

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN
NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL-CHICLAYO-2017**

Para obtener el título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

AUTORAS

**Delia Juanita Montenegro Mesones
Gloria Tello Montalvo**

ASESOR

Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo

TRUJILLO - PERÚ

2018

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

R.P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh. O.S. A.

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Sandra Mónica Olano Bracamonte

Vicerrectora académica

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz

Vicerrector Académico adjunto

Dr. Alcibiades Helí Miranda Chávez

Director del Instituto de Investigación

Dr. Reemberto Cruz Aguilar

Decano de la Facultad de Humanidades

Mg. Andrés Cruzado Albarrán

Secretario General

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Nosotros, Delia Juanita Montenegro Mesones con DNI. 16716753 y Gloria Tello Montalvo con DNI 27413036, egresados de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad, para la elaboración y sustentación de la tesis: JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL-CHICLAYO-2017, la que consta de un total de 87 páginas, en las que se incluye 24 tablas y 16 figuras, más un total de 22 páginas en apéndices.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo los errores que pudieran reflejar como omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Declaramos también que el porcentaje de similitud o coincidencias respecto a otros trabajos académicos es de 20 %. Dicho porcentaje, son los permitidos por la Universidad Católica de Trujillo

Los autores



Delia Juanita Montenegro Mesones

DNI .16716753



Gloria Tello Montalvo

DNI. 27413036

DEDICATORIA

A Mariana de Jesús, Miguel Alfonso y Miguel
por ser luz, alegría y esperanza.

Delia

A Oliver, Henry, y Alexis, quienes me nutren
de energía en el camino digno de ser
profesional de la educación.

Gloria

AGRADECIMIENTO

Al Rector Dr. Fray John Jhosep Lydon Mac Hugh, por brindar la oportunidad al magisterio nacional, de ser parte activa en el proceso de formación continua en los estudios de licenciatura en educación inicial.

A los Doctores y maestros de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI; por compartir sus experiencias profesionales y fortalecer nuestra capacidad pedagógica.

Al Dr. Espinoza Polo, Francisco Alejandro; asesor científico y metodológico del trabajo de investigación; por su calidad humana, por orientar el desarrollo del trabajo de investigación y sobre todo por su actitud propositiva en la elaboración del informe final de investigación.

Al personal directivo y docente del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "INDOAMÉRICA", por facilitar la realización de actividades de recolección de datos.

**Delia
Gloria**

PRESENTACIÓN

Presentamos ante ustedes la tesis titulada “Juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de Educación Inicial-Chiclayo-2017”, con la finalidad de obtener el título de Licenciada en Educación Inicial.

Para la elaboración del informe de investigación se ha tenido en cuenta los lineamientos metodológicos propuestos por la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y las acertadas orientaciones técnicas del docente asesor.

Seguras de contar con su aprobación, esperamos sus valiosos aportes y recomendaciones que las recibimos con mucho aprecio para mejorar el presente informe.

Las autoras

ÍNDICE

	Pág.
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	ii
DECLARATORIA DE AUTORÍA	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
PRESENTACIÓN	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1 Planteamiento del problema	13
1.2 Formulación del problema	15
1.2.1 Problema general	15
1.2.2 Problemas específicos	15
1.3 Formulación de objetivos	15
1.3.1 Objetivo General	15
1.3.2 Objetivos Específicos	16
1.4 Justificación de la investigación	16
II. MARCO TEÓRICO	18
2.1 Antecedentes de la investigación	18
2.2 Bases teórico científicas	20
2.3 Marco conceptual	33
2.4 Formulación de hipótesis	34
2.4.1 Hipótesis general	34
2.4.2 Hipótesis específicas	35
2.5 Variables	35
2.5.1 Definición operacional	35
2.5.2 Operacionalización	35
III. METODOLOGÍA	37
3.1 Tipo de investigación	37
3.2 Métodos de investigación	37
3.3 Diseño de investigación	37

3.4	Población y muestra	38
3.5	Técnicas e instrumentos de recojo de datos	39
3.6	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	40
IV.	RESULTADOS	41
4.1	Presentación y análisis	41
4.2	Discusión de resultados	55
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	58
	BIBLIOGRAFÍA	61
	APÉNDICES Y ANEXOS	65
	Anexo 1: Matriz de consistencia	
	Anexo 2: Matriz de validación	
	Anexo 3: Listas de cotejo de juegos recreativos y autoestima	
	Anexo 4: Data de juegos recreativos y autoestima	
	Anexo 5: Validez y fiabilidad de instrumentos	

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

TABLAS

	Pág.	
Tabla 1	Estadígrafos de juegos recreativos y autoestima y dimensiones.	44
Tabla 2	Categorías del juego motor.	44
Tabla 3	Categorías del juego simbólico.	45
Tabla 4	Categorías del juego de reglas.	45
Tabla 5	Categorías del juego de construcción	46
Tabla 6	Categorías de juegos recreativos.	46
Tabla 7	Categorías de autoestima física.	48
Tabla 8	Categorías de autoestima social.	48
Tabla 9	Categorías de autoestima afectiva.	49
Tabla 10	Categorías de autoestima académica.	49
Tabla 11	Categorías de autoestima ética.	50
Tabla 12	Categorías de autoestima	50
Tabla 13	Prueba de Kolmogorov Smirnov para una muestra	51
Tabla 14	Correlaciones de juegos recreativos y autoestima y dimensiones	51
Tabla 15	Resumen del modelo, influencia de JM en AUT	52
Tabla 16	Coefficientes, prueba T student	52
Tabla 17	Resumen del modelo, influencia de JS en AUT	53
Tabla 18	Coefficientes, prueba T student	53
Tabla 19	Resumen del modelo, influencia de JR en AUT	54
Tabla 20	Coefficientes, prueba T student	54
Tabla 21	Resumen del modelo, influencia de JC en AUT	55
Tabla 22	Coefficientes, prueba T student	55
Tabla 23	Resumen del modelo, influencia de JRE en AUT	56
Tabla 24	Coefficientes, prueba T student	56

FIGURAS

	Pág.
Figura 1	Categorías de juego motor. 44
Figura 2	Categorías de juego simbólico. 45
Figura 3	Categorías de juego de reglas. 45
Figura 4	Categorías de juego construcción. 46
Figura 5	Categorías de juegos recreativos. 46
Figura 6	Categorías de autoestima física. 48
Figura 7	Categorías de autoestima social. 48
Figura 8	Categorías de autoestima afectiva. 49
Figura 9	Categorías de autoestima académica. 49
Figura 10	Categorías de autoestima ética 50
Figura 11	Categorías de autoestima 50
Figura 12	Dispersión de juego motor en autoestima 52
Figura 13	Dispersión de juego simbólico en autoestima 53
Figura 14	Dispersión de juego de reglas en autoestima 54
Figura 15	Dispersión de juego de construcción en autoestima 55
Figura 16	Dispersión de juegos recreativos en autoestima 56

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar en qué medida influyen los juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo, en el año 2017; y se planteó la hipótesis: Los juegos recreativos influyen significativamente, en el desarrollo de la autoestima. La presente investigación es un estudio de tipo correlacional explicativo porque se analiza relaciones causa efecto, con un diseño no experimental transeccional correlacional causal. La muestra estuvo integrada por 30 niños de 5 años de la población de la institución educativa inicial N. 022 “Cosomito”, Chiclayo. La técnica de recolección de datos empleado fue la observación, con sus respectivos instrumentos: lista de cotejo sobre juegos recreativos y la lista de cotejo sobre autoestima. Los resultados obtenidos reflejan que existe un alto grado de influencia de los juegos recreativos en la autoestima; ya que se ha obtenido un coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0.98** (Tabla 14) y un coeficiente de determinación de 0.90 (Tabla 23), que indica que los juegos recreativos influyen en 90% en la autoestima, y el 10% es influido por otros factores. Las conclusiones se interpretan en términos aplicados para seguir fortaleciendo los juegos recreativos y la autoestima, coincidiendo con estudios anteriores y fundamentos teóricos.

Palabras Clave: Juegos recreativos, autoestima, juego motor, juego simbólico, y juego de reglas.

ABSTRACT

The present investigation has as aim determine in what measure the recreative games influence the development of the autoesteem of the 5-year-old children the Educational Institution N. 022 "Cosomito", Chiclayo, the year 2017; and the hypothesis appeared: The recreative games influence significantly, in the development of the autoesteem. The present investigation is a study of type correlacional explanatorily because relations are analyzed causes effect, with a design not experimental causal transeccional correlacional. The sample was integrated by 30 5-year-old children of the population of the educational institution N.022 "Cosomito", Chiclayo. The technology of compilation of information used was the observation, with his respective instruments: list of check on recreative games and the list of check on autoesteem. The obtained results reflect that there exists a high degree of influence of the recreative games in the autoesteem; since there has been obtained a coefficient of Rho Spearman's correlation of 0.98 ** (Table 14) and a coefficient of determination of 0.90 (Table 23), that indicates that the recreative games influence 90 % the autoesteem, and 10 % is influenced by other factors. The conclusions are interpreted in terms applied to continue strengthening the recreative games and the autoesteem, coinciding with previous studies and theoretical foundations

Key words: recreative Games, autoesteem, motive game, symbolic game, and game of rules.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

A nivel internacional, como en México D.F. en la Universidad Pedagógica Nacional, se considera que en la primera infancia la acción formativa es determinante y debe centrarse principalmente en el desarrollo de las potencialidades de los niños a través de acciones psicopedagógicas y estrategias didácticas que ofrezcan vivencias significativas que incrementen su desarrollo psicoafectivo, destacando la relevancia que tienen a su disposición libre las docentes para relacionarse y estar cerca de los niños, propiciando un clima cálido y estimulante, que siempre debe existir para el esfuerzo y el trabajo apoyando y acompañando a los niños en sus necesidades, iniciativa, creatividad con el fin de acrecentar su autonomía y su seguridad.

La función de ser maestro requiere de un gran campo de actividades que no se limita sólo a las cuatro paredes de un aula; sino que se extiende en todo el entorno social que circunda a los niños, en primer lugar, un conocimiento profundo de los niños en sus tres componentes fundamentales: cognoscitivo, socioafectivo y psicomotriz (López, 2008).

A nivel Perú la opción está en la reivindicación del valor de uso de los juegos de diversión; definiendo al niño como el “sujeto del desarrollo social y, otorgando preferencia a sus necesidades legítimas, su calidad de vida, las vivencias que genera y, en términos generales, al desarrollo humano. Por ello es que la aspiración generalizada, de muchas de las sociedades es: incluir y no excluir, integrar y no fragmentar”; por lo que, entonces, en el caso de las actividades lúdicas recreativas, la única prioridad no es procurar una actividad rentable o sustentable. Es por ello que la recreación, es asumida como uno de los ejes de la práctica social, como actividad integradora no sólo desarrollada en los niños sino también en un futuro a la comunidad, en la disposición y aprovechamiento del tiempo libre.

El valor de uso que se procura, justamente, se refiere a la superación del actual consumo cultural, que se hace del tiempo libre. Ya que, aquellos que consiguen incluir al juego como recreación constructiva, educativa y creativa en su vida, tienden a transformarse en personas, que gustan investigar, descubrir cosas nuevas o comprender mejor los hechos que los rodean, creando un ambiente externo más adecuado, es decir se afirma una adecuada autoestima. (Viera, 2011).

A nivel regional, López (2003) em su tesis sustenta que:

Las actividades físico-recreativas cada vez son más parecidas y se encaminan, aunque no siempre con el mismo éxito, para lograr el mejoramiento humano, históricamente podemos analizar cómo la eficacia del hombre era medida en relación a sus destrezas físicas, como la fuerza, agilidad, resistencia, velocidad y otras exteriorizadas a través de los juegos lo que posibilitaba mantener una actitud adecuada, en cuerpo y mente completamente saludable.

Es mediante la acción motriz de los niños que se desarrolla el proceso físico educativo, comprendida como el desarrollo de toda su personalidad en un proceso significativo y de construcción de su aprendizaje cognoscitivo, físico y de fortalecimiento psicológico, principalmente de su autoestima.

También la situación de aceleradas transformaciones exige que el docente actual se especialice en aplicación de juegos recreativos en niños para el fortalecimiento de su autoestima; sin embargo, se observa que algunos educadores deben prepararse urgentemente, en el distrito de Chiclayo, en la Institución Educativa Inicial N. 022 "Cosomito". Los estudiantes de cinco años específicamente muestran rasgos desfavorables en cuanto a su autoestima caracterizado por la falta de compromiso, participación autónoma, resistencia a realizar juegos recreativos socializados en las diferentes actividades escolares en que se desarrolla las actividades en la institución educativa.

En el entorno local evidenciamos las dificultades que tiene los docentes en el ejercicio de su profesión, lo que se explicita como subproblemas; la planificación inadecuada del trabajo docente, reflejado en la elaboración del programa curricular, las unidades didácticas y las actividades de aprendizaje que no asumen como estrategias de enseñanza a la gran diversidad de juegos recreativos.

Según Piaget (1961) y Vygotsky, consideran que “los juegos recreativos tienen una función simbólica, permiten al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte, tiene algo en común con la realidad efectiva se trata de una representación mental, pero hay que apreciarlo como un proceso cognitivo y que se centra en los aspectos afectivos, las motivaciones y las circunstancias del sujeto”. Al respecto Winnicott, complementa: “una de las características más destacables del juego es que es una actividad muy seria para quien lo realiza, define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite intrusiones”.

Algunos docentes reflejan en su práctica pedagógica dificultades para entender que fortalecer la autoestima de los niños es orientarlos en que aprendan a tomar decisiones, que

aprendan a ser autónomos, que aprendan a ser seguros en sus acciones, que aprendan a quererse, que aprendan a querer a sus pares, y que quieran lo que hacen.

Este análisis permite formular las siguientes preguntas de investigación:

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es el grado de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cuál es el grado de influencia del juego motor en el desarrollo de la autoestima en los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017?

¿Cuál es el grado de influencia del juego simbólico en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017?

¿Cuál es el grado de influencia del juego de reglas en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017?

¿Cuál es el grado de influencia del juego de construcción en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo-2017?

1.3 Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo General

Determinar el grado de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017.

1.3.2 Objetivos Específicos

- a. Identificar el grado de influencia del juego motor en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017.
- b. Identificar el grado de influencia del juego simbólico en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017.
- c. Identificar el grado de influencia del juego de reglas en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017.
- d. Identificar el grado de influencia del juego de construcción en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 “ Cosomito"- Chiclayo- 2017.

1.4 Justificación de la investigación

La realización de la investigación es de gran importancia y se justifica en los siguientes aspectos:

Legal: Esta investigación, se desarrolla dando cumplimiento al Reglamento para la Elaboración y Sustentación de la Tesis de Educación Inicial, de la Universidad Católica de Trujillo.

Teórica: La investigación tiene justificación teórica porque permite sistematizar y organizar información sobre juegos recreativos y autoestima en niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017. La definición de los términos y las dimensiones de juegos recreativos y autoestima en niños en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica, distrito de Trujillo son variables de impacto reciente, por el hecho que las diferentes universidades del país buscan la acreditación y tienen que basarse en el cumplimiento de estándares de la literatura internacional, porque desde luego en otras realidades se ha escrito en revistas científicas postura teóricas como las comunidades participan apostando por la competitividad en la formación de los niños.

Metodológica: La investigación tiene justificación metodológica por el tipo de investigación elegida, el diseño metodológico adoptado para la realización de la

investigación, los instrumentos elaborados y que serán validados según el contexto, los cuales constituyen experiencias que pueden ser utilizados por otros investigadores en la realización de nuevas investigaciones de mayor amplitud y nivel de profundidad que se nutrirán de una metodología secuencial, ordenada, en que los nuevos investigadores recrearán y tendrán antecedentes de guía.

Práctica: En las instituciones superiores de educación se tendrán que ir mejorando los planes de estudio de educación en juegos recreativos de los maestros deben de aplicar y de los programas de pregrado, con el objeto de ver la relación o asociación de estos juegos recreativos con el desarrollo de la autoestima en niños que serán promovidos inmediatamente a años superiores y demostrar eficiencia y eficacia en ese papel de tomar decisiones, ya que así se demuestra alta competitividad; haciendo participar a otros entes de la sociedad para la conformidad de ella respecto a cumplir con estándares de acreditación y certificación, en que la sociedad busca las instituciones que se ubique en los mejores rankings para el papel de la gestión pedagógica se revela cada día más como una necesidad para enfrentar los problemas base a que estos confíen la educación de sus niños.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

En los diferentes contextos internos y externos, se han encontrado trabajos de investigación relacionados con las variables de estudio, tales como:

Romero (2010). “La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira”, en Colombia, el objetivo fue: “describir el estado actual de la creatividad lúdica en 128 niños y niñas de 3 a 6 grado de un centro educativo rural y un centro educativo urbano de Pereira, se evaluaron con la prueba de imaginación creativa para determinar el estado de la creatividad lúdica, narrativa y gráfica”.

Como conclusiones consideró:

En cuanto al segmento poblacional la estadística muestra una leve igualdad entre promedios para la creatividad general (68 para rural; 64 para urbano), para la creatividad grafica (60 = rural; 59 urbano), e igualdad en creatividad narrativa (68). Para el grado escolar se encontró una correlación ($r= 0,429$) moderada con tendencia positiva, lo que significa que a medida que aumenta el grado escolar la creatividad general aumenta. Se encontró una correlación $p= 0,414$ moderada con tendencia positiva, esto significa que a medida que aumenta la edad la creatividad general aumenta.

Ramos y Valderrama (2012) “Efectos del taller de psicomotricidad sobre el lenguaje oral de los alumnos de educación inicial de una institución educativa del distrito de Villa el Salvador”, “la población tomada para llevar a cabo la investigación fue de 61 alumnos de 4 años de la Institución Educativa 7072 San Martin de Porres del distrito de Villa El Salvador, la muestra se estableció con un total de 37 alumnos divididos en dos grupos: control y experimental, se recogió los datos por medio de la Prueba de Lenguaje Oral de Navarra Revisada (PLON - R)”. Concluyen:

Los resultados observados fueron positivos debido a que el taller de Psicomotricidad ‘Me muevo y aprendo’ sí tuvo efectos incrementando el nivel del lenguaje oral de los alumnos de 4 años, en un 72.2% ubicándose en un nivel normal.

Villalva (2011) en “Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, por alumnos del primer grado de la IE. Industrial ‘Perú Birf’ de Juliaca. “El fin de investigación pertenece al experimental cuyo diseño es el cuasi

experimental porque se tomó en cuenta dos grupos uno experimental al que se aplica los juegos verbales en el desarrollo de la comunicación oral en inglés y el otro grupo donde no se aplican la experimentación de los juegos verbales”. Concluye:

Que los juegos verbales como estrategia de desarrollo. La capacidad de comunicación oral ha tenido efectos positivos dado que la medición aritmética obtenidas por los alumnos del grupo experimental en la prueba de salida fue de 15.4 puntos que corresponde al nivel bueno dentro del baremo establecido en la operacionalización de variables.

Ortecho y Quijano (2011) “Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”. Se utilizó el diseño Cuasi-Experimental con grupo experimental y grupo control. Concluyeron:

El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 *Alfredo Pinillos Goicochea* de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba *T Student*. Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Según los indicadores del instrumento lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática.

Saavedra y Saldarriaga (2010) “Cuentos infantiles y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular San Silvestre, Trujillo”. Para la investigación se ha aplicado el diseño preexperimental con un solo grupo de investigación con la aplicación de un pre y postest. Para la recolección de datos, se utilizó como instrumentos la prueba de producción de cuentos y una guía de observación. Concluyen:

Antes de aplicar el Programa ‘Cuentos Infantiles’ en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años, se observó que la autoestima en el aula tiene un nivel medio, siendo el promedio alcanzado de 43.1 puntos en los niños, superior al alcanzado por las niñas que fue de 41.1 en promedio. Que el indicador de autoestima alcanzó entre 29.8 a 48.3 puntos en general. Al comparar los promedios del pre test y post test del grupo experimental, utilizando la *t Student*, se determinó que la aplicación del

Programa ‘Cuentos Infantiles’ influye significativamente en cuanto en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de 5 años.

2.2 Bases teórico científicas

2.2.1 Juegos recreativos

2.2.1.1 Definiciones:

Los juegos recreativos, están definidos como un conjunto de acciones empleadas que producen diversión y tienen como fin principal generar gozo en los que lo practican. Esta actividad es preferentemente lúdica, divertida, capaz de generar emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, estableciendo la relación con otras personas, por ello esta actividad tiene carácter vital siendo necesaria para el desarrollo integral del ser humano. En este tipo de actividad existe una mínima normativa y lo importante no es realizarla bien técnicamente o ganar sino la diversión, lo que genera placer.

Existen características comunes que son producto de las actividades recreativas como: el aprender, divertirse, el entretenerse, el compañerismo, la sociabilidad, mejora de la salud mental y física, la distracción, actividad dinámica, destrezas, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo.

Los juegos recreativos no se consideran ningún deporte dado que no están reglados, sin embargo, los deportes sí que están reglados por la federación. Dentro de las actividades recreativas debemos tener en cuenta que la competitividad puede ser buena, pero en exceso resultará negativa. (Sánchez, 2011).

Al respecto Vásquez Cabrera (2012) afirma:

Los juegos recreativos son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan, tiene varios beneficios como el de liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican.

2.2.1.2 Las dimensiones de los juegos recreativos, están fundamentados en base a los tipos de juegos de Piaget (1946):

a. El juego motor.

La Teoría de Piaget (1961) afirma que:

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo repiten hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto. Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo.

El niño pequeño para consolidar un conocimiento debe proceder a repetir una acción, de manera que esto permite fijar el conocimiento recién adquirido, en el ejemplo del cajón utilizado por Piaget:

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo. En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe exactamente por qué los demás le sonrían o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar qué es la que nos agrada o nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean. Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros *juegos sociales*. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

Los estudios realizados para comprender la manera en que los niños adquieren el lenguaje pone en manifiesto la transcendencia de estas interacciones tempranas con el adulto. Se diferencia la manera lingüística como nos dirigimos a los niños de manera diferenciada a como hablamos con los que han desarrollado ya, el lenguaje oral. Al no disponer de un lenguaje formal desarrollado, la forma de establecer la comunicación con los niños pequeños es haciendo uso del juego motor repetitivo, el mismo que se desarrolla durante el cuidado del niño. Esto antecede al diálogo.

Bruner (1984) define esta situación como “formatos”, que permite la “adquisición del lenguaje, refiriéndose con ello a la estructuración que el adulto hace de ellas y a la facilitación que promueve para que el pequeño inserte sus acciones y sus vocalizaciones en dicha estructura”.

b. El juego simbólico.

Ante la existencia de distintos tipos de juegos, algunos consideran el juego de ficción como el más típico de todos y en ella se recoge sus particularidades más destacadas. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes. Al respecto la Teoría de Piaget afirma:

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño ‘domina’ esa realidad por la que se ve continuamente dominado. Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de

otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego en *paralelo*, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a Piaget (1945) a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos.

Al respecto en su investigación C. Garvey (1979) sostiene que “el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social”

Sus análisis de las conversaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad tan temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros.

No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia, exageradas.

La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede de verdad. De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados.

Cuando hay discrepancias en la síntesis de las acciones el recurso último es la vida real o un reforzamiento del carácter puramente fantástico del juego con afirmación explícita del mismo por los jugadores.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

c. Juegos de reglas.

Al término de la etapa preescolar concuerda con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. cuyo inicio depende, está relacionado al medio en el que se desarrolla el niño, y los modelos que tenga en su entorno. Al respecto Piaget afirma:

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Pero en todos los juegos de reglas hay que *aprender* a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir *unas reglas*. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que *tienen que hacer* los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento sea, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas.

En los cursos finales de Primaria los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El preescolar, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a

descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación.

d. Juegos de construcción.

Esta forma de juego, está presente en la vida del niño desde su primer año de vida, le permite desarrollar habilidades que gradualmente habrá de perfeccionar en la medida que vaya creciendo.

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

Podemos afirmar de la importancia del juego para lograr el desarrollo del niño, ya que le hace posible el goce de hacer cosas, de recrearlas diferentes a como se nos muestran, de llegar a modificarlas en colaboración con los demás, encontrando en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

2.2.1.3 La recreación en la edad inicial.

La Organización de las Naciones Unidas citado por Morales (2008), expresa que:

Constituye un derecho fundamental del ser humano, considerándose la sexta necesidad básica, después de la nutrición, la salud, la educación, la vivienda, el trabajo y la seguridad social. Es un medio de unidad integral e integradora capaz de promover el desarrollo intelectual, emocional, físico y psíquico del individuo. Así mismo, es un factor fundamental en el desarrollo de la cohesión familiar y comunitaria, donde se movilizan las energías y ‘los valores’ colectivos en la emulación sana y creativa; a su vez contribuye en el desarrollo cultural, así como

en el establecimiento del arraigo de una sana relación del hombre con su hábitat, del tiempo libre, al bienestar de la población y el mejoramiento de calidad de vida en forma general.

En tal sentido, Sivira (1999), señala:

Que la recreación ayuda a contra restar las tensiones intrínsecas, tanto en las poblaciones de sociedades en vías de progreso económico, como en países desarrollados. Por lo tanto, las personas puedan interesarse en programas recreativos que propicien la activación motriz de modo que emplean su tiempo libre en actividades dirigidas a su salud física y mental, en esa misma medida se estará contribuyendo a disminuir las preocupaciones generadas por el proceso de trabajo. De ahí que debe haber política con una orientación de la educación hacia la enseñanza del valor de las actividades recreacionales.

En referencia a lo anterior, podemos decir que mediante la recreación el individuo logra establecer sus dudas e intereses comunitarios para subsistir, por este motivo es necesario que existan centros de recreación social comunitaria que permitan el uso comunitario de tiempo libre generando disfrute por el uso colectivo del tiempo libre de la persona. Cuando el individuo participa en actividades recreativas de interacción social favorece al progreso del ciudadano comunitario e interesado en sí mismo y en los demás.

a. Las actividades recreativas, según Camerino y Castañer (1988) son:

Aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas técnicas de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los participantes de los cambios de papeles en el transcurso de la actividad, constitución de grupos heterogéneos de edad y sexo, gran importancia de los procesos comunicativos y de empatía que se puede generar, aplicación de un concreto tratamiento pedagógico y no especialización debido a que no se busca una competencia ni logro completo.

b. Actividades lúdico—recreativas, Camerino y Castañer (1988) al respecto dicen:

Aquellas presididas por el ejercicio de la libertad de elección, como es característico en la actividad lúdica por excelencia: el juego en su diversidad de formas, a través del cual es posible lograr resultados educativos y formativos. Los encargados de estas actividades deben tener muy claras las diferentes características de los niños de edad inicial en su desarrollo endogenético, pues esto es lo que permite especializarse en determinados estratos, en los más

jóvenes y a partir de la consideración de las características particulares de cada niño, buscar las variantes óptimas para organizar las actividades.

c. Las actividades físico- recreativas, los autores citados afirman:

De forma general las actividades físico- recreativas son aquellas que se realizan por vías espontáneas u organizadas que tiene valor, psicológico, socio-cultural y recreativo, ya que a través de ellas los niños de edad inicial pueden desarrollar cualidades físicas; adquirir conocimientos; valores a través del acercamiento mutuo, también provoca placer ya que se realiza a través del juego.

Según Campo (2002), afirman que:

A través de la recreación en el caso de los niños, la participación en juegos recreativos, representa una conducta seria hacia la vida, que se manifiesta en alegría, autorrealización, autoestima y autoconfianza determinándose el valor psicológico del juego en las relaciones primarias y secundarias del niño.

En ese sentido, Planchart (2008) resalta; “la importancia de la recreación en la formación del niño a través del disfrute del juego, como medio de aprendizaje social, promoviendo actitudes positivas ante las actividades físicas recreativas”.

Para complementar la concepción de la recreación, Morales (2010):

La caracteriza como una actividad no obligada, sin distingo de raza, color o religión, planificada de acuerdo a las necesidades de los participantes, estimulando la creatividad y produciendo satisfacción y agrado, finalmente creando hábito para así practicarla nuevamente. En este sentido, la autora considera que la recreación es un elemento fundamental en el desarrollo de los aspectos físicos y emocionales, que deben darse a muy temprana edad para así experimentar momentos de placer y satisfacción; ya que podría realizar actividades de su agrado, en forma voluntaria, sin limitaciones ni presiones en su tiempo libre. A su vez expresa que el aspecto recreativo debe existir en todas las edades, donde las actividades realizadas proporcionen libertad, equilibrio físico – mental para así permitir la socialización entre los seres humanos, pero de manera esencial en los niños que alcanzaran recrearse sanamente y fomentar su desarrollo.

En este mismo orden de ideas, la recreación cumple con diferentes objetivos que redundan en beneficio del hombre, tales como lograr un desarrollo social, descubrir y estimular el desarrollo de habilidades, lograr la tranquilidad, la

alegría y, por último, contribuir al desarrollo físico a través de las actividades al aire libre.

Las actividades recreativas se clasifican tradicionalmente pasiva y activa, las de tipo pasivo tiende especialmente a mejorar el comportamiento humano y la socialización, por producir satisfacción, libertad y realizarse en ambientes gratos y favorable, se conoce como recreación no formal o simple este tipo de recreación implica un estado de participación espontánea y sin responsabilidad social, existiendo la voluntad circunstancial del individuo de vivirla, donde no se requiere de un gran esfuerzo físico convirtiéndose en una actividad más contemplativa y de libre albedrío. Las de tipo activo, además, contribuyen al mejoramiento de la condición física general y eventualmente al desarrollo de habilidades motrices básicas o complementarias, se caracteriza por la necesidad de poseer infraestructuras diseñadas y construidos para la recreación (gimnasios, piscinas, complejos deportivos) de igual forma debido a la organización del tiempo libre, el recurso humano deba ser seleccionado, partiendo de las necesidades e intereses de los participantes. La recreación activa, involucra utilización de recursos, así como el mantenimiento periódico de éstos.

Al respecto la autora expresa que estas actividades y experiencias de la recreación contribuyen en el niño a mejorar su salud física y mental, al igual que le produce satisfacción y sensación de libertad, sintiéndose plenamente realizado, favoreciendo su conducta personal, mejorando la vida familiar, su incorporación a la comunidad y al preescolar además de favorecer su desarrollo motor siempre que sean correctamente planificadas y dosificadas teniendo en cuenta las características biológicas, sociales y psicológicas del niño. (Camacho, 2014.)

2.2.1.4 Teoría del Juego

Piaget (1973). Al referirse a la actividad lúdica en los niños, hace referencia que esta actividad traducido en juego, se concentra en los niños en un soporte activo necesario y de gran importancia para el desarrollo motor, senso-perceptivo, cognitivo y socializador además de favorecer el desarrollo del pensamiento lógico y del lenguaje.

Esta forma de pensamiento sobre la actuación del niño con el mundo en situaciones de juego, denominó Piaget *Teoría estructuralista* del juego, que está sostenida sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Este autor incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Precisa que el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación. Su teoría viene expresada en "*La formación del símbolo en el niño*" en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas. Es decir, según la clase de juego o actividad lúdica que pretenda realizar. Piaget estableció además dos principios teóricos tales como:

a. Asimilación funcional o reproductora: Actividad mental que consiste en la repetición activa que consolida determinadas acciones.

b. Asimilación mental: Actividad realizada mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible.

2.2.2 Autoestima:

2.2.2.1 Definiciones: Zagarra Seminario (2015) afirma que:

La autoestima es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter. En resumen, es la percepción evaluativa de nosotros mismos.

La importancia de la autoestima estriba en que concierne a nuestro ser, a nuestra manera de ser y al sentido de nuestra valía personal. Por lo tanto, puede afectar a nuestra manera de estar, de actuar en el mundo y de relacionarnos con los demás. Nada en nuestra manera de pensar, de sentir, de decidir y de actuar escapa a la influencia de la autoestima.

2.2.2.2 Las dimensiones tomadas en cuenta para la variable autoestima las propuestas en la Enciclopedia de tareas (2010) a decir las siguientes:

a. Dimensión física. Se refiere en ambos sexos, al hecho de sentirse atractivo físicamente. Incluye también, en los niños, el sentirse fuerte y capaz de defenderse; y en las niñas, el sentirse armoniosa y coordinada

b. Dimensión social. Incluye el sentimiento de sentirse aceptado o rechazado por los iguales y el sentimiento de pertenencia, es decir el sentirse parte de un grupo. También se relaciona con el hecho de sentirse capaz de enfrentar con éxito diferentes situaciones sociales; por ejemplo, ser capaz de tomar la iniciativa, ser capaz de relacionarse con personas del sexo opuesto y solucionar conflictos interpersonales con facilidad. Finalmente, también incluye el sentido de solidaridad.

c. Dimensión afectiva. Está muy relacionada con la anterior, pero se refiere a la autopercepción de características de personalidad, como sentirse:

- Simpático o antipático
- Estable o inestable
- Valiente o temeroso
- Tranquilo o inquieto
- De buen o mal carácter
- Generoso o tacaño
- Equilibrado o desequilibrado

d. Dimensión académica. Se refiere a la autopercepción de la capacidad para enfrentar con éxito las situaciones de la vida escolar y específicamente a la capacidad de rendir bien y ajustarse a las exigencias escolares.

Incluye también la autovaloración de las capacidades intelectuales, como sentirse inteligente, creativo y constante, desde el punto de vista intelectual

e. Dimensión ética. Se relaciona con el hecho de sentirse una persona buena y confiable o, por el contrario, mala y poco confiable. También incluye atributos como sentirse responsable o irresponsable, trabajador o flojo. La dimensión ética depende de la forma en que el niño interioriza los valores y las normas, y de cómo se ha sentido frente a los adultos cuando las ha transgredido o ha sido sancionado. Si se ha sentido cuestionado en su identidad cuando ha actuado mal, su autoestima se verá distorsionada en el aspecto ético.

El compartir valores refuerza y mantiene la cohesión de un grupo y es muy importante en el desarrollo de la pertenencia, que es una de las variables más significativas para la valoración personal. (Lemaître Roe y Puig Esteve, 2005).

2.2.2.3 Fomentar la autoestima en el niño.

Del Programa de salud infantil y del adolescente, rescatamos la siguiente información:

El objetivo que debemos plantearnos es conseguir que el niño se sienta capaz de actuar ante los obstáculos. Deberemos pues: - Evitar las actitudes de culpabilidad. La culpabilidad es uno de los sentimientos más inútiles para los seres humanos. Lo que está hecho, hecho está, y ya no lo podemos cambiar. Por más que nos sintamos culpables no podremos cambiar ni un segundo de lo que hemos hecho mal. Lo positivo es sacar conclusiones de cara al futuro. Por tanto, no sirve de nada inculpar a alguien por algo que ha hecho. Es suficiente con mostrarle lo que ha hecho mal y animarle a no equivocarse otra vez, pero sin inculparle ni echarle en cara los errores. Si nuestros hijos son inculcados, ellos a su vez, aprenderán a inculpar. Evitemos corregirle delante de otras personas, y pidámosle que obre de igual forma respecto a nosotros.

- No exijamos a los niños cosas que no son capaces de llevar a cabo. Muchas veces las exigencias familiares van encaminadas a compensar deseos y necesidades de los padres que no coinciden siempre con los deseos y las necesidades de los hijos.

- Asesorarle cuando deba enfrentarse a obstáculos. Para evitar las actitudes de sobreprotección, debemos limitarnos a dar información verbal. En el momento de actuar, es el niño quién debe hacerlo.

- Instarle a actuar por su cuenta y aceptar el riesgo.

El niño debe aprender que el fracaso no es positivo, pero tampoco es un drama. Mientras seamos humanos haremos más cosas mal que bien. Y no pasa nada por ello. Lo importante es analizar los fracasos para corregirlos de cara al futuro.

- Debemos mostrar nuestro interés en el esfuerzo más que en el resultado.

- Prodigar elogios apenas haga algo bien, aunque sea por casualidad. Apenas muestre su interés por el esfuerzo, y en general en todas las ocasiones en que muestre conductas satisfactorias.
- Promover hábitos de autonomía y responsabilidad: es prudente instarles a aceptar la responsabilidad de obligaciones: ordenar su ropa, hacerse la cama (no la hagamos nosotros si ellos no la hacen), guardar en el lugar adecuado la ropa sucia, hacer sus deberes. (Programa de salud infantil y del adolescente, s.f.)

.2.2.4 Niveles de autoestima

Según Maslow (1980), establece dos niveles de autoestima que caracteriza al ser humano, al respecto señala lo siguiente:

El bajo nivel de autoestima produce efectos adversos en las relaciones interpersonales del individuo, afectando negativamente el desempeño personal y profesional, y lo más importante, la sensación interna de bienestar.

“Un nivel de autoestima positivo se fundamenta en nuestra habilidad para evaluarnos objetivamente, conocernos realmente, y ser capaces de aceptarnos y valorarnos *incondicionalmente*. Es decir, ser capaces de reconocer de manera realista nuestras fortalezas y limitaciones, y al mismo tiempo aceptarnos como valiosos sin condiciones o reservas.”

“La autoestima positiva nos permite realizar nuestros sueños. Mientras más nos aceptamos y nos apreciamos nosotros mismos, más nos comportamos de una manera que nos permite ser aceptados y apreciados por otros. Mientras más creemos que somos capaces de lograr nuestras metas, aumentan nuestras probabilidades de hacerlas realidad.”

En este sentido, Maslow precisa que la autoestima es de dos niveles cada uno con sus características distintas.

a. Baja Autoestima. Se dice que una persona tiene autoestima deficiente o negativa cuando las apreciaciones de su autoevaluación y autovaloración le hacen daño y hay carencia de estima hacia sí misma.

Todos tenemos en el interior sentimientos no resueltos, aunque no siempre seamos conscientes de estos. Los sentimientos ocultos de dolor suelen convertirse en enojo, y con el tiempo volvemos el enojo contra nosotros mismos, dando así lugar a la depresión.

Cuando una persona no logra ser auténtica se le originan los mayores sufrimientos, tales como, enfermedades psicológicas, la depresión, las neurosis y ciertos rasgos que pueden no llegar a ser patológicos (*Patológicos: situación de enfermedad o anormalidad.) pero crean una serie de insatisfacciones y situaciones de dolor, como por ejemplo, timidez, vergüenza, temores, trastornos psicosomáticos

b. Buena Autoestima. Alguien con una buena autoestima no necesita competir, no se compara, no envidia, no se justifica por todo lo que hace, no actúa como si "pidiera perdón por existir", no cree que está molestando o haciendo perder el tiempo a otros, se da cuenta de que los demás tienen sus propios problemas en "lugar de echarse la culpa "por ocasionar molestias.

Características de la autoestima positiva

Cree firmemente en ciertos valores y principios, está dispuesto a defenderlos aun cuando encuentre fuerte oposiciones colectivas, y se siente lo suficientemente segura como para modificar esos valores y principios si nuevas experiencias indican que estaba equivocada.

Es capaz de obrar según crea más acertado, confiando en su propio juicio, y sin sentirme culpable cuando a otros le parece mal lo que haya hecho.

No emplea demasiado tiempo preocupándose por lo que haya ocurrido en el pasado, ni por lo que pueda ocurrir en el futuro.

Tiene confianza por su capacidad para resolver sus propios problemas, sin dejarse acobardar por los fracasos y dificultades que experimente.

Se considera y realmente se siente igual, como persona, a cualquier otra persona, aunque reconoce diferencias en talentos específicos, prestigio profesional o posición económica.

2.3 Marco conceptual

- a. Actuación en el desempeño: Comportamiento observable de una persona, que puede ser descrito y/o medido para valorarlo.
- b. Autoestima: Percepción que tenemos de nosotras mismas. Abarca todos los aspectos de la vida, desde el físico hasta el interior, pasando por la valía o la competencia (Vélez, 2014).

- c. Autoestima física: Se refiere a cómo se siente una persona con su aspecto físico (Lemaître Roe & Puig Esteve, 2005)
- d. Autoestima social: Apreciación sobre la calidad de las interacciones que se establecen con los pares
- e. Autoestima afectiva: Sentirse alegre, estable o inestable, tímido o asertivo, de buen o mal carácter
- f. Autoestima académica: sentirse creativo, inteligente y constante
- g. Autoestima ética: sentirse persona buen, confiable, responsable e irresponsable, trabajador o flojo
- h. Juego motor: Son juegos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motora (Taisbru, 2015).
- i. Juego recreativo: Toda actividad que tiene como finalidad el placer en momentos de ocio (Abramo, Rodríguez, Trucco, 2016).
- j. Juego de reglas: Juegos que implican reglas, que ya se encuentran fijadas y que el jugador tendrá que seguir para participar óptimamente en este tipo de juegos. A través del juego el niño integra su experiencia y se adapta a las exigencias del medio ambiente (escuela y familia) (Martínez, 2010).
- k. Juego simbólico: Es el que surge entre ellos o realiza un niño solo sin otro tipo de intervenciones ni objetivos educativos externos, ni tiene un objetivo educativo (López Gonzales, 2015).
- l. Juego de construcción: Conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. (Rovati, 2010).

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

H_i: Los juegos recreativos influyen en alto grado en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022" Cosomito"- Chiclayo-2017.

H₀: Los juegos recreativos influyen en bajo grado en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022" Cosomito"- Chiclayo-2017.

2.4.2 Hipótesis específicas

H₁: El juego motor influye en alto grado en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017.

H₂: El juego simbólico influye en alto grado en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo 2017.

H₃: El juego de reglas influye en alto grado en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo-2017.

H₄: El juego de construcción influye en alto grado en el desarrollo de la autoestima de niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017.

2.5 Variables

2.5.1 Definición operacional

Juegos recreativos: Los juegos recreativos en niños se evalúan en las siguientes dimensiones: juego motor, juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción. Esta variable se evalúa mediante una lista de cotejo de juegos recreativos que constará de 15 ítems.

La autoestima: La autoestima se evalúa en las dimensiones: física, social, afectiva, académica, y ética. Esta variable se evaluará mediante una lista de cotejo de autoestima en niños que constará de 28 ítems.

2.5.2 Operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos recreativos	Los juegos recreativos son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan, tiene varios beneficios como el de liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican (Vásquez Cabrera, 2012).	Los juegos recreativos en niños se evalúan en las dimensiones: juego motor, juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción. Esta variable se evalúa mediante una lista de cotejo de juegos recreativos que constará de 15 ítems.	D1: Juego motor	Acciones sencillas	Ordinal
				Exploración	
			D2: Juego simbólico	Actividades	
				Personajes	
			D3: Juego de reglas	Reglas establecidas	
				Creación de reglas	
			D4: Juego de construcción	Básicos	
				Complejos	
Autoestima	(Zegarra Seminario, 2015) La autoestima es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter. En resumen, es la percepción evaluativa de nosotros mismos	La autoestima se evalúa en las dimensiones: física, social, afectiva, académica, y ética. Esta variable se evalúa mediante una Lista de cotejo de autoestima en niños que constará de 28 ítems.	D1: Dimensión física	Seguridad	Ordinal
				Simétrico	
			D2: Dimensión social	Confianza	
				Decisiones	
			D3: Dimensión afectiva	Permanente	
				Altruista	
			D4: Dimensión académica	Responsabilidad	
				Innovación	
			D5: Dimensión ética	Valores	
				Normas	

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo de investigación

El trabajo de investigación es de tipo correlacional explicativo.

Es de tipo correlacional, porque pretende evaluar el grado de asociación entre juegos recreativos y la autoestima y entre las dimensiones de estos; y además es de tipo explicativo, puesto que están dirigidos a responder por las causas-efectos de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué la autoestima es consecuencia de la variación de los juegos recreativos (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

3.2 Métodos de investigación

Método inductivo, las ciencias empíricas, como la psicología (juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima), parten de la observación empírica de los hechos y llegan a la formulación de teorías, son metodológicamente inductivas.

Método deductivo, las ciencias hipotético- teóricos, como las matemáticas y la estadística, no apelan para nada a la observación, prescinden de la experiencia sensorial, son metodológicamente deductivas.

Método hipotético deductivo: En una investigación se aplica el método hipotético deductivo, el cual presupone que, a partir de las hipótesis formuladas para resolver el problema de investigación, se derivan las consecuencias lógicas, las cuales deben someterse a contrastación empírica. (Tamayo y Tamayo, 2000).

Método analítico: Método de investigación que consiste en la desmembración de un todo (los juegos recreativos y desarrollo de la autoestima, desmembradas en dimensiones, indicadores, ítems), descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos.

Método sintético: Es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis. En otras palabras, debemos decir que la síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades. (Pino, 2007)

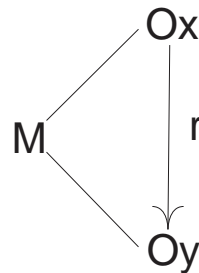
3.3 Diseño de investigación

Diseño no experimental transeccional correlacional causal:

“El diseño es no experimental porque se realiza sin manipular deliberadamente la variable independiente” (juegos recreativos); “es transeccional porque se realizan observaciones o

se recolectan datos sobre las variables” juegos recreativos y desarrollo de la autoestima en un momento o tiempo único; es correlacional porque describen vinculaciones entre las variables juegos recreativos y desarrollo de la autoestima; “son causales porque se establecen procesos de causalidad” entre tales variables juegos recreativos y desarrollo de la autoestima (Hernández, Fernández y Baptista, 2012).

El gráfico que corresponde a este diseño es el siguiente:



M=30 niños de Educación Inicial de la institución educativa N. 022 " Cosomito", Chiclayo

Ox=Juegos recreativos

Oy=Autoestima

r=Relación entre las variables estudiadas.

3.4 Población y muestra

3.4 1. Población:

La población es el conjunto de sujetos o cosas que tienen uno o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo. (Vara, 2012 p. 221)

La población en la presente investigación está constituida por 30 niños de 5 años de la institución educativa inicial N. 022 " Cosomito", Chiclayo.

Cuadro 1

Población conformada por niños de 5 años de la institución educativa inicial N. 022 "Cosomito", Chiclayo

I.E.	Niños		Total
	Varones	Mujeres	
IEI Cosomito	17	13	30

Fuente: Elaborado por las autoras

3.4.2 Muestra:

Es el conjunto de casos extraídos de la población, seleccionando por algún método racional, siempre parte de la población. Si se tiene varias poblaciones, entonces se tendrá varias muestras. (Vara, 2012 p. 221).

Se considera una muestra universal, constituido por los 30 niños de 5 años de la institución educativa inicial N.022 “Cosomito”, Chiclayo.

Cuadro 2: Muestra conformada por niños de 5 años de la institución educativa inicial N.022 "Cosomito", Chiclayo

I.E	Niños		Total
	Varones	Mujeres	
IEI Cosomito.	17	13	30

Fuente: Elaborado por las autoras.

3.4.3 Muestreo:

“Para seleccionar la muestra se realizó el muestreo No probabilístico intencional o por criterio del investigador. Se basa, primordialmente, en la experiencia con la población,” (Vara, 2012).

3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnicas: son un conjunto de reglas, procedimientos, actividades para obtener datos o información para el logro de los objetivos de una investigación (Carrillo de Orellano, 2011).

Instrumentos: cualquier recurso o formato de papel o digital que se utiliza para recoger información (Carrillo de Orellano, 2011).

La técnica empleada en la investigación es la observación, con sus respectivos instrumentos que son: lista de cotejo sobre juegos recreativos y la lista de cotejo sobre autoestima, tal como se detalla a continuación:

- a. Lista de cotejo sobre juegos recreativos. Tiene como propósito determinar el nivel de juegos recreativos en niños de la Institución Educativa Inicial N.022 “Cosomito”, Chiclayo, en el año 2017. El cual ha sido estructurado en función de sus dimensiones: Juego motor, juego simbólico, juego de reglas, y juego de construcción. El cuestionario consta de 15 ítems.
- b. Lista de cotejo sobre autoestima. Tuvo como propósito determinar el nivel de autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N.022 “Cosomito”, Chiclayo, en el año 2017, el cual ha sido estructurado en función de sus dimensiones: física, social, afectiva, académica, y ética. El cuestionario consta de 28 ítems.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

- a. Técnicas de procesamiento. Los datos que se obtuvieron fueron procesados utilizando el método estadístico de correlación de Pearson o Rho Spearman, dependiendo de la prueba de Kolmogórov Smirnov y el diagrama de dispersión, con la finalidad de verificar la existencia de relación entre las dimensiones de la variable juegos recreativos y la variable autoestima, así como la tendencia de los datos.

Para la evaluación de la influencia se realizó el análisis de varianza (ANOVA) del análisis de regresión y el coeficiente de determinación para medir el porcentaje de influencia de juegos recreativos en la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017.

- b. Análisis de datos. Se hizo un análisis de los estadígrafos generales de variables juegos recreativos y autoestima, y sus dimensiones.

Luego se describió las variables juegos recreativos y autoestima, y sus dimensiones, analizando sus diversas categorías.

Se analizarán los grados de asociación entre las variables juegos recreativos y autoestima, y sus dimensiones.

Finalmente se analizó la influencia de la variable juegos recreativos y sus dimensiones en la variable autoestima, explicando probablemente la razón.

IV. RESULTADOS

V.

5.1 Presentación y análisis

Tabla 4.1: Estadígrafos de juegos recreativos y autoestima y dimensiones

	JM	JS	JR	JC	JRE	DF	DS	DAF	DAC	DE	AUT
N Válido	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media	2,50	1,27	,63	,57	4,97	1,20	2,67	1,20	1,67	1,67	8,40
Mediana	3,00	1,00	,50	,00	5,00	1,00	3,00	1,00	1,50	1,50	8,00
Moda	3	2	0	0	5	1	2	0	1	1	8
Desviación estándar	1,358	,740	,765	,679	2,189	1,186	1,539	1,186	1,093	1,184	4,107
Mínimo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Máximo	5	2	3	2	10	4	5	4	4	4	17

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima.

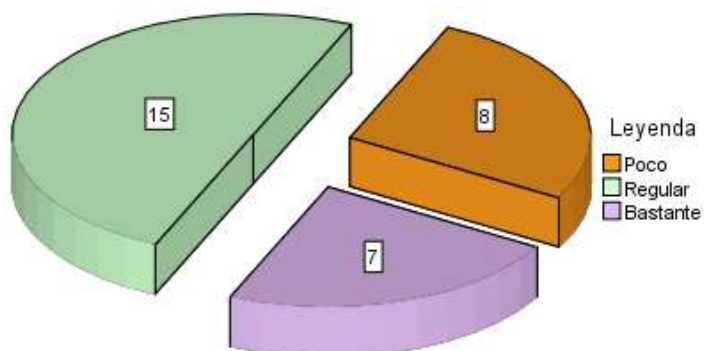
Interpretación: El valor promedio, la mediana, la moda, la desviación estándar, valor mínimo y valor máximo de juegos recreativos: 4.97; 5; 5; 2.189; 0; 10; de esta forma se analiza los otros valores de autoestima y las dimensiones de ambas variables.

Tabla 4.2: Categorías del juego motor

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Poco	8	26,7	26,7	26,7
Regular	15	50,0	50,0	76,7
Bastante	7	23,3	23,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Data de juegos recreativos

Figura 4.1: Categorías del juego motor



Fuente: Data de juegos recreativos

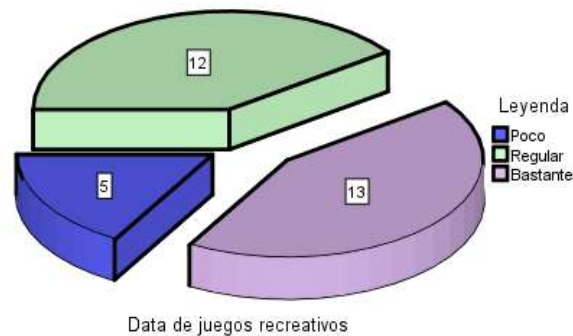
Interpretación: Predomina la categoría regular en 50% que son 15 niños en juego motor en niños de la institución educativa inicial N.022 “Cosomito” Chiclayo, mientras que el otro 50% están en categorías poco 26.7% y bastante 23.3%.

Tabla 4.3: Categorías de juego simbólico

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco	5	16,7	16,7	16,7
	Regular	12	40,0	40,0	56,7
	Bastante	13	43,3	43,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Data de juegos recreativos

Figura 4.2: Categorías de juego simbólico



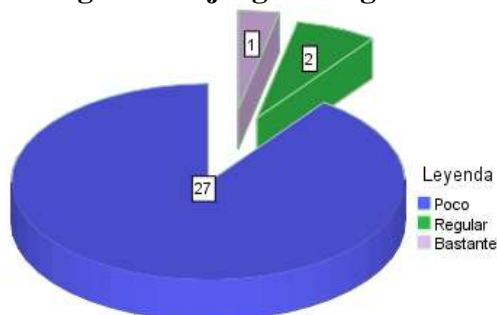
Interpretación: Predomina la categoría bastante en 43.3% con 13 niños en juego simbólico en niños de la institución educativa inicial N.022 “Cosomito” Chiclayo, mientras que el 56.7% están en niveles bastante 40% y poco 16.7%.

Tabla 4.4: Categorías de juego de reglas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco	27	90,0	90,0	90,0
	Regular	2	6,7	6,7	96,7
	Bastante	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Data de juegos recreativos

Figura 4.3: Categorías de juego de reglas



Fuente: Data de juegos recreativos

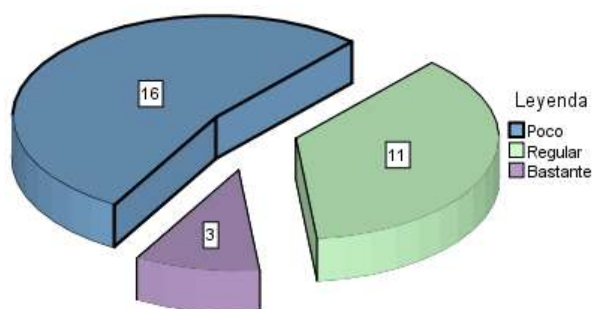
Interpretación: Predomina la categoría poco en 90% con 27 niños en juego de reglas en niños de la institución educativa inicial N. 022 “Cosomito” Chiclayo, mientras que el 3% están en niveles regular 6.7% y bastante 3.3%

Tabla 4.5: Categorías de juego de construcción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco	16	53,3	53,3	53,3
	Regular	11	36,7	36,7	90,0
	Bastante	3	10,0	10,0	100,0
Total		30	100,0	100,0	

Fuente: Data de juegos recreativos

Figura 4.4: Categorías de juego de construcción



Fuente: Data de juegos recreativos

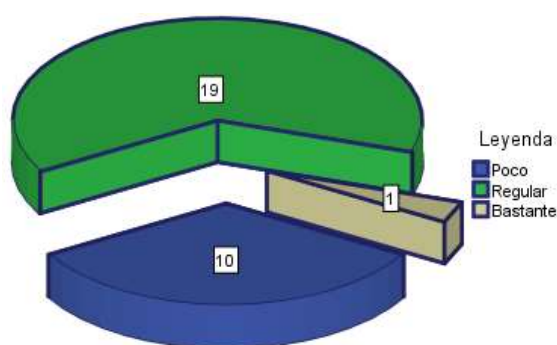
Interpretación: Predomina la categoría poco en 53,3% con 16 niños en juego de construcción en niños de la institución educativa inicial N.022 “Cosomito” Chiclayo, mientras que el 46.7% están en niveles regular 36.7% y bastante 10%.

Tabla 4.6: Categorías de juegos recreativos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco	10	33,3	33,3	33,3
	Regular	19	63,3	63,3	96,7
	Bastante	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Data de juegos recreativos

Figura 4. 5: Categorías de juegos recreativos



Fuente: Data de juegos recreativos

Interpretación: Predomina la categoría regular en 63,3% con 19 niños en juego de construcción en niños de la institución educativa inicial N.022 “Cosomito” Chiclayo, mientras que el 36.6% están en niveles poco 33.3% y bastante 3.3%

Tabla 4.7: Categorías de autoestima física

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	21	70,0	70,0	70,0
	Media	8	26,7	26,7	96,7
	Alta	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Data de autoestima

Figura 4.6: Categorías de autoestima física



Fuente: Data de autoestima

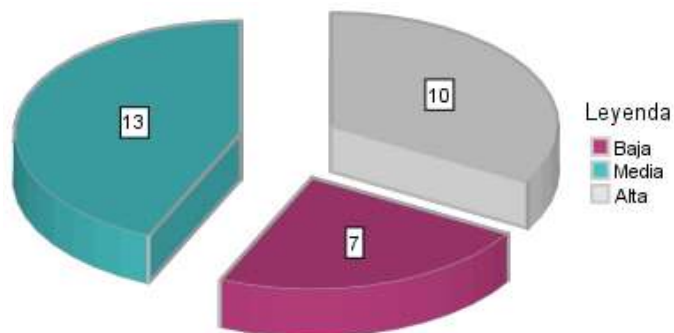
Interpretación: Predomina la categoría baja en 70% con 21 niños en autoestima física en niños de la institución educativa inicial N.022 “Cosomito” Chiclayo, mientras que el 30% están en niveles media 26.7% y alta 3.3%.

Tabla 4.8: Categorías de autoestima social

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	7	23,3	23,3	23,3
	Media	13	43,3	43,3	66,7
	Alta	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Data de autoestima

Figura 4.7: Categorías de autoestima social



Fuente: Data de autoestima

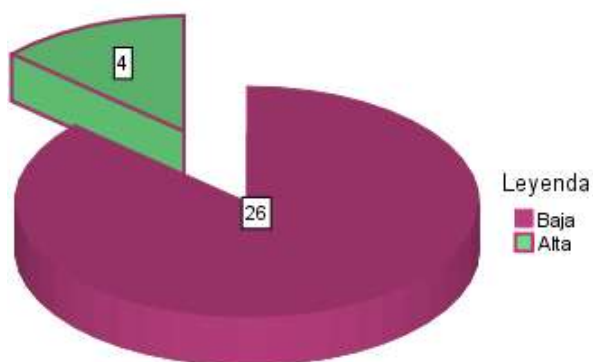
Interpretación: Predomina la categoría media en 43.3% con 13 niños en autoestima social en niños de la institución educativa inicial N.022 “Cosomito” Chiclayo, mientras que el 56.6% están en niveles alta 33.3% y baja 23.3%.

Tabla 4.9: Categorías de autoestima afectiva

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	26	86,7	86,7	86,7
	Media	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Data de autoestima

Figura 4.8: Categorías de autoestima afectiva



Fuente: Data de autoestima

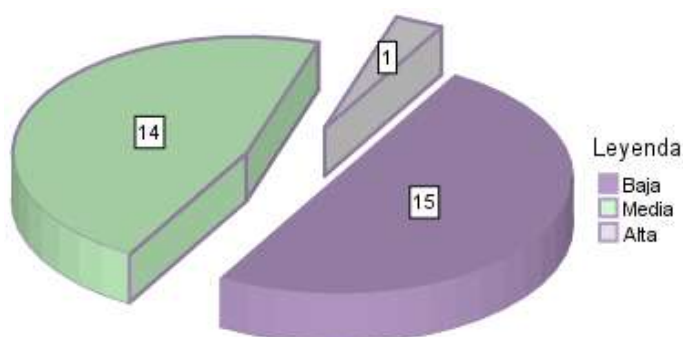
Interpretación: Predomina la categoría baja en 86.7% con 26 niños en autoestima afectiva en niños de la institución educativa inicial N.022 “Cosomito” Chiclayo, mientras que el 13.3% están en el nivel medio.

Tabla 4.10: Categorías de autoestima académica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	15	50,0	50,0	50,0
	Media	14	46,7	46,7	96,7
	Alta	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Data de autoestima

Figura 4.9: Categorías de autoestima académica



Fuente: Data de autoestima

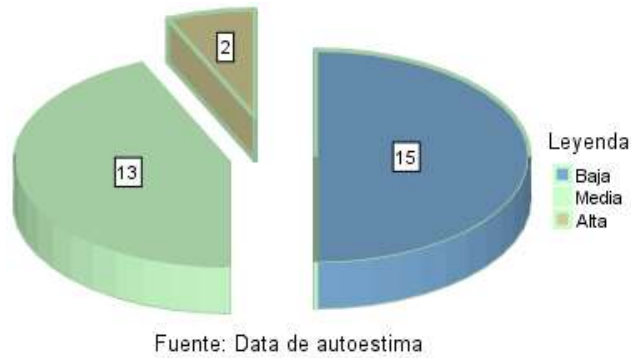
Interpretación: Predomina la categoría baja en 50% con 15 niños en autoestima académica en niños de la institución educativa inicial N.022 “Cosomito” Chiclayo, mientras que el 50% están en niveles media 46.7% y alta 3.3%.

Tabla 4. 11: Categorías de autoestima ética

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	15	50,0	50,0	50,0
	Media	13	43,3	43,3	93,3
	Alta	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Data de autoestima

Figura 4.10: Categorías de autoestima ética



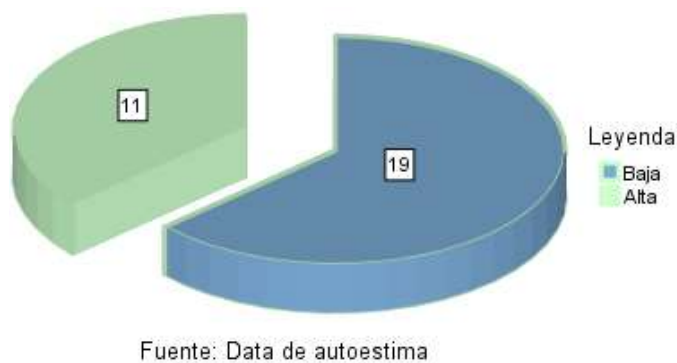
Interpretación: Predomina la categoría baja en 50% con 15 niños en autoestima ética en niños de la institución educativa inicial N.022 “Cosomito” Chiclayo, mientras que el 50% están en niveles media 43.3% y alta 6.7%.

Tabla 4. 12: Categorías de autoestima

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	19	63,3	63,3	63,3
	Media	11	36,7	36,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Data de autoestima

Figura 4.11: Categorías de autoestima



Interpretación: Predomina la categoría baja en 63.3% con 19 niños en autoestima en niños de la institución educativa inicial N. 022 “Cosomito” Chiclayo, mientras que el 36.7% están en nivel media 36.7%.

Tabla 4.13: Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

	JM	JS	JR	JC	JRE	DF	DS	DAF	DAC	DE	AUT	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Parámetros normales ^{a,b}	Media	2,50	1,27	,63	,57	4,97	1,20	2,67	1,20	1,67	1,67	8,40
	Desviación estándar	1,358	,740	,765	,679	2,189	1,186	1,539	1,186	1,093	1,184	4,107
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,177	,273	,296	,331	,173	,267	,140	,244	,229	,213	,172
	Positivo	,132	,207	,296	,331	,127	,267	,134	,244	,229	,213	,172
	Negativo	-,177	-	-	-	-,173	-,156	-,140	-,183	-,155	-,137	-,080
Estadístico de prueba	,177	,273	,296	,331	,173	,267	,140	,244	,229	,213	,172	
Sig. asintótica (bilateral)	,017 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,023 ^c	,000 ^c	,137 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,001 ^c	,024 ^c	

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

Interpretación: Los valores sigs. Asintótica de juegos recreativos y autoestima y sus dimensiones algunos son menores que 0,05, lo que implica se debe de medir las correlaciones de ellos usando la fórmula de Rho Spearman no paramétrico.

Tabla 4.14: Correlaciones de juegos recreativos y autoestima y sus dimensiones

		DF	DS	DAF	DAC	DE	AUT
Rho de Spearman	JM Coeficiente de correlación	,420*	,502**	,209	,579**	,340	,645**
	Sig. (bilateral)	,021	,005	,268	,001	,066	,000
	N	30	30	30	30	30	30
JS	Coeficiente de correlación	,533**	,048	,406*	,397*	,322	,513**
	Sig. (bilateral)	,002	,800	,026	,030	,083	,004
	N	30	30	30	30	30	30
JR	Coeficiente de correlación	,390*	,327	,597**	,332	,635**	,686**
	Sig. (bilateral)	,033	,078	,001	,073	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30
JC	Coeficiente de correlación	-,008	,285	,350	,002	,456*	,314
	Sig. (bilateral)	,968	,127	,058	,992	,011	,091
	N	30	30	30	30	30	30
JRE	Coeficiente de correlación	,670**	,484**	,598**	,722**	,738**	,980**
	Sig. (bilateral)	,000	,007	,000	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

Interpretación:

Existe relación altamente significativa entre juego motor, juego simbólico, juego de reglas, juegos recreativos con la autoestima: ,645**; ,513**; ,686**; ,980**; todos con $p < 0.01$.

Existe relación altamente significativa entre juego motor con autoestima social y autoestima académico; y relación significativa entre juego motor y autoestima física.

Existe relación altamente significativa entre juego simbólico y autoestima físico; y relación significativa entre juego simbólico con autoestima afectiva y autoestima académica.

Existe relación altamente significativa entre juego de reglas con autoestima afectiva y autoestima ética; y relación significativa entre juego de reglas y autoestima física.

Existe relación significativa entre juego de construcción y autoestima ética.

Existe relación altamente significativa entre juegos recreativos con autoestima física, con autoestima social, con autoestima afectiva, con autoestima académica, y con autoestima ética.

Tabla 4.15: Resumen del modelo, influencia de JM en AUT

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,674 ^a	,454	,434	3,089

a. Predictores: (Constante), JM

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

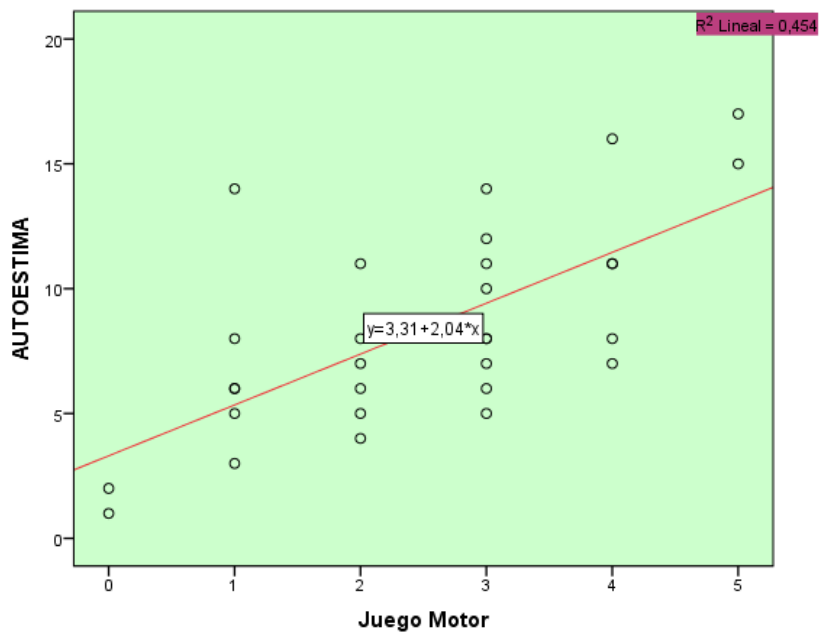
Tabla 4.16: Coeficientes, prueba T student

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		
	B	Error estándar	Beta	t	Sig.
1 (Constante)	3,307	1,197		2,763	,010
JM	2,037	,422	,674	4,825	,000

a. Variable dependiente: AUT

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

Figura 4.12: Dispersión de juego motor en autoestima



Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

Interpretación: El juego motor influye en 45.4% en la autoestima, otros factores que constituyen el 54.6% influyen también en la autoestima. La prueba T student confirma esta influencia puesto que la T aplicada > T teórica.

Tabla 4.17: Resumen del modelo, influencia de JS en AUT

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,520 ^a	,270	,244	3,571

a. Predictores: (Constante), JS
b. Variable dependiente: AUT

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

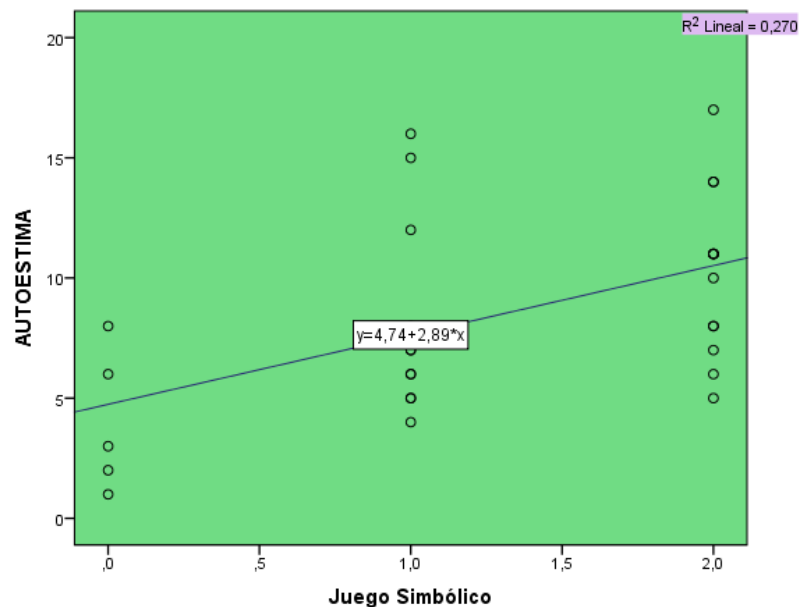
Tabla 4.18: Coeficientes, Prueba T student

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		
	B	Error estándar	Beta	t	Sig.
1 (Constante)	4,744	1,309		3,623	,001
JS	2,887	,896	,520	3,220	,003

a. Variable dependiente: AUT

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

Figura 4.13: Dispersión de juego simbólico en autoestima



Interpretación: El juego simbólico influye en 27% en la autoestima, otros factores que constituyen el 73% influyen también en la autoestima. La prueba T student confirma esta influencia puesto que la T aplicada > T teórica.

Tabla 4. 19: Resumen del modelo, influencia de JR en AUT

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,740 ^a	,547	,531	2,812

a. Predictores: (Constante), JR

b. Variable dependiente: AUT

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

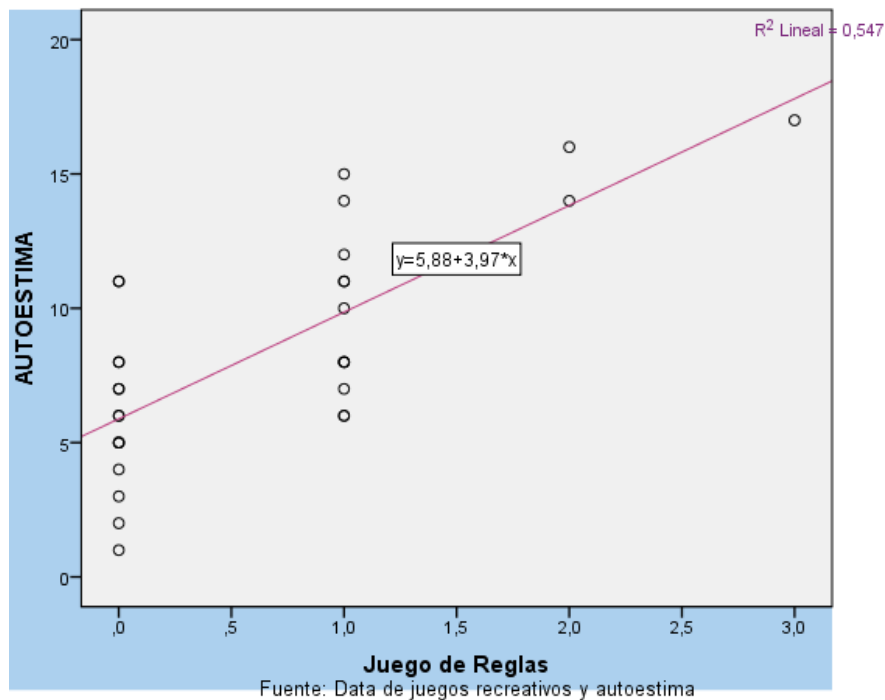
Tabla 4. 20: Coeficientes, Prueba T student

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		
	B	Error estándar	Beta	t	Sig.
1 (Constante)	5,884	,671		8,765	,000
JR	3,972	,683	,740	5,818	,000

a. Variable dependiente: AUT

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

Figura 4.14 Dispersión de juego de reglas en autoestima



Interpretación: El juego de reglas influye en 54.7% en la autoestima, otros factores que constituyen el 45.3% influyen también en la autoestima. La prueba T student confirma esta influencia puesto que la T aplicada > T teórica.

Tabla 4.21: Resumen del modelo, influencia de JC en AUT

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,312 ^a	,097	,065	3,972

a. Predictores: (Constante), JC

b. Variable dependiente: AUT

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

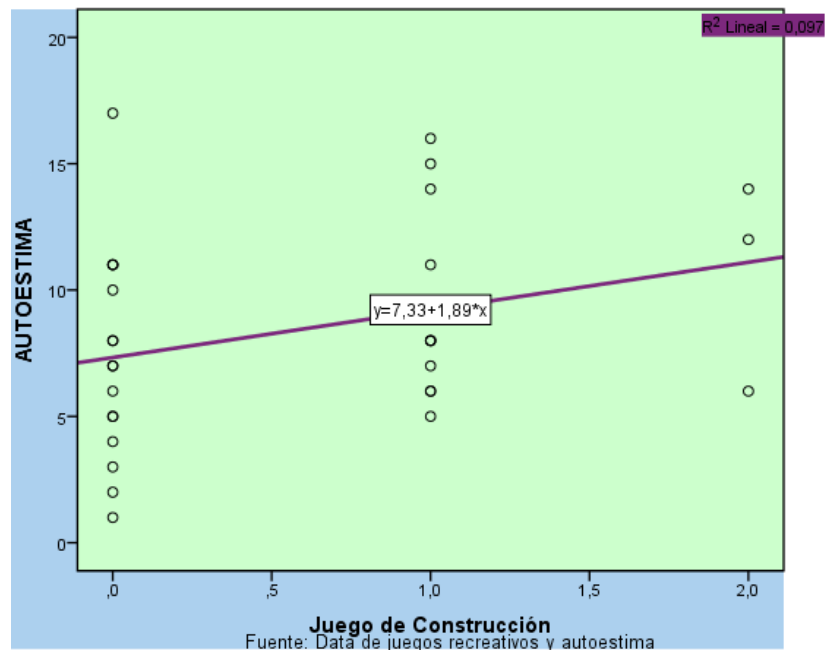
Tabla 4.22: Coeficientes, Prueba T student

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		
	B	Error estándar	Beta	t	Sig.
1 (Constante)	7,332	,951		7,708	,000
JC	1,885	1,086	,312	1,735	,094

a. Variable dependiente: AUT

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

Figura 4.15: Dispersión de construcción en autoestima



Interpretación: El juego de construcción influye en 9.7% en la autoestima, otros factores que constituyen el 90.3% influyen también en la autoestima. La prueba T student confirma esta influencia puesto que la $T_{aplicada} > T_{teórica}$.

Tabla 4.23: Resumen del modelo, influencia de JRE en AUT

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,949 ^a	,900	,897	1,320

a. Predictores: (Constante), JRE

b. Variable dependiente: AUT

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

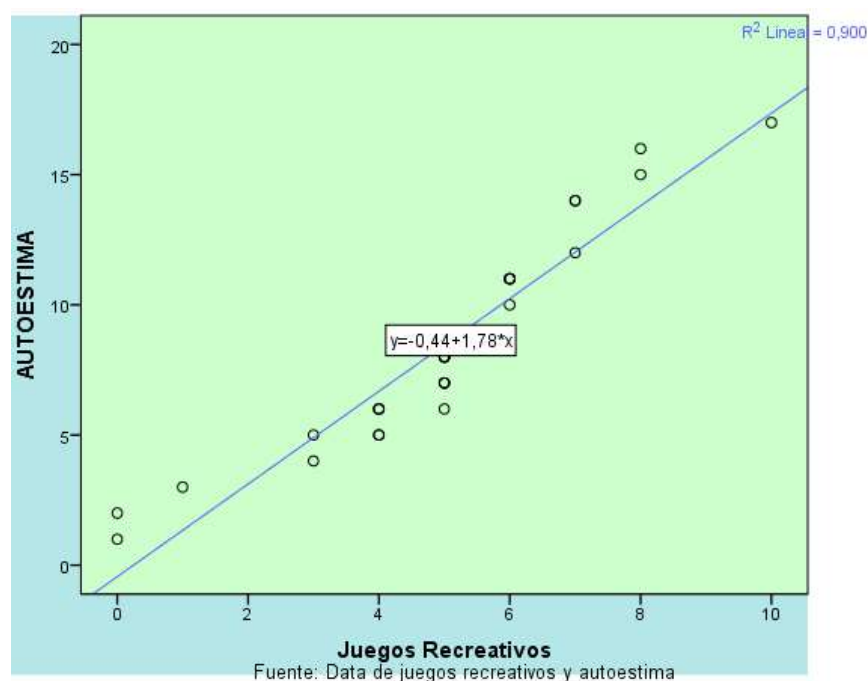
Tabla 4.24: Coeficientes, Prueba T student

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		t	Sig.
	B	Error estándar	Beta			
(Constante)	-,442	,606			-,730	,472
1 JRE	1,780	,112	,949		15,904	,000

a. Variable dependiente: AUT

Fuente: Data de juegos recreativos y autoestima

Figura 4.16: Dispersión de juegos recreativos en autoestima



Interpretación: Los juegos recreativos influyen en 90% en la autoestima, otros factores que constituyen el 10% influyen también en la autoestima. La prueba T student confirma esta influencia puesto que la Taplicada > T teórica.

5.2 Discusión de resultados

La discusión de resultados se realiza contrastando los hallazgos encontrados con lo señalado en el marco teórico y los antecedentes de investigación.

En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha determinado que existe una relación altamente significativa entre las variables: Juegos recreativos y la autoestima; ya que se ha obtenido un coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0.980** (Tabla 14) que indica que, a un alto nivel de juegos recreativos, le corresponde un alto nivel de autoestima o a un bajo nivel de juegos recreativos, le corresponde un bajo nivel de autoestima. Por otro lado, se obtuvo un coeficiente de determinación de $R^2 = 0,90$ (Tabla 23); que indica que los juegos recreativos explican el desarrollo de la autoestima en un 90% de los casos observados de los niños de 5 años en la Institución Educativa N.022 “Cosomito”, Chiclayo, en el año 2017.

Estos resultados se contrastan con otras investigaciones llevadas a cabo entre ellos tenemos que, se concuerda con Ramos y Valderrama (2012), que demuestran el efecto de la aplicación de un taller de Psicomotricidad “Me muevo y aprendo” en los alumnos de educación inicial de una institución educativa del distrito de Villa el Salvador”, tuvo como consecuencia el incremento del nivel de lenguaje oral de dichos alumnos de cuatro años en un 72.2% ubicándose en un nivel normal. Por otro lado, se coincide con Villalva (2011), que sostiene que el grupo experimental que se aplicó juegos verbales y que en la prueba de salida tuvo un incremento notable en la forma de comunicación oral en inglés con calificativo de 15.4 que corresponde al nivel bueno dentro del baremo establecido en la operacionalización de variables, por alumnos del primer grado de la IE. Industrial “Peru Birf de Juliaca”.

También se armoniza con Ortecho y Quijano (2011), quienes consideran que “el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student.” Se encaja con Saavedra y Saldarriaga (2010), quienes afirman que “la aplicación de un programa de Cuentos infantiles influye significativamente en la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular San Silvestre, de Trujillo”, lo que es confirmado por el alto diferencial que se obtiene en el postest respecto del pretest, usando la t student de grupos relacionados.

Lo señalado guarda relación con la información del marco teórico sustentada por Vásquez y Cabrera, (2012), quien afirma que “los juegos recreativos, son un conjunto de acciones utilizadas para la 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.”

Por otro lado, se concuerda con (Zegarra Seminario, 2015), quién asume que “la autoestima es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter. En resumen, es la percepción evaluativa de nosotros mismos, tiene que ver con nuestro desarrollo humano, producto en parte de realizar juegos recreativos.”

En la hipótesis específica N° 1; se señala que el juego motor influye en alto grado en el desarrollo de la autoestima en los niños de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 022 "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017. Esta hipótesis se valida al obtener un coeficiente de correlación Rho de Spearman equivalente a 0.645** (Tabla 14) que refleja una correlación positiva es decir a un alto nivel de juego motor, le corresponde una alta autoestima o a un bajo nivel de juego motor, le corresponde una baja autoestima. Por otro lado, se obtenido un coeficiente de determinación de $R^2 = 0,544$; indica que el juego motor explica el desarrollo de la autoestima en un 54.4% de los casos observados en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017.

En la hipótesis específica N° 2; se señala que el juego simbólico influye en alto grado en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 022 "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017. Esta hipótesis se valida al obtener un coeficiente de correlación Rho de Spearman equivalente a 0.513** (Tabla 14) que refleja una correlación positiva es decir a un alto nivel de juego simbólico, le corresponde una alta autoestima o a un bajo nivel de juego simbólico, le corresponde una baja autoestima. Por otro lado, se obtenido un coeficiente de determinación de $R^2 = 0,270$; indica que el juego simbólico explica el desarrollo de la autoestima en un 27% de los casos observados en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017.

En la hipótesis específica N° 3; se señala que el juego de reglas influye en alto grado en el desarrollo de la autoestima en niños de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 022 "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017. Esta hipótesis se valida al obtener un coeficiente de correlación Rho de Spearman equivalente a 0.686** (Tabla 14) que refleja una correlación positiva es decir a un alto nivel de juego de reglas, le corresponde una alta autoestima o a un bajo nivel de juego de reglas, le corresponde una baja autoestima. Por otro lado, se obtenido un coeficiente de determinación de $R^2 = 0.547$; indica que el juego de reglas explica el desarrollo de la autoestima en un 54.7% de los casos observados en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial " Cosomito", Chiclayo, en el año 2017.

En la hipótesis específica N° 4; se señala que el juego de construcción no influye en alto grado en el desarrollo de la autoestima en niños de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 022 "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017. Esta hipótesis se valida al obtener un coeficiente de correlación Rho de Spearman equivalente a 0.314 (Tabla 14). Por otro lado, se obtenido un coeficiente de determinación de $R^2 = 0.097$; indica que el juego de construcción explica escasamente el desarrollo de la autoestima en un 9.7% de los casos observados en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017.

Concluyendo se puede afirmar que los juegos recreativos influyen en alto grado en el desarrollo de la autoestima en los niños de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 022 "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones:

- a. Se ha logrado determinar que los juegos recreativos influyen en alto grado en el desarrollo de la autoestima en los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N°022 "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017. Esto se refleja en el coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0.980** (Tabla 14). Es decir que, a un alto nivel de los juegos recreativos, le corresponde un buen desarrollo de la autoestima o a un bajo nivel de juegos recreativos, le corresponde un bajo desarrollo de la autoestima; esta relación sucede en un 90% de los casos de la muestra de estudio reflejado en el coeficiente de determinación $R^2 = 0,90$ (Tabla 23)
- b. Se ha logrado determinar que el juego motor influye en alto grado en el desarrollo de la autoestima en los niños de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 022"Cosomito", Chiclayo, en el año 2017. Esto se refleja en el coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0.645** (Tabla 14). Es decir que, a un alto nivel de juego motor, le corresponde un buen desarrollo de la autoestima o a un bajo nivel de juego motor, le corresponde un bajo desarrollo de la autoestima; esta relación sucede en un 54.4% de los casos de la muestra de estudio reflejado en el coeficiente de determinación $R^2 = 0,544$ (Tabla 23)
- c. Se ha logrado determinar que el juego simbólico influye en alto grado en el desarrollo de la autoestima, en los niños de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 022"Cosomito", Chiclayo, en el año 2017. Esto se refleja en el coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0.513** (Tabla 14). Es decir que, a un alto nivel de juego simbólico, le corresponde un buen desarrollo de la autoestima o a un bajo nivel de juego simbólico, le corresponde un bajo desarrollo de la autoestima; esta relación sucede en un 27% de los casos de la muestra de estudio reflejado en el coeficiente de determinación $R^2 = 0,270$ (Tabla 23)
- d. Se ha logrado determinar que el juego de reglas influye en alto grado en el desarrollo de la autoestima, en los niños de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 022"Cosomito", Chiclayo, en el año 2017. Esto se refleja en el coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0.686** (Tabla 14). Es decir que, a un alto nivel de

juego de reglas, le corresponde un buen desarrollo de la autoestima o a un bajo nivel de juego de reglas, le corresponde un bajo desarrollo de la autoestima; esta relación sucede en un 54.7% de los casos de la muestra de estudio reflejado en el coeficiente de determinación $R^2 = 0.547$ (Tabla 23)

- e. Se ha logrado determinar que el juego de construcción no influye en alto grado en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 022 "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017. Esto se refleja en el coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0.314 (Tabla 14). Esta relación sucede en un 9.7% de los casos de la muestra de estudio reflejado en el coeficiente de determinación $R^2 = 0.097$ (Tabla 23)

5.2 Recomendaciones:

- a. Al Director de gestión pedagógica de la Dirección Regional de Educación de Lambayeque, implementar en niños de 5 años en las Instituciones Educativas de Inicial de Chiclayo, círculos de autoformación en el desarrollo de juegos recreativos con asistencia técnica especializada, ya que se ha determinado su incidencia positiva en el desarrollo de la autoestima, esta actividad podría llevarse a cabo de manera transversal y permanente durante el año lectivo 2018.
- b. Al Director de gestión pedagógica de la Dirección Regional de Educación de Lambayeque, implementar programas de acompañamiento pedagógico para mejorar la autoestima, se ha observado que existen algunas deficiencias en el desarrollo de la autoestima de algunos profesores de las instituciones educativas de Inicial de Chiclayo, esta actividad podría llevarse a cabo en forma sistemática durante el año lectivo 2018.
- c. A los directores de las instituciones educativas del cercado de Chiclayo; fomentar en los docentes el desarrollo de una cultura evaluativa permanente que movilice a los profesores a su formación continua y superación constante tanto a nivel de desarrollo de los juegos recreativos como en el mejoramiento de su autoestima.
- d. A los estudiantes de pedagogía en la carrera de Educación Inicial, de las diferentes universidades e Institutos Pedagógicos de la Región Lambayeque, que se interesen por investigar sobre como potenciar los juegos recreativos como una herramienta lúdica para desarrollar autoestima y otras potencialidades de los niños de educación Inicial.

BIBLIOGRAFÍA

- Abramo, Rodríguez, Trucco (2016). *El derecho al tiempo libre en la infancia y adolescencia*. Chile. Nobeduc
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall
- Barragán Reyes S. (2014). *Tesis: Estrategias socio afectivas para desarrollar la inteligencia emocional en los niños de 4 a 5 años*. Guayaquil-Ecuador. Recuperado de: repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/765
- Branden (2001) *Niveles de autoestima en los adolescentes*. Barcelona. España
- Cabrera y otros (1999). *Papel del docente en el ejercicio de estrategias socio afectivas*. Recuperado de: <file:///G:/TESIS%20ELMA%20UCT/Dimensiones%20de%20estrategias%20socioafectivas%20CAP%20V/ESTRATEGIAPEDCorr.pdf>
- Camacho, O. B. (2014). *Juegos recreativos para mejorar las habilidades motrices básicas en niños de 3-4 años*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos102/juegos-recreativos-mejorar-habilidades-motrices-basicas-ninos-3-4-anos/juegos-recreativos-mejorar-habilidades-motrices-basicas-ninos-3-4-anos3.shtml#ixzz4EtGk6j3l>
- Carrillo de Orellana, N. (2011). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/nelsycarrillo/tecnica-de-observacin>
- Choque-Larrauri R. y Chirinos-Cáceres J. L. (2009). *Tesis: Eficacia del Programa de Habilidades para la Vida en Adolescentes Escolares de Huancavelica*, Perú.
- Coopersmith (1967). *Evaluación de la autoestima*. Recuperado 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
- Flores Paz, M. (2014). *Tesis: Aplicación de un programa de habilidades psicosociales basado en el autoconocimiento para fortalecer las relaciones interpersonales de los niños y niñas de tercer grado de primaria de la I.E.P. Marvista, Paita*.
- Gargallo (1999:38). *Estrategias de aprendizaje*. Recuperado de: http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero14/9%20Estrategias%20de%20

aprendizaje%20y%20desarrollo%20de%20la%20motivacion_P%20R%20M%20Andrade.pdf

Goleman, Daniel (2001). *La práctica de la inteligencia emocional* (decimocuarta edición). Editorial Kairós. España

González-Arratia, N. I. (2000). *Ciencias de la conducta*. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=iYPB8K-T14gC&pg=PA20&lpg=PA20&dq=Autoestima,+definiciones&source=bl&ots=cB-B70Ti7D&sig=QKbgSeUS8iUI936qkSJHoJQP9M&hl=es&sa=X&ved=0ahUK Ewjn-vyttMLQAhVGySYKHZnyAQo4ChDoAQgyMAQ#v=onepage&q=Autoestima%20C%20definiciones&f=false>

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.

Lescano Pachamora J. (2012). *Tesis: Taller educativo "renovando mis valores" para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de 6° grado de educación primaria, área personal social de la I.E No 00110 - San Francisco del Alto Mayo – Awajun-Tarapoto*.

Lemaître Roe, E. & Puig Esteve G. (2005). *Fortaleciendo la Resiliencia: una estrategia para desarrollar la Autoestima*. Chile. Universidad de Santiago de Chile

López, A. (2003). Extraído de: <http://www.efdeportes.com/efd147/actividades-recreativas-para-el-deficit-de-atencion-hiperactiva.htm>

López, Y. (2008). Ubicado en 200.23.113.59/pdf/24720.pdf

Manual para docentes de educación intercultural bilingüe (2010). *Enseñanza de castellano como segunda lengua en las escuelas EIB del Perú*. Recuperado de: http://www.perueduca.pe/recursosedu/textos-delmed/primaria/ensenanza_castellano_ebr.pdf

Marins de Andrade P. R. (2010). *Tesis: Estrategias de aprendizaje y desarrollo de la motivación: un estudio empírico con estudiantes de E/LE brasileños*. Recuperado de: file:///G:/TESIS%20ELMA%20UCT/Revistas/9%20Estrategias%20de%20aprendizaje%20y%20desarrollo%20de%20la%20motivacion_P%20R%20M%20Andrade.pdf

Martínez (2010). Extraído de: <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.pe/p/juegos-de-reglas.html>

- Ortecho, J. L. y Quijano, M. E. (2011) “*Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del j.n. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011*”. Extraído de: <file:///C:/Users/w7/Downloads/236-535-1-PB.pdf>
- Osuna Paz P. & Saurith Ropain I. (2012). *Tesis: Estrategias socio afectivas y su incidencia en la activación de elementos para la comprensión lectora en inglés*. Universidad del Magdalena Facultad de Educación Maestría en Educación Sue Caribe III Cohorte Santa Marta
- Petro Urrego G. F., Sánchez Jaramillo O. G., Buriticá Céspedes P., Villarreal Barón J. M., Charry Álvarez H., Galeano Gallego A., (...) Sarmiento Barrera C. A. (2010). *Desarrollo socio afectivo*. Recuperado de: http://www.redacademica.edu.co/archivos/redacademica/colegios/politicas_educativas/ciclos/desarrollo_socioafectivo.pdf
- PIAGET, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.
- Polaino-Lorente (1997). *En busca de la autoestima perdida*. Recuperado 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
- Programa de salud infantil y del adolescente, (s.f) Recuperado de <http://www.spapex.es/psi/autoestima.pdf>
- Ramos, J. I. y Valderrama, V. (2012) “Efectos del taller de psicomotricidad sobre el lenguaje oral de los alumnos de educación inicial de una institución educativa del distrito de Villa el Salvador” Extraído de: es.slideshare.net/karemi18/tesis-de-psicomotricidad-y-expresion-oral
- Reasoner (1982). Extraído de: <http://www.encyclopediadetareas.net/2010/06/dimensiones-de-la-autoestima.html>
- Romero, H. D. (2010). “*La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira*”. Pereira Colombia. Universidad Tecnológica de Pereira.
- Rovati (2010). Extraído de: <http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/los-juegos-de-construccion-y-sus-beneficios>
- Rubin, J. (1981). *Study of cognitive processes in second language learning*, Applied Linguistics, 11,117-131

- Schütz, R. (2 de Julio de 2007). S&K. Recuperado el 13 de septiembre de 2010, de <http://www.sk.com.br/sk-krash.html>
- Serrano (2008). *Estrategias de aprendizaje afectivas*. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos81/estrategias-aprendizaje-afectivas/estrategias-aprendizaje-afectivas.shtml>
- Taisbru (2015). Extraído de: <http://taisbru.wikispaces.com/Juego+motor>
- Tamayo y Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica*. México. Edit Limusa. 4ta Edic.
- Temexpose.(2010) *Enciclopedia de Tareas*. Recuperado de: <http://www.encyclopediadetareas.net/2010/06/dimensiones-de-la-autoestima.html>
- Thompson, I. and Rubin, J. (1982). *How to be more successful language learner*. Boston, Massachusetts: Heinle & Heinle Publishers
- Vara, A. (2012) *Siete pasos para una tesis exitosa*. Un método efectivo para las ciencias empresariales. Instituto de investigación de la facultad de ciencias administrativas y recursos humanos. Universidad de San Martín de Porres. Lima. Manuel electrónico disponible en internet: www.aristidesvara.net, pág. 221, 223.
- Vásquez Cabrera (2012). *Programa de juegos recreativos para los estudiantes del octavo año educación general básica de la escuela ISAAC María Peña de la parroquia San José de Raranga Cantón SIGSIG*. Ecuador. Universidad de Cuenca.
- Vélez (2014). Extraído de: <http://www.diariofemenino.com/articulos/psicologia/autoestima/que-es-la-autoestima-definicion-significado-y-tipos-de-autoestima/>
- Villalva, A. (2011) “*Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, por alumnos del primer grado de la IE. Industrial “Peru Birf de Juliaca”*”. Extraído de: <http://es.slideshare.net/yitzelyo/tesis-juegos-verbales-abel?related=1>
- Zegarra Seminario (2015). *Tesis: La autoestima en los estudiantes*. Perú. Universidad Científica del Perú

APÉNDICES Y ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia de la investigación

TÍTULO: Juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial-Chiclayo-2017

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN			METODOLOGÍA
			VARIABLE(S)	DIMENSIONES	INDICADORES	
<p>Problema general: ¿Cuál es el grado de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es el grado de influencia del juego motor en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017?</p> <p>¿Cuál es el grado de influencia del juego simbólico en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017?</p>	<p>Objetivo general: Determinar el grado de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017.</p> <p>Objetivos específicos: Describir el grado de influencia del juego motor en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017.</p> <p>Identificar el grado de influencia del juego simbólico en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 "</p>	<p>Hipótesis general: Hi: Los juegos recreativos influyen en alto grado en el desarrollo de la autoestima en los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo-2017.</p> <p>Ho: Los juegos recreativos influyen en bajo grado en el desarrollo de la autoestima en los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017.</p> <p>Hipótesis específicas: Hi: El juego motor influye en alto grado, en el desarrollo de la autoestima en los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 " Cosomito"- Chiclayo- 2017.</p>	Juegos recreativos	D1: Juego motor	Acciones sencillas	<p>Tipo de investigación: Correlacional explicativa. Población y muestra: La población está conformada por un total 30 niños de 5 años (15 niños y 10 niñas) en la Institución Educativa Inicial "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017. Para seleccionar la muestra se realizó el muestreo No Probabilístico por conveniencia, teniendo como resultado una muestra de estudio de 30 niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial " Cosomito", Chiclayo, en el año 2017. Diseño de investigación: Transeccional correlacional causal Técnicas e instrumentos de medición: Técnica: Observación, técnica de investigación social para la indagación, exploración y recolección de datos, mediante preguntas formuladas directa o indirectamente a los sujetos que</p>
					Exploración	
				D2: Juego simbólico	Actividades	
					Personajes	
				D3: Juego de reglas	Reglas establecidas	
					Creación de reglas	
			D4: Juego de construcción	Básicos		
				Complejos		
			Autoestima	D1: Dimensión física	Seguridad	
					Simétrico	
				D2: Dimensión social	Confianza	
					Decisiones	
D3: Dimensión afectiva	Permanente					
	Altruísta					
D4: Dimensión académica	Responsabilidad					
	Innovación					
D5: Dimensión ética	Valores					

<p>¿Cuál es el grado de influencia del juego de reglas en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 "Cosomito"- Chiclayo-2017?</p> <p>¿Cuál es el grado de influencia del juego de construcción en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 "Cosomito"- Chiclayo-2017?</p>	<p>Cosomito"- Chiclayo-2017.</p> <p>Precisar el grado de influencia del juego de reglas en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 "Cosomito"- Chiclayo-2017.</p> <p>Establecer el grado de influencia del juego de construcción en el desarrollo de la autoestima de los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 "Cosomito"- Chiclayo-2017.</p>	<p>H₂: El juego simbólico influye en alto grado, en el desarrollo de la autoestima en los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 "Cosomito"- Chiclayo 2017.</p> <p>H₃: El juego de reglas influye en alto grado, en el desarrollo de la autoestima en los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 "Cosomito"- Chiclayo-2017.</p> <p>H₄: El juego de construcción influye en alto grado, en el desarrollo de la autoestima en niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 "Cosomito"- Chiclayo- 2017.</p>			<p>Normas</p>	<p>constituyen la unidad de análisis del estudio investigativo.</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Lista de cotejo de juegos recreativos y lista de cotejo de autoestima</p> <p>Técnicas de análisis de datos:</p> <p>Los datos que se obtienen son procesados utilizando el método estadístico de correlación de Rho Spearman, dependiendo de la prueba de Kolmogorov Smirnof y el diagrama de dispersión, con la finalidad de verificar la existencia de relación entre las dimensiones de la variable juegos recreativos y la variable autoestima, así como la tendencia de los datos.</p> <p>Para la evaluación de la influencia se realizará el análisis de varianza (ANOVA) del análisis de regresión y el coeficiente de determinación para medir el porcentaje de influencia de los juegos recreativos en la autoestima de los niños de 5 años en la Institución Educativa inicial "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017.</p>
---	--	---	--	--	---------------	--

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

1. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO** : FICHA DE EVALUACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS
2. **OBJETIVO** : Determinar el dominio de JUEGOS RECREATIVOS
3. **DIRIGIDO A** : Niños de 5 años
4. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR** : Espinoza Polo Francisco Alejandro
5. **GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR** : Doctor.

6. **VALORACIÓN:**

Bueno (X)

Regular ()

Deficiente ()

7. **RECOMENDACIONES FINALES:**


Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo
DNI: 17839286

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

8. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO** : FICHA DE EVALUACIÓN DE AUTOESTIMA
9. **OBJETIVO** : Determinar el dominio de autoestima
10. **DIRIGIDO A** : Niños de 5 años
11. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR** : Espinoza Polo Francisco Alejandro
12. **GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR** : Doctor.

13. **VALORACIÓN:**

Bueno ()

Regular ()

Deficiente ()

14. **RECOMENDACIONES FINALES:**


Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo
DNI: 17839286

FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO 3:

LISTA DE COTEJO SOBRE JUEGOS RECREATIVOS

Nombres.....

I.E.:.....

Estimados(as) niños: El presente instrumento tiene como objetivo analizar el dominio de juegos recreativos, las respuestas de este instrumento sirven únicamente para esta investigación y serán totalmente confidenciales. Agradecemos su colaboración y honestidad al responder. Recuerde que no hay respuesta buena o mala, sino diferentes formas de pensar, sentir y actuar, es lo que se pide que se conteste. El tiempo de duración es de 15 minutos.

ITEMS	Opción Respuesta	
	SI	NO
Juego motor		
1. Juega con cosas.		
2. Juega con las personas.		
3. golpea un objeto contra otro		
4. Tira un objeto para que lo volvamos a dar.		
5. Exploran lo que tienen a su alrededor		
6. Repite una acción cuando descubre algo interesante		
Juego simbólico		
7. Usa un objeto para representar varias actividades		
8. Representa personajes como si estuvieran presentes		
Juego de reglas		
9. Aprende a jugar		
10. Acepta las reglas acciones		
11. Incorpora nuevas reglas		
12. Inventa nuevas reglas		
Juego de construcción		
13. Construye torres en base a cubos superpuestos		
14. Construye torres cada vez más sofisticados		
15. Construye grúas que desea que funcione		

i) Ficha técnica

Nombre del instrumento: Lista de cotejo sobre juegos recreativos

Autoras: Montenegro Mesones Delia Juanita y Tello Montalvo Gloria

Administración: Individual

Procedencia: Programa de Titulación en Inicial de la Universidad Católica de Trujillo-Benedicto XVI.

Año: 2017

Aplicación: niños de 5 años.

Duración: 15 minutos

Usos: niños de la Institución Educativa Inicial N.022 " Cosomito", Chiclayo, en el año 2017.

Dimensiones a medir: Juego motor, juego simbólico, juego de reglas, y juego de construcción.

N.º total de Ítems: 15 ítems.

ii) Descripción de la Prueba

Se presenta el instrumento elaborado sobre juegos recreativos partiendo de la variable general, dividida en cuatro dimensiones: Juego motor, juego simbólico, juego de reglas, y juego de construcción. Cada una de ellas con sus respectivos indicadores.

- a. Juego motor: Acciones sencillas, exploración.
- b. Juego simbólico: Actividades, personajes.
- c. Juego de reglas: Reglas establecidas, creación de reglas.
- d. Juego de construcción: Básicos, complejos

En base a estas dimensiones e indicadores se plantearon los ítems, que hacen un total de 15 preguntas; cada pregunta tiene dos alternativas de respuestas: Si (1 punto), No (0 puntos).

Para evaluar la variable X (Juegos recreativos) y las dimensiones se categorizó considerando los rangos que se muestran en el siguiente cuadro:

Categorías	Deficiente	[0-5>
	Regular	[5-10>
	Bueno	[10-15>

La descripción del instrumento se facilita en el siguiente apartado:

Juegos recreativos (variable 1)

Juego motor: (Dimensión 1)

Acciones sencillas (indicador 1): Se refiere a si los niños juegan con cosas, juegan con las personas, golpean un objeto con otro, tira un objeto para volverlo a dar. Ítems (1, 2, 3, 4).

Exploración (indicador 2): Se refiere a si el niño explora lo que tiene a su alrededor, si repite una acción cuando descubre algo interesante. Ítems (5 y 6)

Juego simbólico: (dimensión 2)

Actividades (indicador 3): Se refiere a si el niño usa un objeto para representar varias actividades. Ítem (7).

Personajes (indicador 4): Se refiere a si el niño representa personajes como si estuvieran presentes. Ítem (8).

Juego de reglas (dimensión 3)

Reglas establecidas (indicador 5): Se refiere a si el niño aprende a jugar, si acepta las reglas. Ítems (9 y 10).

Creación de reglas (indicador 6): Se refiere a si el niño incorpora nuevas reglas, inventa nuevas reglas. Ítems (11 y 12).

Juego de construcción (Dimensión 4)

Básicos (indicador 7): Se refiere a si el niño construye torres no complejas. Ítem (13).

Complejos (indicador 8): Se refiere a si el niño construye torres complejas, construye grúas complejas. Ítems (14 y 15).

iii) Prueba Piloto

El instrumento elaborado se aplicó de manera preliminar a una muestra piloto equivalente a la muestra (25 niños) de otra Institución Educativa con características parecidas a la muestra de la presente investigación para pasar los procesos de validación y confiabilidad estadística. Antes de aplicar la prueba piloto se evaluó la claridad de las preguntas y si contextualmente medían el contenido que se espera en la variable juegos recreativos; asimismo la pertinencia de los distractores considerados para cada ítem.

iv) Validación del Instrumento

El cuestionario sobre juegos recreativos, antes de su aplicación en el grupo objetivo, se validó estadísticamente con el análisis factorial confirmatorio: primero se cumplió con la prueba de KMO y Bartlett, al poseer el instrumento una medida KMO de adecuación al muestreo=0.585 con un sig.=0.000; tuvo 61.81% acumulado de varianza total explicada y la conformación de los ítems a cada uno de los cuatro componentes según (Anexo 5).

v) Confiabilidad del Instrumento

Se hizo la prueba de Fiabilidad interna del Instrumento cuestionario sobre juegos recreativos después de aplicado el Instrumento a la muestra piloto empleando la fórmula

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

K: El número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los Ítems

S_T^2 : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

El Coeficiente de Alfa de Cronbach obtenido es de $\alpha = 0.705$; este dato señala que el instrumento para evaluar tiene un alto grado de confiabilidad situación que indica que el instrumento realiza mediciones estables en torno a la variable juegos recreativos.

Ver Cálculo en (Anexo 5)

Anexo 5:

Validez y confiabilidad estadística de instrumentos

Validez con análisis factorial confirmatorio de juegos recreativos

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		.585
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	253,375
	gl	105
	Sig.	.000

Varianza total explicada

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de extracción de cargas al cuadrado			Sumas de rotación de cargas al cuadrado		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	3,182	21,213	21,213	3,182	21,213	21,213	2,539	16,929	16,929
2	2,519	16,796	38,009	2,519	16,796	38,009	2,534	16,891	33,819
3	1,990	13,265	51,274	1,990	13,265	51,274	2,249	14,993	48,812
4	1,580	10,536	61,810	1,580	10,536	61,810	1,950	12,998	61,810
5	1,335	8,900	70,710						
6	,991	6,607	77,317						
7	,901	6,004	83,322						
8	,558	3,723	87,045						
9	,464	3,090	90,135						
10	,363	2,417	92,552						
11	,294	1,960	94,512						
12	,257	1,713	96,225						
13	,252	1,682	97,907						
14	,174	1,159	99,066						
15	,140	,934	100,000						

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Matriz de componente rotado^a

	Componente			
	1	2	3	4
i14	.769			
i1	.626			
i15	.619			
i10	.528			
i3	.462			
i9	.449			
i11		.860		
i2		.851		
i5		.705		
i13			.795	
i7			.727	
i8			.716	
i4			.527	
i12				.927
i6				.869

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 6 iteraciones.

Anexo 6

Confiabilidad de la lista de cotejo juegos recreativos

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	45	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	45	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,705	15

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
i1	5,71	8,983	,257	,697
i2	5,69	8,537	,413	,678
i3	5,98	9,204	,263	,696
i4	5,91	9,219	,219	,701
i5	5,87	9,482	,108	,713
i6	5,62	9,240	,170	,708
i7	5,56	8,207	,557	,660
i8	5,80	8,982	,269	,696
i9	5,91	9,174	,236	,699
i10	5,73	8,927	,278	,695
i11	5,58	8,568	,414	,678
i12	5,62	9,059	,232	,700
i13	5,67	8,091	,580	,656
i14	5,93	9,155	,255	,697
i15	5,91	8,765	,396	,681

Anexo 7

LISTA DE COTEJO SOBRE AUTOESTIMA

Nombres:.....

I.E.:.....

Estimados(as) niños: El presente instrumento tiene como objetivo analizar el nivel de autoestima, las respuestas de este instrumento sirven únicamente para esta investigación y serán totalmente confidenciales. Agradecemos su colaboración y honestidad al responder. Recuerde que no hay respuesta buena o mala, sino diferentes formas de pensar, sentir y actuar, es lo que se pide que se conteste. El tiempo de duración es de 28 minutos.

ÍTEMS	Opción Respuesta	
	SI	NO
Dimensión física		
1. Se siente atractivo (a) físicamente.		
2. Se siente fuerte.		
3. Tiene capacidad de defenderse.		
4. Se siente armonioso (a)		
5. Se siente coordinado (a)		
Dimensión social		
6. Se siente aceptado		
7. Se siente que pertenece al grupo		
8. Toma la iniciativa		
9. Se relaciona con niños (as) del sexo opuesto		
10. Soluciona conflictos interpersonales		
11. Es solidario (a) con sus compañeros (as)		
Dimensión afectiva		
12. Se siente simpático		
13. Es estable		
14. Es valiente		
15. Es tranquilo		
16. Tiene buen carácter		
17. Es generoso		
18. Es equilibrado		
Dimensión académica		
19. Capacidad de tener éxito		
20. Capacidad de enfrentar exigencias escolares		
21. Se siente inteligente		
22. Se siente creativo intelectualmente		
23. Se siente constante intelectualmente		
Dimensión ética		
24. Es bueno		
25. Es confiado		
26. Es responsable		
27. Es trabajador		
28. Mantiene cohesión del grupo		

i) Ficha técnica

Nombre del instrumento: Lista de cotejo sobre autoestima

Autoras: Montenegro Mesones Delia Juanita y Tello Montalvo Gloria

Administración: Individual

Procedencia: Programa de Titulación en Inicial de la Universidad Católica de Trujillo-Benedicto XVI.

Año: 2,017

Aplicación: niños

Duración: 25 minutos

Usos: niños de la Institución Educativa Inicial N.022 "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017.

Dimensiones a medir: física, social, afectiva, académica, y ética

N.º total de Ítems: 28 ítems.

ii) Descripción de la Prueba

Se presenta el instrumento elaborado sobre autoestima partiendo de la variable general, dividida en cinco dimensiones: física, social, afectiva, académica, y ética.

Cada una de ellas con sus respectivos indicadores.

Física: Seguridad, Simétrico.

Social: Confianza, decisiones.

Afectiva: Permanente, altruista.

Académica: Responsabilidad, innovación.

Ética: Valores, normas

En base a estas dimensiones e indicadores se plantearon los ítems, que hacen un total de 28 preguntas; cada pregunta tiene dos alternativas de respuestas: Si (1 punto), No (0 puntos).

Para evaluar la variable Y (Autoestima) y las dimensiones se categorizó considerando los rangos que se muestran en el siguiente cuadro:

Categorías	Baja	[0-9.33>
	Regular	[9.33-18.66>
	Alta	[18.66-28>

La descripción del instrumento se facilita en el siguiente apartado:

Autoestima: (variable2)

-Dimensión física (Dimensión 1)

Seguridad (Indicador 1): Se refiere a si el niño se siente atractivo, fuerte, con capacidad de defenderse. Ítems (1, 2, y 3).

Simétrico (indicador 2): Se refiere a si el niño se siente armonioso, se siente coordinado. Ítems (4, 5).

-Dimensión social (dimensión 2)

Confianza (indicador 3): Se refiere a si el niño se siente aceptado, se siente que pertenece al grupo. Ítems (6, 7).

Decisiones (indicador 4): Se refiere a si el niño tiene iniciativa, se relaciona con otros niños, soluciona conflictos, es solidario con sus compañeros Ítems (8, 9, 10, 11).

-Dimensión afectiva (Dimensión 3)

Permanente (indicador 5): Se refiere a si el niño se siente simpático, es estable, es valiente, es tranquilo, Ítems (12, 13, 14, y 15).

Altruista (indicador 6): Se refiere a si el niño tiene buen carácter, es generoso, es equilibrado. Ítems (16, 17 y 18).

-Dimensión académica (dimensión 4)

Responsabilidad (indicador 7): Se refiere a si el niño es exitoso, enfrenta exigencias académicas. Ítems (19, y 20).

Innovación (indicador 8): Se refiere a si el niño se siente inteligente, se siente creativo, se siente constante intelectualmente. Ítems (21, 22, 23).

-Dimensión ética (dimensión 5)

Valores (indicador 9): Se refiere a si el niño es bueno, es confiado, es responsable. Ítems (24, 25, y 26).

Normas (indicador 10): Se refiere si el niño es trabajador, mantiene la cohesión del grupo. Ítems (27, y 28).

iii) Prueba Piloto

El instrumento elaborado se aplicó de manera preliminar a una muestra piloto equivalente a la muestra (25 niños) de otra Institución Educativa con características parecidas a la muestra de la presente investigación para pasar los procesos de validación y confiabilidad estadística. Antes de aplicar la prueba piloto se evaluó la claridad de las preguntas y si contextualmente medían el contenido que se espera en la variable sobre autoestima, asimismo la pertinencia de los distractores considerados para cada ítem.

iv) Validación del Instrumento

El cuestionario sobre autoestima, antes de su aplicación en el grupo objetivo, se validó estadísticamente con el análisis factorial confirmatorio: primero se cumplió con la prueba de KMO y Bartlett, al poseer el instrumento una medida KMO de adecuación al muestreo=0.542 con un sig.=0.000; tuvo 51.097% acumulado de varianza total explicada y la conformación de los ítems a cada uno de los cinco componentes según (Anexo 5).

v) Confiabilidad del Instrumento

Se hizo la prueba de Fiabilidad interna del Instrumento lista de cotejo sobre autoestima después de aplicado el Instrumento a la muestra piloto empleando la fórmula

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

K: El número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los Ítems

S_T^2 : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

El Coeficiente de Alfa de Cronbach obtenido es de $\alpha = 0.810$ este dato señala que el instrumento para evaluar tiene un alto grado de confiabilidad situación que indica que el instrumento realiza mediciones estables en torno a la variable

Ver Cálculo en (Anexo 5)

Anexo 8

DATA DE RESULTADOS DE LISTA DE COTEJO DE AUTOESTIMA

n	i1	i2	i3	i4	i5	DF	i6	i7	i8	i9	i10	i11	DS	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18	DAF	i19	i20	i21	i22	i23	DAC	i24	i25	i26	i27	i28	DE	AUT	
1	0	1	0	0	1	2	1	1	0	0	0	1	3	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	2	1	1	1	0	0	3	11	
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	0	0	0	0	1	2	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	3	8	
3	0	1	0	1	1	3	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	2	1	0	0	0	1	2	1	1	0	1	0	3	11	
4	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	2	0	0	1	1	0	2	1	1	0	0	0	2	8	
5	1	1	1	0	0	3	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	0	1	2	1	0	0	1	1	3	1	1	1	0	0	3	15	
6	1	1	1	0	0	3	0	0	0	0	1	1	2	1	0	1	0	1	1	0	4	1	0	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4	17	
7	1	1	1	0	0	3	0	1	0	0	1	1	3	1	0	0	0	0	1	1	3	1	0	0	1	1	3	0	1	1	0	0	2	14	
8	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	4	
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2	
10	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	2	1	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	6	
11	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	6	
12	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	3	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5	
13	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3	1	0	0	0	0	1	8	
14	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	0	1	0	0	3	1	1	0	0	0	2	0	1	1	1	0	3	14	
15	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	5	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	8	
16	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	1	8	
17	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
18	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	2	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
19	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	6	
20	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	7	
21	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	0	0	3	1	1	0	0	1	3	1	1	0	1	1	4	16	
22	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	2	7		
23	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	2	7	
24	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	6	
25	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	3	
26	1	1	0	0	0	2	0	1	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	2	1	1	1	0	0	3	12	
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	2	5	
28	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	1	1	1	3	0	1	1	0	0	2	11
29	1	1	0	0	1	3	0	0	0	0	1	1	2	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	3	1	0	0	0	1	2	11	
30	1	1	0	1	1	4	0	1	0	0	1	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	3	0	0	0	0	0	0	10	

Anexo 9

Validez con análisis factorial confirmatorio de autoestima

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		542
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	668,525
	gl	378
	Sig.	.000

Varianza total explicada

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de extracción de cargas al cuadrado			Sumas de rotación de cargas al cuadrado		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	5,340	19,070	19,070	5,340	19,070	19,070	3,156	11,270	11,270
2	2,618	9,352	28,421	2,618	9,352	28,421	2,980	10,642	21,912
3	2,493	8,903	37,324	2,493	8,903	37,324	2,840	10,142	32,054
4	2,142	7,650	44,975	2,142	7,650	44,975	2,782	9,937	41,991
5	1,714	6,122	51,097	1,714	6,122	51,097	2,550	9,106	51,097
6	1,529	5,462	56,559						
7	1,382	4,934	61,493						
8	1,309	4,677	66,169						
9	1,212	4,327	70,496						
10	1,033	3,688	74,184						
11	,923	3,298	77,482						
12	,909	3,247	80,729						
13	,803	2,868	83,597						
14	,638	2,277	85,874						
15	,620	2,213	88,087						
16	,558	1,994	90,081						
17	,455	1,625	91,706						
18	,387	1,384	93,089						
19	,325	1,161	94,250						
20	,302	1,078	95,328						
21	,282	1,008	96,335						
22	,217	,775	97,111						
23	,176	,627	97,738						
24	,171	,610	98,348						
25	,153	,547	98,895						
26	,127	,453	99,347						
27	,102	,364	99,712						
28	,081	,288	100,000						

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Matriz de componente rotado^a

	Componente				
	1	2	3	4	5
i22	.745				
i23	.607				
i21	.602				
i5	-.501				
i1	.499				
i18	.485				
i28		.765			
i6		.744			
i2		.655			
i14		.607			
i27		.494			
i13			.790		
i12			.643		
i15			.602		
i26			.515		
i4			.411		
i7			.380		
i8				.806	
i9				.749	
i20				.556	
i24				.512	
i17				.485	
i25				.356	
i16					.666
i11					.637
i10					.615
i3					.480
i19					.425

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 9 iteraciones.

Anexo 10

Confiabilidad de la lista de cotejo de Autoestima

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	56	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	56	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.810	28

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
i1	11,46	28,217	,405	,800
i2	11,45	27,924	,461	,798
i3	11,66	28,010	,525	,796
i4	11,73	28,454	,491	,799
i5	11,52	29,854	,099	,813
i6	11,43	31,013	-,114	,822
i7	11,52	28,763	,307	,805
i8	11,43	28,686	,313	,804
i9	11,46	29,017	,252	,807
i10	11,43	28,213	,403	,800
i11	11,45	29,452	,169	,810
i12	11,46	27,962	,455	,798
i13	11,57	28,322	,409	,800
i14	11,46	28,326	,384	,801
i15	11,54	28,181	,426	,800
i16	11,59	29,992	,080	,813
i17	11,57	27,340	,612	,792
i18	11,62	29,184	,251	,807
i19	11,50	28,764	,304	,805
i20	11,41	29,010	,251	,807
i21	11,52	28,691	,321	,804
i22	11,46	28,399	,370	,802
i23	11,41	28,719	,306	,805
i24	11,34	27,719	,506	,796
i25	11,29	29,335	,199	,809
i26	11,39	27,916	,461	,798
i27	11,50	28,945	,269	,806
i28	11,41	28,646	,320	,804



OPINION DE CONFORMIDAD DE TESIS

Visto el informe de tesis presentado por el (la) (los) (las) bachiller(s):

Delia Juanita Montenegro Mesones

Gloria Tello Montalvo

para la obtención del título profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Los miembros del jurado evaluador designado según resolución N° 043 - 2018 dan su opinión de conformidad para que proceda el empastado del citado informe.

Trujillo, 23 de Enero 2018

(Dr. Mg. o Lic.)

Carmen Asrot Pente

Presidente/a

(Dr. Mg. o Lic.)

Secretario/a

(Dr. Mg. o Lic.)

Vocal



OPINION DE CONFORMIDAD DE TESIS

Visto el informe de tesis presentado por el (la) (los) (las) bachiller(s):

Delia Juanita Montenegro Mesones

Gloria Tello Montalvo

para la obtención del título profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Los miembros del jurado evaluador designado según resolución N° 043-2018 dan su opinión de conformidad para que proceda el empastado del citado informe.

Trujillo, 23 de Enero 2018

(Dr. Mg. o Lic.)

Dr. Asnat Puente Correa

Presidente/a

Asnat

(Dr. Mg. o Lic.)

Secretario/a

D. Cruz

(Dr. Mg. o Lic.)

Vocal

Dr. Espinoza