), 74-82.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97049408004>
- Rashta V. E. A. (2022). *Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija*. Universidad Cesar Vallejo, Programa Academico Maestria en Psicologia Educativa. Chimbote: Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83118/Rashta_VEA-SD.pdf?sequence=1
- Rodriguez B. L. M., & Salinas A., J. (2020). *Taller Dando Amor para mejorar la autoestima de estudiantes de 4 años del centro educativo Rafael Narvaez Cadenillas, Trujillo-2018*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
<https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/15808>
- Roman C. J., & Huilca P. J. V. (2018). *Juegos recreativos y autoestima en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. 218 "Micaela Bastidas" Abancay - 2017*. Abancay: Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac.
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3059977>
- Sánchez, R. (2017). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica: Aplicados a la Psicología, Educacion y Ciencias Sociales*. Lima: Editorial Mantaro.
<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Vásquez E. G. V. (2020). *Contribución del programa de formación teatral en la*

autoestima y el rendimiento académico de niños del sexto grado de primaria.
Escuela de Posgrado. Lima: Universidad Ricardo Palma.

https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/3215/MPSIC-T030_40346142_M%20%20%20V%C3%81SQUEZ%20ESPINOZA%20GABRIELA%20VIRGINIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vásquez Quizhpe, A. (2017). *La recreación infantil para fortalecer la autoestima de las niñas y niños de 4 a 5 años de edad del Nivel Inicial-Loja.* Loja: Universidad Nacional de Loja.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11109/1/tesis%20PD.pdf>

Vera G. B. M., Caicedo G. L. C., & Sánchez M. M. A. (agosto de 2019). Estrategias Ludicas y Autoestima en niños, niñas de la Fundacion Casa Hogar de Belen. *ATLANTE Cuadernos de Educacion y Desarrollo.* [https://doi.org/ISSN: 1989-4155](https://doi.org/ISSN:1989-4155)

Vivas R. K. C. (2019). *El juego libre y nivel de autoestima en los niños 3 a 5 años, Institución Educativa Inicial N° 142, Grumete Medina UGEL 06 ATE, 2018.* Lima: Universidad César Vallejo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31645/Vivas_RKC.pdf?sequence=4&isAllowed=y

ANEXOS:

(b) ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022?	(b) Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022	(b) Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión social de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022	Dimensión física	• Actitud para sentirse reconocido físicamente.	1,2,3,4	Ordinal Escala de Likert 1. Nunca. 2. A veces. 3. Regularmente . 4. Casi siempre. 5. Siempre.	Malo [20, 46> Regular [47, 73> Bueno [74, 100>
			Dimensión social	• Actitud a la aceptación . • Actitud a tomar iniciativa y relacionarse • Actitud a solucionar conflictos interpersonales	5,6,7,8		
(c) ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022?,	(c) Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022	(c) Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión afectiva de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022	Dimensión afectiva	Actitud a la auto aceptación : • Simpático o antipático , • Estable o inestable . • Valiente o temeroso • Tranquilo o inquieto . Equilibrado o desequilibrado	9,10,11,12		
d) ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una	(d) Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión académica de la autoestima en	(d) Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión académica de	Dimensión académica	Actitud a la autovaloración de las capacidades : • Reconocerse inteligente . • Reconocerse creativo	13,14,15,16		

Institución Educativa – Cusco, 2022?	estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022	la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022	Dimensión ética	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud a lo bueno y lo malo . • Actitud ante los valores y las normas 	17,18,19,20		
(e) ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022?	(e) determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022.	(e) Existe relación significativa entre los juegos recreativos y la dimensión ética de la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una Institución Educativa – Cusco, 2022					
Diseño de investigación:		Población y Muestra:	Técnicas e instrumentos:		Método de análisis de datos:		
Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básica Método: Científico Diseño: No experimental-correlacional-transversal		Población: 90 estudiantes Muestra:90 estudiantes	Técnicas: Lista de cotejo Instrumentos: Cuestionario		Descriptiva: Se utilizará para hallar las tablas de frecuencia y el análisis descriptivo. Inferencial: a través del estadígrafo Rho de Spearman para la contrastación de hipótesis.		

Anexo 2: Operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Niveles y rangos
Variable 1: Juegos recreativos	Juego es una actividad recreativa inherentemente humana en la que participan una o más personas. La mayoría de las personas han aprendido a conectarse con su entorno social, escolar, familiar y cultural a través del juego (Muñoz, 2017)	La variable Juegos recreativos se operacionalizará con sus cuatro dimensiones: y constará de 16 ítems. La dimensión juego motor tiene 4 ítems, la dimensión juego simbólico, tiene 4 ítems, la dimensión juego de reglas con 4 ítems y la dimensión juego de reconstrucción con 4 ítems.	Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones sencillas. • Exploración 	Ordinal Escala de Likert 6. Nunca. 7. A veces. 8. Regularmente. 9. Casi siempre. 10. Siempre.	Bajo [16, 38> Medio [39, 59> Alto [60, 80>
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades. • Personajes 		
			Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Reglas establecidas. • Creación de reglas. 		
			Juego de reconstrucción	<ul style="list-style-type: none"> • Básicos. • Complejos. 		

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escalas	Niveles y rangos
Variable 2: Autoestima	La autoestima está determinada por el valor que las personas se dan a sí mismas y es uno de los componentes evaluados del autoconocimiento. Una autoestima alta se asocia con una autoestima global muy favorable, mientras que una autoestima baja se asocia con una autoestima desfavorable. (Ramos,2016)	La variable Autoestima se operacionalizará con sus cinco dimensiones : Dimensión física , Dimensión social ; Dimensión afectiva , Dimensión Académica y Dimensión Ética y constará de 20 ítems.	Física	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud para sentirse reconocido físicamente. 	Ordinal Escala de Likert 6. Nunca. 7. A veces. 8. Regularmente . 9. Casi siempre. 10. Siempre.	Malo [20, 46> Regular [47, 73> Bueno [74, 100>
			Social	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud a la aceptación . • Actitud a tomar iniciativa y relacionarse • Actitud a solucionar conflictos interpersonales . 		
			Afectiva	Actitud a la auto aceptación : <ul style="list-style-type: none"> • Simpático o antipático , • Estable o inestable . • Valiente o temeroso • Tranquilo o inquieto . • Equilibrado o desequilibrado 		
			Académica	Actitud a la autovaloración de las capacidades :		

				<ul style="list-style-type: none">• Reconocerse inteligente .• Reconocerse creativo		
			Ética	<ul style="list-style-type: none">• Actitud a lo bueno y lo malo .• Actitud ante los valores y las normas		

Anexo 3: Instrumentos

Lista de cotejo para la variable: Juegos recreativos

Fecha: / /2022.

Código:

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

ÍTEMS	Valoración				
Juego motor					
1. ¿Con que frecuencia practicas juegos de persecución?	1	2	3	4	5
2. ¿Con que frecuencia participas en juegos de ritmo?	1	2	3	4	5
3. ¿Con que frecuencia participas en juegos defuerza?	1	2	3	4	5
4. Con que frecuencia practicas juegos predeportivos?	1	2	3	4	5
Juego simbólico					
5. Interactúas en juegos donde representas a un personaje deportivo dentro de una competición.?	1	2	3	4	5
6. Con que frecuencia participas en juegos derepresentación de un oficio.?	1	2	3	4	5
7. ¿Participas en juegos donde se emplean disfraces?	1	2	3	4	5
8. ¿Participas en juegos de imitación?					
Juego de reglas					
9. Participas en el juego de la rayuela (salto mundo).?	1	2	3	4	5
10. ¿Participas en el juego de las canicas?	1	2	3	4	5
11. ¿Participas en los juegos de salón (ajedrez)?	1	2	3	4	5
12. ¿Participas en el juego del escondite?	1	2	3	4	5
Juego de reconstrucción					
13. ¿ Al participar en un juego, modificas algunascaracterísticas de la actividad.?	1	2	3	4	5
14. ¿Participas en el juego de construir pirámides humanas?	1	2	3	4	5
15. ¿ Participas en juegos de armar y desarmar objetos.?	1	2	3	4	5
16. ¿Participas en juegos donde se trabaje en grupo?	1	2	3	4	5

Anexo 3: Lista de cotejo para la variable: Autoestima

Fecha: / /2022.

Código:

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

ÍTEMS	Valoración				
Dimensión física					
1. Muestra seguridad física al defenderse	1	2	3	4	5
2. Trabaja en su imagen corporal	1	2	3	4	5
3. Practica la higiene corporal	1	2	3	4	5
4. Muestra satisfacción con su físico	1	2	3	4	5
Dimensión social					
5. Muestra confianza cuando participa en grupo	1	2	3	4	5
6. Con frecuencia muestra respeto a sus compañeros	1	2	3	4	5
7. Con frecuencia respeta las opiniones de los demás	1	2	3	4	5
8. Con frecuencia trabaja en grupo.	1	2	3	4	5
Dimensión afectiva					
9. Muestra afectividad con sus compañeros de sección	1	2	3	4	5
10. Con frecuencia reconoce sus errores	1	2	3	4	5
11. Demuestra solidaridad a sus compañeros	1	2	3	4	5
12. Es partidario de hacer el bien	1	2	3	4	5
Dimensión académica					
13. Con frecuencia valora su aptitud	1	2	3	4	5
14. Con frecuencia valora sus habilidades	1	2	3	4	5
15. Propone objetivos en sus actividades académicas	1	2	3	4	5
16. Con frecuencia persevera en la obtención de sus resultados académicos	1	2	3	4	5
Dimensión ética					
17. Cumple sus actividades con responsabilidad	1	2	3	4	5
18. Practica el valor del respeto hacia los demás	1	2	3	4	5
19. Sus compañeros de aula confían en su persona	1	2	3	4	5
20. Respeto las normas de convivencia elaborados en el aula.	1	2	3	4	5

Anexo 4: Certificado de validación de expertos

VALIDACION- EXPERTO 1

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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Juego motor							
1	¿Con que frecuencia practicas juegos de persecución?	x		x		x		
2	¿Con que frecuencia participas en juegos de ritmo?	x		x		x		
3	¿Con que frecuencia participas en juegos de fuerza?	x		x		x		
4	¿Con que frecuencia practicas 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	¿Con que frecuencia participas 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 3: 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 4: Juego de reconstrucción							
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 amar y desarmar objetos?	x		x		x		
16	¿Participas en juegos donde se trabaje en grupo?	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en los ítems planteados para medir las dimensiones de la variable juegos recreativos sin embargo se repite la palabra participas.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Lilia Ysela Cueva Travezaño DNI: 10169767

Especialidad del validador: Investigación e innovación educativa – EXPERTO TEMATICO

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

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

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

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



Institución Educativa N° 7099

Héctor Pretell Carbonell

Lima 07 de Mayo del 2022

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL AUTOESTIMA.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Física							
1	Muestra seguridad física al defenderse	x		x		x		
2	Trabaja en su imagen corporal.	x		x		x		
3	Practica la higiene corporal	x		x		x		
4	Muestra satisfacción con su físico.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Social	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Muestra confianza cuando participa en grupo.	x		x		x		
6	Con frecuencia muestra respeto a sus compañeros.	x		x		x		
7	Con frecuencia respeta las opiniones de los demás.	x		x		x		
8	Con frecuencia trabaja en grupo.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Afectiva	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Muestra afectividad con sus compañeros de sección.	x		x		x		
10	Con frecuencia reconoce sus errores.	x		x		x		
11	Demuestra solidaridad con sus compañeros.	x		x		x		
12	Es partidario de hacer el bien.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: Académica	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Con frecuencia valora su aptitud.	x		x		x		
14	Con frecuencia valora sus habilidades.	x		x		x		

15	Propone objetivos en sus actividades académicas	x		x		x		
16	Con frecuencia persevera en la obtención de sus resultados académicos	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: Ética	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Cumple sus actividades con responsabilidad.	x		x		x		
18	Practica el valor del respeto hacia los demás.	x		x		x		
19	Sus compañeros de aula confían en su persona	x		x		x		
20	Respeto las normas de convivencia elaborados en el aula.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en los ítems planteados para medir las dimensiones de la variable autoestima sin embargo se repite la palabra frecuencia.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Lilia Ysela Cueva Travezaño **DNI:10169767**

Especialidad del validador: Investigación e innovación educativa – EXPERTO TEMATICO

07 .de Mayo .del 2022

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

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

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

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



Institución Educativa N° 7099

Héctor Pretell Carbonell

Firma del Experto Informante

VALIDACION- EXPERTO 2
CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE JUEGOS RECREATIVOS.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Juego motor	Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Con que frecuencia practicas juegos de persecución?	x		x		x		
2	¿Con que frecuencia participas en juegos de ritmo?	x		x		x		
3	¿Con que frecuencia participas en juegos de fuerza?	x		x		x		
4	¿Con que frecuencia practicas juegos pre deportivos?	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Juego simbólico	Si	No	Si	No	Si	No	
5	¿Interactúas en juegos donde representas a un personaje deportivo dentro de una competición?	x		x		x		
6	¿Con que frecuencia participas 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 3: Juego de reglas	Si	No	Si	No	Si	No	
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 4: Juego de reconstrucción	Si	No	Si	No	Si	No	
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 objetos?	x		x		x		
16	¿Participas en juegos donde se trabaje en grupo?	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en los ítems planteados para medir las dimensiones de la variable juegos recreativos sin embargo se repite la palabra participas.

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

Apellidos y nombres del juez validador. PhD. Ramiro Fredy. Bullon Canchaya DNI 20653883

Especialidad del validador: Metodología en la investigación - EXPERTO METODOLOGO

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

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

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

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

Lima 07 de Mayo del 2022



DR. RAMIRO FREDY BULLON CANCHAYA
Dr. En Administración de la Educación
Dr. En Gestión Pública y Gobernabilidad
PhD. En Metodología de la Investigación
Ciencias - Desarrollo Humano

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL AUTOESTIMA.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Física							
1	Muestra seguridad física al defenderse	x		x		x		
2	Trabaja en su imagen corporal.	x		x		x		
3	Practica la higiene corporal	x		x		x		
4	Muestra satisfacción con su físico.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Social	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Muestra confianza cuando participa en grupo.	x		x		x		
6	Con frecuencia muestra respeto a sus compañeros.	x		x		x		
7	Con frecuencia respeta las opiniones de los demás.	x		x		x		
8	Con frecuencia trabaja en grupo.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Afectiva	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Muestra afectividad con sus compañeros de sección.	x		x		x		
10	Con frecuencia reconoce sus errores.	x		x		x		
11	Demuestra solidaridad con sus compañeros.	x		x		x		
12	Es partidario de hacer el bien.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: Académica	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Con frecuencia valora su aptitud.	x		x		x		
14	Con frecuencia valora sus habilidades.	x		x		x		
15	Propone objetivos en sus actividades académicas	x		x		x		
16	Con frecuencia persevera en la obtención de sus resultados académicos	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: Ética	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Cumple sus actividades con responsabilidad.	x		x		x		

18	Practica el valor del respeto hacia los demás.	x		x		x	
19	Sus compañeros de aula confían en su persona	x		x		x	
20	Respeto las normas de convivencia elaborados en el aula.	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en los ítems planteados para medir las dimensiones de la variable autoestima sin embargo se repite la palabra frecuencia.

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

Apellidos y nombres del juez validador. PhD. Ramiro Fredy. Bullon Canchaya **DNI:** 20653883

Especialidad del validador: Metodología en la investigación - EXPERTO METODOLOGO

07 de Mayo .del 2022

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

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

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

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


 DR. RAMIRO FREDY BULLON CANCHAYA
 Dr. En Administración de la Educación
 Dr. En Gestión Pública y Gobernabilidad
 PhD. En Metodología de la Investigación
 Científica - Desarrollo Humano

Firma del Experto Informante.

VALIDACIÓN- EXPERTO 3

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS RECREATIVOS.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Juego motor							
1	¿Con que frecuencia practicas juegos de persecución?	X		X		X		
2	¿Con que frecuencia participas en juegos de ritmo?	X		X		X		
3	¿Con que frecuencia participas en juegos de fuerza?	X		X		X		
4	¿Con que frecuencia practicas juegos pre deportivos?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Juego simbólico	Si	No	Si	No	Si	No	
5	¿Interactúas en juegos donde representas a un personaje deportivo dentro de una competición?	X		X		X		
6	¿Con que frecuencia participas 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 3: Juego de reglas	Si	No	Si	No	Si	No	
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 4: Juego de reconstrucción	Si	No	Si	No	Si	No	
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 objetos?	X		X		X		
16	¿Participas en juegos donde se trabaje en grupo?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Sí, existe suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ : MOISES HUAMANCAJA ESPINOZA DNI:19838175

Especialidad del validador: Administración de la Educación - **EXPERTO ESTADISTA**

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


 Moises Huamancaja Espinoza
 Dr. en Educación
 Post Doctorado en Investigación

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

10 de Mayo del 2022

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL AUTOESTIMA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Física							
1	Muestra seguridad física al defenderse	X		X		X		
2	Trabaja en su imagen corporal.	X		X		X		
3	Practica la higiene corporal	X		X		X		
4	Muestra satisfacción con su físico.	X		X		X		
	DIMENSION 2: Social	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Muestra confianza cuando participa en grupo.	X		X		X		
6	Con frecuencia muestra respeto a sus compañeros.	X		X		X		
7	Con frecuencia respeta las opiniones de los demás.	X		X		X		
8	Con frecuencia trabaja en grupo.	X		X		X		
	DIMENSION 3: Afectiva	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Muestra afectividad con sus compañeros de sección.	X		X		X		
10	Con frecuencia reconoce sus errores.	X		X		X		
11	Demuestra solidaridad con sus compañeros.	X		X		X		
12	Es partidario de hacer el bien.	X		X		X		
	DIMENSION 4: Académica	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Con frecuencia valora su aptitud.	X		X		X		
14	Con frecuencia valora sus habilidades.	X		X		X		
15	Propone objetivos en sus actividades académicas	X		X		X		
16	Con frecuencia persevera en la obtención de sus resultados académicos	X		X		X		
	DIMENSION 4: Ética	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Cumple sus actividades con responsabilidad.	X		X		X		
18	Practica el valor del respeto hacia los demás.	X		X		X		
19	Sus compañeros de aula confían en su persona	X		X		X		
20	Respeto las normas de convivencia elaborados en el aula.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si, existe suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ : MOISES HUAMANCAJA ESPINOZA DNI:19838175

Especialidad del validador: Administración de la Educación – **EXPERTO ESTADISTA**

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

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

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



Moisés Huamancaja Espinoza
Dr. en Educación
Post. Doctorado en Investigación

Anexo 5. Prueba de normalidad

1. Planteamiento de la hipótesis de normalidad

H_0 = Las variables Juegos recreativos y la Autoestima no es diferente a la distribución normal.

H_A = Las variables Juegos recreativos y la Autoestima es diferente a una distribución normal

2. Regla de decisión

Si $p > \alpha = 0.05$, entonces no existe evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula. Este resultado confirma que los datos siguen una distribución normal.

Si $p < \alpha = 0.05$, entonces existe evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula. Este resultado confirma que los datos no siguen una distribución normal.

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
JUEGOS_RECREATIVOS	,231	90	,000	,898	90	,000
AUTOESTIMA	,212	90	,000	,918	90	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En el caso de la investigación consideramos a la prueba de Kolmogorow Smirnov por ser nuestra muestra mayor a 50.

Regla de decisión:

p de Juegos recreativos = 0,000 < $\alpha = 0,05$

p de Autoestima = 0,000 < $\alpha = 0,05$

Decisión: Se rechaza la H_0 y se acepta la H_A = Las variables Juegos recreativos y la Autoestima es diferente a una distribución normal.