



UNAP



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS

TIPOS DE JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA INICIAL N° 847 NUESTRA SEÑORA DE LA PURÍSIMA,

PUNCHANA 2022

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

THADI HOYOS FALCON

ASESORA:

Lic. PERLITA RIOS DEL AGUILA, Dra.

IQUITOS, PERÚ

2023

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°343-CGT-FCEH-UNAP-2023

En Iquitos, en el auditorio de la **Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades** a los **30 días** del mes de **noviembre de 2023** a horas **11.00 .m.**, se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **TIPOS DE JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 847 NUESTRA SEÑORA DE LA PURÍSIMA, PUNCHANA 2022** aprobado con R.D. N° 2092-2023-FCEH-UNAP del 13/11/23 presentado por la bachiller **THADI HOYOS FALCON**, para optar el Título Profesional de **Licenciada en Educación Inicial del Programa Académico de Profesionalización de Docentes No Titulados y Auxiliares de Educación** que otorga la Universidad de acuerdo a Ley y Estatuto.

El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N° 406-2023-FCEH-UNAP, del 23/02/23, está integrado por:

Dr. ELISEO EDGARDO ZAPATA VASQUEZ	Presidente
Mgr. OLGA ISUIZA MOZOMBITE	Secretaria
Mgr. GLADYS MARLENE VASQUEZ PINEDO	Vocal

Luego de haber escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: *satisfactoriamente*

El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones:
La Sustentación Pública y la Tesis ha sido *aprobada* con la calificación *Muy Buena*.
Estando la bachiller apta para obtener el Título Profesional de **Licenciada en Educación Inicial del Programa Académico de Profesionalización de Docentes No Titulados y Auxiliares de Educación**

Siendo las *11:55* se dio por terminado el acto *de sustentación*


.....
Dr. ELISEO EDGARDO ZAPATA VASQUEZ
Presidente


.....
Mgr. OLGA ISUIZA MOZOMBITE
Secretaria


.....
Mgr. GLADYS MARLENE VASQUEZ PINEDO
Vocal


.....
Dra. PERLITA RIOS DEL AGUILA
Asesora

JURADOS Y ASESOR



.....
Lic. ELISEO EDGARDO ZAPATA VASQUEZ, Dr.
Presidente



.....
Lic. OLGA ISUIZA MOZOMBITE, Mgr.
Secretaria



.....
Lic. GLADYS MARLENE VASQUEZ PINEDO, Mgr.
Vocal



.....
Lic. PERLITA RIOS DEL AGUILA, Dra.
Asesora

RESULTADO DEL INFORME DE SIMILITUD

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

TESIS - HOYOS FALCON THADI.pdf

RECuento DE PALABRAS

16867 Words

RECuento DE CARACTERES

79012 Characters

RECuento DE PÁGINAS

83 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.2MB

FECHA DE ENTREGA

Jan 25, 2023 12:17 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 25, 2023 12:18 PM GMT-5

● 15% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base c

- 12% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

Resumen

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada a mis hijos: Jhade, Xiomara, Homar Rai y familia, porque fueron mi motivo y motor para lograr mi anhelo de ser profesional, a mi esposo por su apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a los docentes de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana de la Facultad de la Educación y Humanidades, por sus conocimientos impartidos durante mi carrera profesional.

Al persona, directivo, docentes y niños de la Institución Educativa Inicial N^o 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana, por brindarme el apoyo necesario para desarrollar mi trabajo de investigación.

ÍNDICE

	Páginas
PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
RESULTADO DEL INFORME DE SIMILITUD	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	5
1.1. Antecedentes	5
1.2. Bases Teóricas	8
1.3. Definición de términos básicos	14
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	16
2.1. Formulación de la hipótesis	16
2.2. Variables y definiciones operacionales	17
2.3. Operacionalización de variables	18
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	19
3.1. Tipo y diseño de investigación	19
3.2. Muestra	20
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.4. Procesamiento y análisis de los datos	22

3.5. Aspectos éticos	22
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	24
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	41
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	43
CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN	44
ANEXOS	47
1: Matriz de consistencia	48
2: Instrumentos de recolección de datos	50
3: Informe de validez y confiabilidad	53
4: Consentimiento informado	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Relación entre el nivel de juegos y nivel de la autoestima en niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.	24
Tabla 2. Relación entre los niveles de juego funcional con los niveles de la autoestima en niños de la I.E.I N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.	25
Tabla 3. Relación entre el nivel del tipo de juego constructivo y el nivel de la autoestima en niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.	27
Tabla 4. Relación entre el nivel del tipo de juego simbólico y el nivel de la autoestima en niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.	29
Tabla 5. Relación entre el nivel del tipo de juego de reglas y el nivel de la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.	31
Tabla 6. Normalidad según Kolmogórov-Smirnov de los tipos de juego y la autoestima.	33

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Relación entre el nivel de juegos y nivel de la autoestima en niños de la I.E.I N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.	24
Gráfico 2. Relación entre los niveles de juego funcional con los niveles de la autoestima en niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.	26
Gráfico 3. Relación entre el nivel del tipo de juego constructivo y el nivel de la autoestima en niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.	28
Gráfico 4. Relación entre el nivel del tipo de juego simbólico y el nivel de la autoestima en niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.	30
Gráfico 5. Relación entre Anemia y logro de aprendizaje en estudiantes del 4° de primaria de la I.E.I.P.S.M. N° 601491 “Madre Teresa de Calcuta”, 2022.	32

RESUMEN

El propósito del estudio fue determinar la relación entre tipos de juegos y autoestima en infantes de la Institución educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima 2022. El enfoque del estudio fue cuantitativo y su diseño fue no experimental de tipo trasversal de alcance correlacional. Incluyó una población muestra de 97 niños de tres a cinco años de edad. Se utilizó como técnica la observación. El estudio concluyó que los tipos de juegos se relacionan significativamente con la autoestima de los niños que participaron del estudio.

Palabras clave: Autoestima, tipos de juego, niños, padres de familia.

ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the relationship between types of games and self-esteem in infants of the Initial Educational Institution No. 847 Nuestra Señora de la Purísima 2022. The approach of the study was quantitative and its design was non-experimental of a transversal type with a correlational scope. It included a sample population of 97 children from three to five years of age. Observation was used as a technique. The study concluded that the types of games are significantly related to the self-esteem of the children who participated in the study.

Keywords: Self-esteem, types of play, children, parents.

INTRODUCCIÓN

El juego como estrategia de enseñanza proporciona oportunidades reales de aprendizaje en los infantes. Mediante esta metodología, el juego se reconoce como la actividad más genuina y significativa durante la infancia, esto debido a que el juego desempeña un papel esencial en el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños (Ministerio de educación, 2014). En este contexto implica que los docentes comprendan a cabalidad la relevancia y el alcance de la actividad lúdica en el desarrollo del proceso educativo. Además, presenta beneficios notables en el aprendizaje de los niños promoviendo la participación activa en los entornos de educación preescolar.

Estos entornos educativos son diseñados para que los niños se involucren en una variedad de actividades que abarcan aspectos motrices, cognitivos, socioemocionales, lingüísticos y sensoriales (Pillajo, Virraoel, & Quezada, 2021). Por ello, es muy importante que en la educación inicial se debe innovar la metodología aplicando al juego como una herramienta que proporciona un contexto en el que el niño puede experimentar el éxito, la socialización, la competencia saludable y la expresión creativa, todo ello contribuye en gran medida a la construcción de una autoestima sólida y positiva. En este contexto la realidad de la educación inicial en el Perú presenta dificultades ya que, en todo el País, en la mayoría de las aulas se puede observar prácticas tradicionales comunes en las que los niños pasan largos periodos sentados sin oportunidad de experimentar y manipular objetos utilizando sus sentidos. Por esta razón, varios autores proponen la importancia de modificar las estrategias pedagógicas en las

aulas, con el fin de potenciar las habilidades de los niños mediante diversas actividades lúdicas que se ofrecen en el entorno educativo (Albornoz, 2019).

Asimismo, es muy importante desarrollar la autoestima en los hogares para el bienestar emocional y el éxito personal de la familia y sobre todo en los miembros más pequeños del hogar. Una autonomía saludable promueve relaciones positivas, resiliencia emocional y un sentido de autoaceptación, lo que contribuye en los niños a tener una vida satisfactoria y equilibrada. Pero la realidad de muchos hogares es otra, ya que muchas de las familias no expresan sus pensamientos y sentimientos de manera asertiva, son violentos entre sus integrantes, siendo los más pequeños los perjudicados. Los niños tienden a aprender de sus padres porque imitan muchos de sus comportamientos, si ven a sus padres con autoestima sólida, es más probable que desarrollen una autoestima saludable también.

La situación problemática descrita también se presenta en la Institución Educativa Inicial N° 847, debido a que se puede observar que los niños presentan los siguientes rasgos: egocentrismo, poco sociables, hacen rabietas, agresivos etc. Esto se presenta porque la mayoría de los niños provienen de hogares disfuncionales en la que los padres responsables de su crianza en algunos casos emplean actitudes autoritarias, atemorizan y se faltan el respeto entre los miembros de la familia creando inseguridad en los niños. Ante lo expuesto se hace necesario plantear la siguiente interrogante como problema general: ¿Cuál es la relación entre los tipos de juegos y la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022? Los problemas específicos son: PE1. ¿Cuál es la relación entre el tipo de juego funcional con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima?

PE2. ¿Cuál es la relación entre el tipo de juego constructivo con la autoestima en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022?

PE3. ¿Cuál es la relación entre el tipo de juego simbólico con la autoestima de en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022?

PE4. ¿Cuál es la relación entre el tipo de juego de reglas con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022?

El objetivo general del estudio es determinar la relación entre los tipos de juegos y la autoestima en niños de la institución educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022. De los que se tienen los siguientes objetivos específicos: OE1. Relacionar el tipo de juego funcional con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima 2022. OE2. Relacionar el tipo de juego constructivo con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022. OE3. Relacionar el tipo de juego simbólico con la autoestima en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022. OE4. Relacionar el tipo de juego con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

Este estudio está estructurado en los aspectos siguientes: Introducción, planteamiento del problema, Marco teórico en la que se presenta la literatura existente sobre el tema de investigación. Metodología en la que se detalla el tipo de investigación, la población y muestra, técnicas de recolección de datos,

análisis estadístico. Asimismo, se presentan los resultados, discusión, conclusiones, y referencias citadas.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

A Nivel Internacional

En el 2021, se realizó un estudio de metodología cuantitativa de tipo descriptivo y transversal. La muestra estuvo constituida por 322 estudiantes. En el resultado principal de la investigación identificó que en los estudiantes predominaron los niveles medios, buenos y altos de autoestima. En cuanto a la actividad física, se observó que las actividades de menor intensidad de permanecer sentado eran más comunes es que las actividades de alta densidad. Concluyó que la actividad física tiene un impacto en la autoestima de los estudiantes que formaron parte del estudio (Paredes & Salina, 2021)

En el año 2021, se realizó una investigación de enfoque mixto; de alcance descriptivo y correlacional contando con un diseño pre experimental que incluyo una muestra de 22 niños y 3 docentes, un total de 25 personas.

Los instrumentos utilizados fueron una encuesta y el Test de Lewis R. Aiken.

Los resultados mostraron que el 68% tiene un nivel de autoestima bajo e incómodo. El estudio concluyó que las actividades ejecutadas y diseñadas en base a los juegos de cooperación desarrollan considerablemente la autoestima ya que involucran acciones de contacto con sus pares, para reconocerse, amarse y apreciarse. (Veletanga, 2021)

En el año 2019, se ejecutó una investigación descriptiva de alcance correlacional y enfoque cuantitativo con un diseño transversal. Incluyó a 90 estudiantes entre 14 y 15 años como muestra. Los resultados revelaron que la

actividad física de los estudiantes se situaba en niveles relativamente bajos y estaba relacionada de manera significativa, positiva y moderada con su autoestima en las dimensiones social, general, hogar y escolar. Concluyó que la mitad de los estudiantes presentaron bajos niveles de autoestima, que se relacionaron con su baja participación en la actividad física. Por otro lado, aquellos que aumentaron su práctica de actividad física experimentaron un aumento en su autoestima (Lizarazo, Burbano, & Valdivieso, 2020).

En el año 2019, se realizó una investigación exploratoria con un diseño interpretativo, incluyó una muestra de 65 padres de familia con hijos de 3 a 4 años de edad. A quienes se les aplicó una encuesta. El estudio concluyó que los padres de familia no cuentan con herramientas adecuadas para potenciar la autoestima de sus hijos en casa (Rodríguez, 2019).

A Nivel Nacional

En el 2020, se realizó una investigación de naturaleza correlacional de diseño no experimental con enfoque cuantitativo, se incluyó una muestra de 15 estudiantes a quienes se les aplicó como técnica la encuesta y como instrumento una guía de observación. El estudio concluyó que las actividades físicas recreativas, se asocian notablemente con la autoestima de los niños que participaron de la investigación (Alayo & Jimenez, 2020)

En 2019, se realizó una investigación de tipo aplicada, de nivel explicativo de diseño experimental de tipo preexperimental, tuvo como población a 42 estudiantes entre cuatro a cinco años de edad a quienes se les aplicó una ficha de observación como instrumento. En sus resultados determinó que los

estudiantes después de la aplicación de los juegos mejoraron su nivel de autoestima. La investigación concluyó que los juegos al aire libre tienen un impacto notable en la formación de la autoestima de los niños y niñas que participaron del estudio (Cabrera, 2019).

En el 2019, se realizó un estudio de tipo aplicada, cuyo diseño fue cuasi experimental con dos grupos de trabajo. Incluyó una muestra no aleatoria intencionada de 50 alumnos de nivel inicial de cinco años. Se emplearon listas de verificación que constaban de 13 ítems. El estudio en sus resultados demostró de manera significativa que los juegos cooperativos mejoran la autoestima en los niños y niñas. El estudio concluyó la importancia de utilizar juegos cooperativos para optimizar la autoestima en niños y niñas de cinco años de nivel inicial, lo que le permitirá mostrar una autoestima positiva en diversas situaciones, abarcando aspectos físicos, sociales, emocionales y académicos (Cisneros, Martínez, & Nolasco, 2019).

En el 2019, se realizó una investigación de naturaleza aplicada con un diseño preexperimental con pre y post prueba. Se ha trabajado con una muestra de 14 infantes con la edad de cinco años. El estudio concluyó que la aplicación de los juegos cooperativos ha tenido un efecto positivo en la variable dependiente, ya que ha mejorado de manera significativa el nivel de autoestima en los niños de cinco años de la población estudiada. Esto se debe a que las actividades aplicadas en los niños fomentaron la comunicación, confianza y participación, lo que a su vez redujo las conductas negativas (Medina & Espinoza, 2019).

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. El juego

Concepto de Juego

El juego se describe como una actividad o acción que se lleva a cabo de manera voluntaria, delimitada en el tiempo y el espacio, guiada por reglas que son aceptadas de forma libre pero obligatoria, con un propósito intrínseco, acompañada de emociones y diversión, y con una conciencia de ser algo distinto a lo que se experimenta en la vida cotidiana (Torres, 2015).

Según Piaget, el juego representa el resultado de un proceso en el que la asimilación se separa de la acomodación antes de volver a integrarse en formas de equilibrio duradero, que lo convertirá en un componente complementario en el pensamiento operatorio o racional. De esta manera, el juego se convierte en el extremo opuesto de la asimilación de lo real hacia el yo y se convierte en un participante activo en la imaginación creativa que continuará impulsando todo pensamiento posterior y finalmente, la razón (Ylarragorry, 2018).

Importancia del juego en la infancia

La importancia del juego en la infancia radica en su capacidad para contribuir al desarrollo integral del niño en diversos aspectos.

Desde el punto de vista físico, el juego estimula el crecimiento de los músculos del niño, mejorando tanto su destreza motriz fina gruesa, como al tiempo que proporciona una salida a la energía acumulada en el niño.

En el ámbito social, el juego promueve la interacción entre los niños, lo que les ayuda a aprender a relacionarse con otros, resolver conflictos y expresar sus sentimientos. Además, el juego fomenta la cooperación, el compartir y la formación de amistades, evitando que los niños se vuelvan egocéntricos o dominantes.

Desde la perspectiva educativa, el juego despierta la capacidad de los niños para percibir y comprender conceptos como formas, colores, tamaños y estructuras. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta educativa que facilita el aprendizaje de estos conceptos (Sperling, 1956).

Tipos de juegos según teoría evolutiva de Piaget

Según la teoría evolutiva de Piaget se ha considerado los siguientes tipos de juego:

Juego funcional o de ejercicio sensorio motor

Durante la etapa sensorio motora del desarrollo infantil, se inicia el juego, el cual se basa en la repetición de movimientos con el propósito de que el niño los interiorice y adapte, lo que le permite aprender y adquirir conocimiento sobre su propio cuerpo (Navarro, 2002).

Juego simbólico

El juego simbólico se caracteriza por la habilidad del niño para representar situaciones ficticias, otorgando vida a objetos inanimados como convertir un palo en un caballo o una piedra en un carro, asimismo, imita acciones que observa en los adultos, como desempeñar roles de doctor, familia o tiendita. Este tipo de juego permite al niño desarrollar su pensamiento en la etapa preoperacional, lo que le ayuda a fortalecer su comprensión de imágenes y símbolos. Posteriormente enriquece sus experiencias emocionales, fomenta su creatividad, estimula su imaginación y contribuye al desarrollo de su lenguaje (Piaget, J.; Inhelder, B. 1984, citado en Ministerio de Educación , España, s.f.).

El juego de reglas

El juego de reglas representa la fase final del juego infantil, en la cual los niños comienzan a comportarse de manera similar a los adultos en términos de seguir reglas y normas. Empieza a manifestarse alrededor de tres años de edad, cuando el niño comienza a introducir reglas en sus actividades lúdicas. Inicialmente, estas reglas pueden ser bastante egocéntricas, ya que el niño busca su propio beneficio. En una etapa posterior, las reglas del juego deben ser cumplidas de manera obligatoria. Finalmente, en una tercera etapa, las reglas se establecen de manera consensuada entre todos los participantes, teniendo en cuenta sus opiniones y preferencias (Navarro, 2002).

Dimensiones de los tipos de juegos

El juego funcional

Estos posibilitan el entrenamiento de las capacidades que, mediante la práctica constante, conducen a la modificación de patrones básicos de la percepción y el movimiento (Aquino & Sánchez, 1999).

Desde el nacimiento hasta los 2 años de edad, los juegos se enfocan en la actividad física, el desarrollo cognitivo, el control de las habilidades motoras, la experimentación, la percepción de objetos y personas. Se trata de lo que podemos llamar juego activo, que implica repetir actividades que han resultado gratificantes a nivel básico. Además, es en esta etapa cuando comienza a surgir el juego que contribuye al desarrollo infantil (Ministerio de educación, 2014).

Juego constructivo

El juego de construcción se inicia alrededor del primer año de vida y se desarrolla simultáneamente con otros tipos de juego. Su evolución está vinculada al

desarrollo de los niños y, en ocasiones, se adapta para complementar el tipo de juego que prevalece en ese momento (Piaget, J.; Inhelder, B. 1984, citado en Ministerio de Educación , España, s.f.).

El juego de desarrollo desempeña un papel fundamental en el progreso de los juegos infantiles debido a que se enfoca en la coordinación de movimientos finos y gruesos, así como en el desarrollo de la destreza. Además, promueven la capacidad de concentración y resolución de problemas, alienta la perseverancia en la búsqueda de objetivos y se alinean con el concepto de razonamiento dinámico, según la teoría de Piaget.

El juego simbólico

El juego simbólico, que se encuentra en la etapa preoperacional, típicamente entre los dos y los siete años de edad, involucra la representación de situaciones, objetos y personajes que no están físicamente presentes durante el juego (Ruiz de Velasco & Abad, 2012). El juego simbólico es significativo porque ayuda al niño en los subsiguientes aspectos:

- Facilita que el niño explore situaciones mentales, ya que sean reales o imaginarias.
- Construye al desarrollo y comprensión de la realidad actual del niño.
- Estimula el desarrollo de su habilidad lingüística.
- Se integra en su profundo entendimiento de los sucesos.
- Promueve su capacidad creativa.
- Abre la puerta a la posibilidad de participar en juegos con reglas más adelante.

El juego de reglas

Surgen en la etapa que abarca desde los cuatro a siete años, pero toma una forma más definida y duradera a partir de los siete años, persistiendo a lo largo de toda la vida. Estas se distinguen por estar organizadas según reglas objetivas, y violar dichas reglas se considera un error. (Ylarragorry, 2018). El juego es un movimiento fundamental para la adecuada promoción física, psíquica y social de los educandos.

Autoestima

Concepto de autoestima

La autoestima comprende nuestra percepción global de nosotros mismos, abarcando aspectos que van desde nuestra apariencia física hasta nuestra valía y habilidades internas. Es una valoración subjetiva que forjamos a lo largo de toda nuestra vida, influenciada por diversas experiencias y la opinión de los demás, y no siempre coincide con la realidad (Cisneros, Martínez, & Nolasco, 2019).

También la autoestima es conceptualizada como la valoración emocional que hacemos de nosotros mismos, basada en nuestro entendimiento del concepto que tenemos de nuestra propia identidad. Esto implica comprender quienes somos, cuánto nos apreciamos y cuánto nos valoramos. Es decir, esta conceptualización destaca que la autoestima implica el autoconocimiento y la aceptación de uno mismo, incluyendo tanto nuestras imperfecciones como nuestras virtudes (Villareal, Sánchez, Veiga, & del Moral, 2011).

Autoestima en la infancia

La autoestima en la infancia se refiere al aprecio que un niño tiene por sí mismo. Aunque los niños pequeños no tienen comprensión lógica de esto, pueden sentirse seguros, aprender sin excesivo temor y progresar adecuadamente para

su edad. Conforme el niño crece, se vuelve más consciente de su propio valor. Cuando un niño se acepta, a sí mismo, experimenta relaciones satisfactorias con los demás. En última instancia, su autoestima es el resultado de su temperamento en interacción con el entorno en el que crece (León, 2014).

Dimensiones de la autoestima

Autoconocimiento

Facilita la toma de conciencia de la virtudes, defectos y potencialidades personales. Cuando una persona reconoce sus habilidades y capacidades, adquiere la capacidad de desarrollar una personalidad sólida y robusta. Por ello es importante que el niño debe empezar por saber cómo es y cómo es su entorno para quererse. Necesita conocer su cuerpo: sus características, las partes que lo forman, lo que puede hacer con él. También es relevante que empiece a observar sus pensamientos a reconocer sus sentimientos y a regular sus emociones, es decir debe empezar a descubrir quién es y como es. (Salinas , 2021)

Autocuidado

El autocuidado es definido por Orem, como el conjunto de acciones conscientes que una persona lleva a cabo con el propósito de gestionar los factores tanto internos como externos que podrían poner en riesgo su vida y su crecimiento futuro. En esencia el autocuidado se refiere a las conductas que una persona realiza o debería llevar a cabo en su propio beneficio (Gamboa, 2019). En el caso de infante, si éste tiene una adecuada autoestima tendrá conciencia de la importancia de cuidar su cuerpo. Poco apoco aprenderá lo relevante que es asearse y preocuparse por su aspecto, alimentarse saludablemente y hacer ejercicio. Será menos vulnerable que otros abusen de él. Del mismo modo a un niño que se le ha enseñado a cuidarse recibirá el mensaje de que es valioso y

tendrá una mayor autoestima. Es importante que el niño tenga nociones correctas de peligro es decir que sepa reconocer situaciones de riesgo, y que sepa defenderse de posibles abusos físicos o sexuales.

Sentimientos de pertenencia

Es una necesidad psicológica y emocional que nos posibilita establecer vínculos con otras personas, reconocernos a nosotros mismos y experimentar la sensación de ser acogidos en nuestro entorno social.

1.3. Definición de términos básicos

Autoestima. - Es en términos simple el cariño que uno se siente hacia sí mismo. La valoración de uno mismo juega un papel fundamente en la manera en que uno se relaciona con los demás y afronta los retos de la vida. Roca, (2006).

Juegos. Son acciones que se dan por si solas y son recreativas en la que el niño renueva y modifica el entorno, aporta su práctica interior y dialoga con el mundo exterior en el que interviene (Minedu, 2009).

Juegos con reglas: Estos juegos comienzan a emerger entre los 4 y 7 años de edad, pero se consolidan principalmente a partir de los 7 años, perdurando a lo largo de toda la vida. Se destacan por su estructura definida en torno a reglas objetivas, y la violación de estas reglas se considera una falta.

Juego sensoriomotor o de actividad: Esta fase abarca desde el nacimiento hasta los dos años de edad. Durante este periodo, el niño desarrolla el control de sus movimientos y aprende a sincronizar.

Esta fase abarca desde el nacimiento hasta los dos años de edad. Durante este período, el niño desarrolla el control de sus movimientos y aprende a sincronizar sus acciones y percepciones con sus resultados. En su juego, se enfoca en

repetir y modificar movimientos, encontrando satisfacción en su dominio de las habilidades motoras y en la exploración sensorial del mundo a través del tacto, la visión y el sonido.

Juego simbólico: Esta fase abarca desde los 2 años hasta los 7 años de edad y se distingue por el uso de símbolos personales. Durante esta etapa, el niño desarrolla la habilidad de representar sus experiencias mediante símbolos y pueden retener imágenes de eventos. Comienza a explorar y combinar estos símbolos en su juego.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de la hipótesis

Hipótesis general

Los tipos de juegos tienen relación directa con la autoestima en los niños de la Institución educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

Hipótesis específicas

1. El tipo de juego funcional tienen relación directa con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima de Punchana 2022.
2. El tipo de juego constructivo tienen relación directa con la autoestima en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima de Punchana 2022.
3. El tipo de juego simbólico tienen relación directa con la autoestima de pertenencia en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.
4. El tipo de juego de reglas tienen relación directa con la autoestima de pertenencia en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

2.2. Variables y definiciones operacionales

Variables:

Variable X: Juegos.

Variable Y: Autoestima.

Definiciones operacionales

Variable (X): Juegos

Definición. Es la acción franca y amena en la que el infante divierte y modifica la situación y aporta su práctica interior y dialoga con el mundo de afuera en el que se ve envuelto (Emiliozi, Galak , & Viñes, 2009).

Variable (Y): Autoestima

Definición. Es el cariño que uno se siente hacia sí mismo. La valoración de uno mismo juega un papel fundamental en la manera en que uno se relaciona con los demás y afronta los retos de la vida. Carl R. (1994).

2.3. Operacionalización de variables

Variables	Definición operacional	Tipo por su naturaleza	Dimensiones	Escala de medición	Categorías	Valores de las categorías	Medios de verificación
Variable (X) Tipos de juegos	Actividades y acciones en la que el niño se divierte y modifica la situación y aporta su práctica interior y dialoga con sus pares con los que se relaciona, será analizada en las dimensiones: Juego constructivo, juego simbólico y juego de reglas.	Cualitativa	Juego constructivo.	Ordinal	Inadecuado Poco adecuado Adecuado	5 10 11 15 16 20	Guía de observación Valoración en general: Inadecuado: 20 40 Poco adecuado 41 60 Adecuado 61 80
		Cualitativa	Juego funcional.	Ordinal	Inadecuado Poco adecuado Adecuado	5 10 11 15 16 20	
		Cualitativa	Juego simbólico.	Ordinal	Inadecuado Poco adecuado Adecuado	5 10 11 15 16 20	
		Cualitativa	Juego de reglas.	Ordinal	Inadecuado Poco adecuado Adecuado	5 10 11 15 16 20	
Variable (y) Autoestima	Valoración que tiene el niño de sí mismo, será analizada en las dimensiones: autoconocimiento, autocuidado y sentimientos de pertenencia.	Cualitativa	Autoconocimiento	Ordinal	Baja Media Alta	5 10 11 15 16 20	Guía de observación autoestima Baja 15 30 Media 31 45 Alta 46 60
		Cualitativa	Autocuidado	Ordinal	Baja Media Alta	5 10 11 15 16 20	
		Cualitativa	Sentimiento de pertinencia	Ordinal	Baja Media Alta	5 10 11 15 16 20	

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

El estudio aplicó un enfoque cuantitativo enmarcada en una investigación de tipo básica y de alcance correlacional. Esto porque se buscó la asociación entre el tipo de juego y la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N°847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana. Al respecto de los estudios correlacionales evalúan la fuerza de correlación entre dos o más variables, cuantificando dichas relaciones. Para lograrlo, se lleva a cabo la medición de cada variable que se presume esté relacionada y luego se analiza la correlación entre ellas, el cual se pone a prueba a través de hipótesis. (Müggenburg & Pérez, 2007)

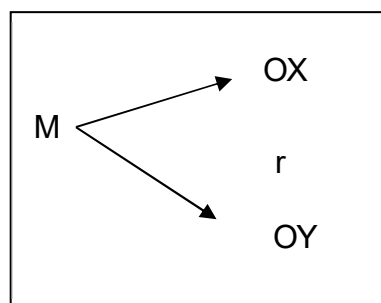
Diseño de investigación

Se utilizó un diseño no experimental de tipo transversal, esto porque no se manipuló las variables y la recolección de datos se tomó en un único momento, su objetivo principal fue la descripción de las variables y el análisis de su comportamiento en ese instante (Hernández, Fernández , & Baptista, 2014).

Esquema del diseño

M = Es la muestra a estudiar.

O_x = Observación de tipos de juegos



r = Relación que existe entre las variables tipos de juego y la autoestima

O_Y = Autoestima

3.2. Muestra

Población

La población se conformó por 97 niños entre los tres, cuatro y cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

Como se detalla en el siguiente cuadro.

Muestra

La muestra estuvo conformada por el 100 por ciento de la población es decir los 97 niños de ambos sexos entre los 3,4 y 5 años de edad de la I.E. estudiada.

Muestreo

El tipo de muestreo fue no probabilístico por conveniencia, debido a que los participantes del estudio fueron seleccionados a criterio del investigador por la accesibilidad para el estudio.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterio de inclusión

- Estudiantes matriculados en el año escolar 2022, de tres, cuatro y cinco años que contaron con el consentimiento informado por parte de sus padres de la I.E. Inicial N° 847 Nuestra Señora De la Purísima.
- Estudiantes que asistieron regularmente a clase.
- Estudiantes que gozaron de buena salud.

Criterio de exclusión

- Estudiantes de tres, cuatro y cinco años que no contaron con el consentimiento informado de la I.E. Inicial N° 847 Nuestra Señora De la Purísima.
- Estudiantes con asistencia irregular.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

La técnica que se utilizó fue la observación directa para analizar las variables: tipo de juegos y autoestima de los niños que participaron del estudio.

Instrumentos:

Para la variable tipos de juego se utilizó una guía de observación de 20 ítems, el cual fue estructurado en cinco dimensiones: Juego constructivo, funcional y simbólico cada uno de ellos con cinco ítems. Este instrumento fue validado por tres expertos de los que se obtuvo un promedio de evaluación del **96,66%**. Respecto a la confiabilidad se obtuvo un coeficiente alfa de Cronbach **0.80**.

Con respecto a la guía de observación sobre la autoestima también se obtuvo un promedio de validez de los tres expertos de **96,66%** y una confiabilidad según valor de alfa de Cronbach **0.73**, demostrándose confiabilidad de ambos instrumentos.

3.4. Procesamiento y análisis de los datos

Procesamiento

Para el procesamiento de datos se utilizó el software SPSS versión 27. El registro y organización de los datos: Una vez recopilados, los datos se registraron y organizaron en una base de datos en el programa informático del Excel, asignando identificadores a los participantes y variables para facilitar su análisis posterior.

Análisis de datos

La normalidad, se llevó a cabo, utilizando la prueba de Kolmogórov-Smirnov dado que la muestra de estudio fue 97($n > 50$). Los valores de significancia (p_{valor}), tanto para la variable tipos de juegos y sus dimensiones y de la variable autoestima, son menores a 0,05. De esto se identificó que los datos provienen de una distribución no normal, por lo que se utilizó para la prueba de la hipótesis una prueba no paramétrica de libre de distribución rho de Spearman o correlación ordinal.

3.5. Aspectos éticos

En el estudio se tuvo en cuenta los siguientes aspectos éticos.

El respeto: Este aspecto se aplicó desde el inicio del estudio al cumplir las normas de grados y títulos de la UNAP, así como al citar correctamente con APA 7 las fuentes consultadas para la fundamentación del marco teórico. Asimismo, se comunicó el propósito del estudio a los participantes (padres y maestras de los niños) mediante el consentimiento informado en

la que expresaron libremente la autorización de participación en el estudio de sus menores hijos.

También se consideró el principio de confidencialidad al no revelar la identidad de los participantes y luego de recogida y procesada la información se utilizó solo par afines de la investigación por lo que fueron posteriormente destruidas.

— .

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 1.

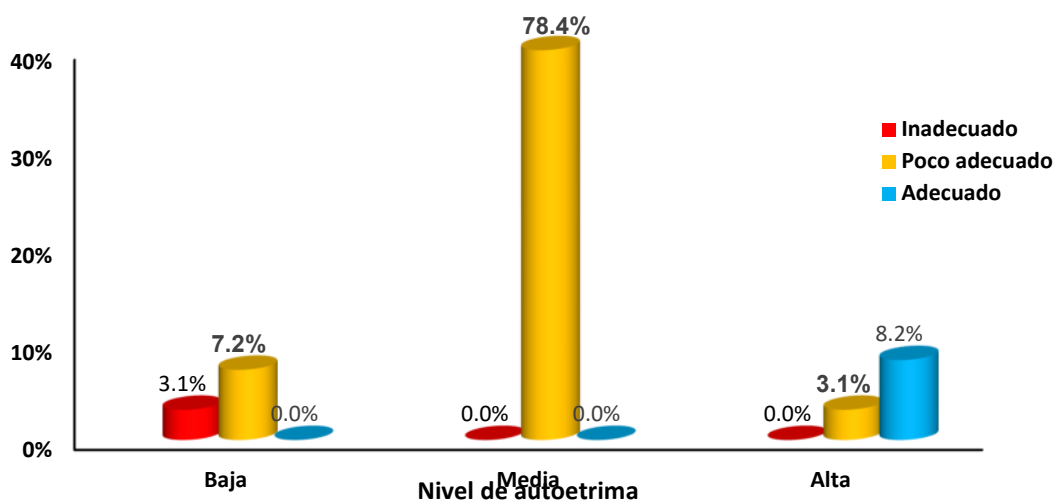
Relación entre el nivel de juegos y nivel de la autoestima en niños de la I.E.I N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

Tipos de juegos	Nivel de Autoestima						Total	
	Baja		Media		Alta			
	N°	%	N°	%	N°	%		
Inadecuado	3	3,1	0	0,0%	0	0,0%	3	3,1%
Poco adecuado	7	7,2	76	78,4%	3	3,1%	86	88,7%
Adecuado	0	0,0	0	0,0%	8	8,2%	8	8,2%
Total	10	10,3%	76	78,4%	11	11,3%	97	100,0%

Fuente: Guía de observación de nivel de juegos y autoestima en niños.
Tau-b de Kendall = 3,900; Significación aproximada = 0,000

Gráfico 1.

Relación entre el nivel de juegos y nivel de la autoestima en niños de la I.E.I N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.



Fuente: Guía de observación del tipo de juegos y autoestima en niños.

Según la tabla y gráfico 1, nos muestra la relación entre los tipos de juegos y los niveles de autoestima de los 97 (100,0%) niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana en el 2022. Del que se observa que de los 10 (10,3%) niños que presentaron nivel de autoestima baja, el 3,1% (n=3) de ellos mostraron nivel de juegos inadecuados y el 7,2% (n=7) de los niños mostraron nivel de juegos poco adecuados no hubo niños que mostraran nivel de juegos adecuados. En cuanto a los 76 (78,4%) niños que presentaron nivel de autoestima media también mostraron nivel de juegos pocos adecuados, no hubo niños que mostraran nivel de juegos adecuados ni inadecuados correspondientemente. De los 11 (11,3%) niños que mostraron nivel de autoestima alta, el 3,1% (n=3) de ellos mostraron nivel de juegos poco adecuados y 8,2% (n=8) nivel de juegos adecuados, no hubo niños que mostraran nivel de juegos inadecuados. Así mismo observamos relación categórica ordinal y directa entre el nivel de juegos y el nivel de autoestima en niños, esta fue comprobada con el coeficiente Tau-b de Kendall para variables cualitativas ordinales donde su valor calculado fue de 3,900 y su significación aproximada de 0,000 ($p < 0,05$), interpretándose que conforme el nivel de juegos en niños sea adecuado la autoestima en ellos tenderá a ser alta.

Objetivos Específicos

Tabla 2.

Relación entre los niveles de juego funcional con los niveles de la autoestima en niños de la I.E.I N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

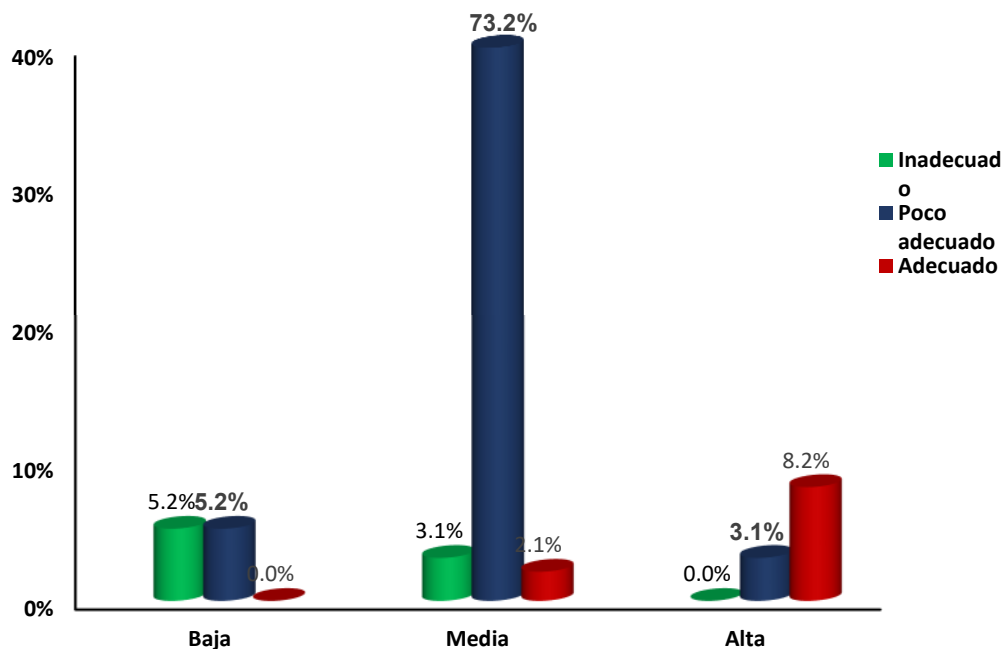
Nivel de juego funcional	Nivel de Autoestima						Total	
	Baja		Media		Alta			
	N°	%	N°	%	N°	%		
Inadecuado	5	5,2	3	3,1%	0	0,0%	8	8,2%
Poco adecuado	5	5,2	71	73,2%	3	3,1%	79	81,4%
Adecuado	0	0,0	2	2,1%	8	8,2%	10	10,3%
Total	10	10,3%	76	78,4%	11	11,3%	97	100,0%

Fuente: Guía de observación de juego funcional y autoestima en niños.

Tau-b de Kendall = 4,329; Significación aproximada = 0,000

Gráfico 2.

Relación entre los niveles de juego funcional con los niveles de la autoestima en niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.



Fuente: Guía de observación de juego funcional y autoestima en niños.

De la tabla y gráfico 2, en cuanto a la relación entre la dimensión nivel de juego funcional y la autoestima en los 97 (100,0%) niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima de Punchana. En el que se observa que del 10 (10,3%) de los niños con nivel de autoestima baja, el 5,2% (n=5) de niños mostraron nivel de juego funcional inadecuados y poco adecuado respectivamente, no hubo niños que mostraran nivel de juego funcional adecuado. De los 76 (78,4%) niños que presentaron nivel de autoestima media, el 3,1% (n=3) de los niños mostraron nivel de juego funcional inadecuado, 73,2% (n=71) de los mismos mostraron nivel de juego funcional poco adecuado y el 2,1% (n=2) de los niños mostraron nivel de juego funcional adecuado correspondientemente, sobre los 11 (11,3%) niños que mostraron nivel de autoestima alta, el 3,1% (n=3) de niños mostraron nivel de juego funcional poco adecuado y el 8,2% (n=8) de los niños mostraron nivel de juego funcional adecuado, no hubo niño que mostrara nivel de juego funcional inadecuado. Por otro lado, observamos que existe relación ordinal significativa entre el nivel de juego funcional y el nivel de autoestima en niños, esta relación que fue comprobada con el coeficiente Tau-b de Kendall donde su valor calculado fue de 4,329 y su significación aproximada de 0,000 ($p < 0,05$), interpretándose

que conforme el nivel de juego funcional en niños sea adecuado el nivel de la autoestima en ellos será alta.

Tabla 3.

Relación entre el nivel del tipo de juego constructivo y el nivel de la autoestima en niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

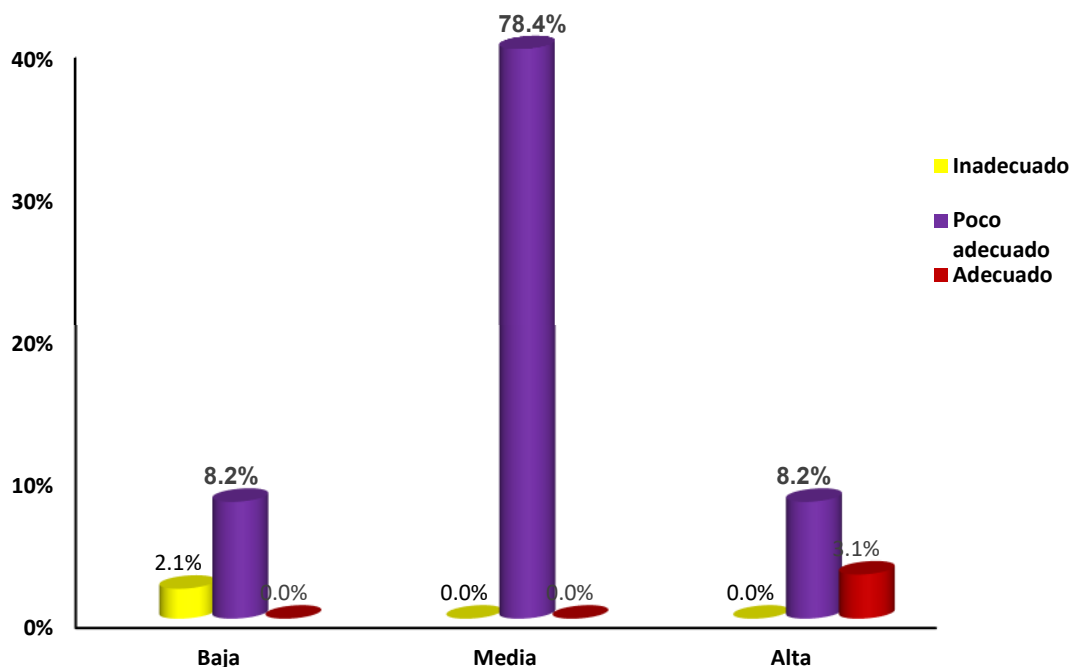
Nivel de juego constructivo	Nivel de Autoestima						Total	
	Baja		Media		Alta			
	N°	%	N°	%	N°	%		
Inadecuado	2	2,1	0	0,0%	0	0,0%	2	2,1%
Poco adecuado	8	8,2	76	78,4%	8	8,2%	92	94,8%
Adecuado	0	0,0	0	0,0%	3	3,1%	3	3,1%
Total	10	10,3%	76	78,4%	11	11,3%	97	100,0%

Fuente: Guía de observación de autoestima y juegos constructivo en niños.

Tau-b de Kendall = 2,387; Significación aproximada = 0,000

Gráfico 3.

Relación entre el nivel del tipo de juego constructivo y el nivel de la autoestima en niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.



Fuente: Guía de observación de juegos constructivo y autoestima en niños.

Según la tabla y gráfico 3, que muestra la relación entre el nivel de juego constructivo y la autoestima de los 97 (100,0%) niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022. Donde se observa que del 10 (10,3%) niños que presentaron nivel de autoestima baja, el 2,1% (n=2) de niños tenían nivel de juego constructivo inadecuado, 8,2% (n=8) de los niños mostraron nivel de juego constructivo poco adecuado, no hubo niños que mostraran nivel de juego constructivo adecuado. De los 76 (78,4%) niños que presentaran nivel de autoestima media también mostraron nivel de juego constructivo poco adecuad, no hubo niño que mostrara nivel de juego constructivos inadecuados y adecuados respectivamente. Del 11 (11,3%) de los niños que mostraron nivel de autoestima alta, el 8,2% (n=8) de los niños mostraron nivel de juego constructivo poco adecuado y el 3,1% (n=3) de los niños mostraron nivel de juego constructivo adecuado no hubo niño que mostrara nivel de juego constructivo inadecuado. También observamos relación ordinal significativa entre el nivel de juego constructivo y el nivel de autoestima de los niños, esta fue comprobada con el

coeficiente Tau-b de Kendall donde su valor calculado fue de 2,387 y su significación aproximada de 0,000 ($p < 0,05$).

Tabla 4.

Relación entre el nivel del tipo de juego simbólico y el nivel de la autoestima en niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

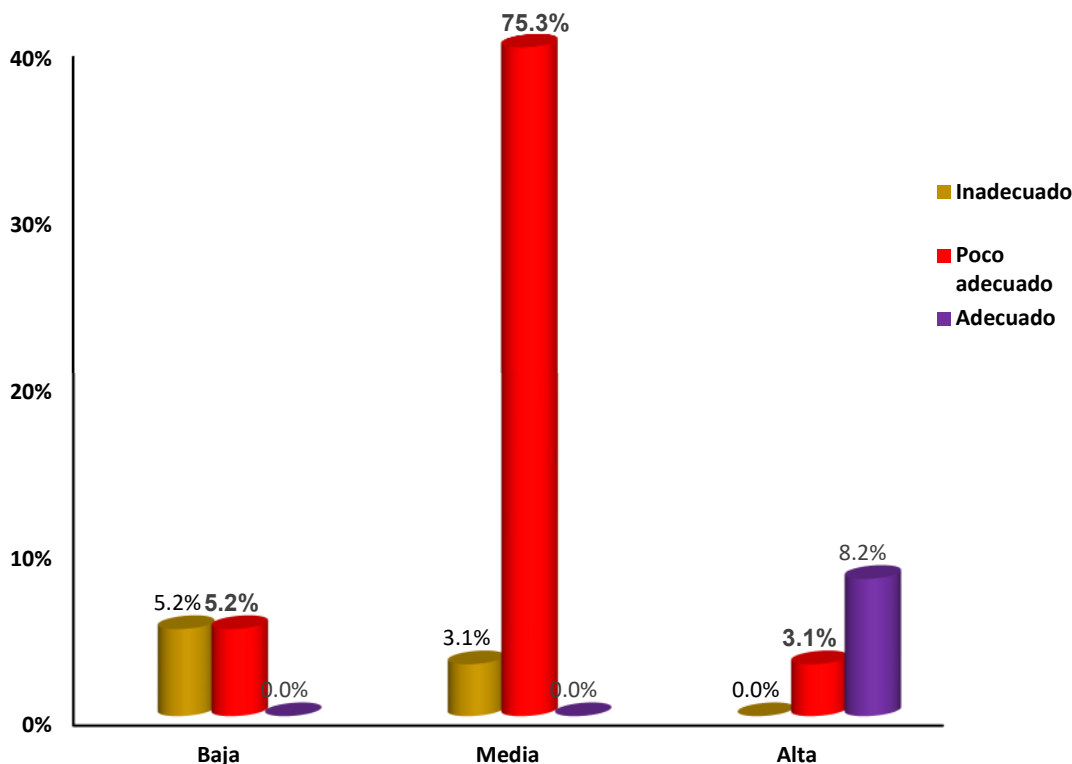
Nivel de juego simbólico	Nivel de Autoestima						Total	
	Baja		Media		Alta			
	N°	%	N°	%	N°	%		
Inadecuado	5	5,2	3	3,1%	0	0,0%	8	8,2%
Poco adecuado	5	5,2	73	75,3%	3	3,1%	81	83,5%
Adecuado	0	0,0	0	0,0%	8	8,2%	8	8,2%
Total	10	10,3%	76	78,4%	11	11,3%	97	100,0%

Fuente: Guía de observación de juegos simbólico y autoestima en niños

Tau-b de Kendall = 4,310; Significación aproximada = 0,000

Gráfico 4.

Relación entre el nivel del tipo de juego simbólico y el nivel de la autoestima en niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.



Fuente: Guía de observación de juegos simbólico y autoestima en niños

De la tabla y gráfico 4, en el que muestra la relación entre el nivel de juego simbólico y la autoestima de los 97 (100,0%) en niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana. Se tiene que del 10 (10,3%) de los niños que presentaron nivel de autoestima baja, 5,2% (n=5) de niños mostraron nivel de juego simbólico inadecuado y el 5,2% (n=5) de niños nivel de juego simbólico poco adecuado, no hubo niño que mostraran nivel de juego simbólico adecuado. En cuanto a los 76 (78,4%) niños que presentaran nivel de autoestima media, el 3,1% (n=3) de los niños mostraron nivel de juego simbólico inadecuado, 75,3% (n=73) de los niños mostraron nivel de juego simbólico poco adecuado, no hubo niño que mostrara nivel de juego simbólico adecuado, De los 11 (11,3%) niños que presentara nivel de autoestima alta, el 3,1% (n=3) de ellos mostraron nivel de juego simbólico poco adecuado, el 8,2% (n=8) de los niños mostraron nivel de juego simbólico adecuado no hubo niño que mostrara nivel de juego simbólico inadecuado,. Así mismo observamos significancia en la relación ordinal entre el

nivel de juego simbólico y el nivel de autoestima en niños, esta fue comprobada con el coeficiente Tau-b de Kendall donde su valor calculado fue de 4,310 y su significación aproximada de 0,000 ($p < 0,05$), indicando que a medida que el nivel de juego simbólico en niños sea adecuado la autoestima en ellos será alta.

Tabla 5.

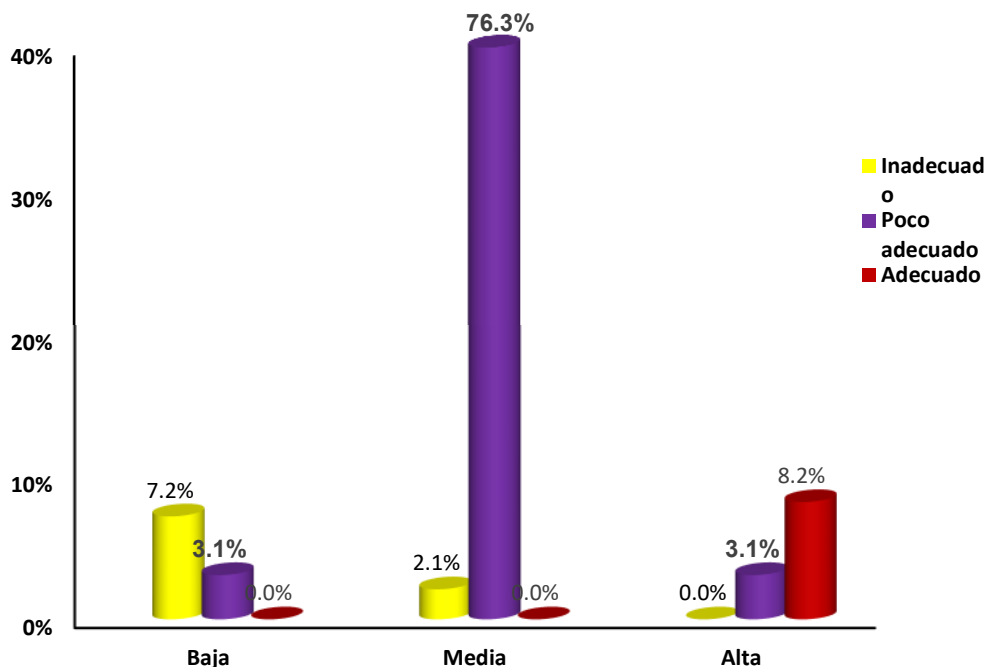
Relación entre el nivel del tipo de juego de reglas y el nivel de la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

Nivel de juego con reglas	Nivel de Autoestima						Total	
	Baja		Media		Alta			
	N°	%	N°	%	N°	%		
Inadecuado	7	7,2	2	2,1%	0	0,0%	9	9,3%
Poco adecuado	3	3,1	74	76,3%	3	3,1%	80	82,5%
Adecuado	0	0,0	0	0,0%	8	8,2%	8	8,2%
Total	10	10,3%	76	78,4%	11	11,3%	97	100,0%

Fuente: Guía de observación de juegos con reglas y autoestima en niños
Tau-b de Kendall = 4,821; Significación aproximada = 0,000

Gráfico 5.

Relación entre Anemia y logro de aprendizaje en estudiantes del 4° de primaria de la I.E.I.P.S.M. N° 601491 “Madre Teresa de Calcuta”, 2022.



Fuente: Guía de observación de juegos con reglas y autoestima en niños.

Según la tabla y gráfico 5, que muestra la relación del nivel de juego simbólico y nivel de la autoestima de los 97 (100,0%) niños de la I.E.I. N° 847 Nuestra Señora de la Purísima del distrito de Punchana, se observa, de los 10 (10,3%) niños con nivel de autoestima baja, 7,2% (n=7) de los niños mostraron nivel de juego con reglas inadecuado, 3,1% (n=3) mostraron nivel de juego con reglas poco adecuados, no hubo niño que mostrara nivel de juego con reglas adecuados. De los 76 (78,4%) de niños que presentaron nivel de autoestima media, el 2,1% (n=2) de los niños mostraron nivel de juego con reglas inadecuado, el 76,3% (n=74) de los niños mostraron nivel de juego con reglas poco adecuado, no hubo niño que mostrara nivel de juego simbólico adecuado, De los 11 (11,3%) niños que presentaron nivel de autoestima alta, el 3,1% (n=3) de los niños mostraron nivel de juego con reglas poco adecuado y el 8,2% (n=8) de los niños mostraron nivel de juego con reglas adecuado no hubo niño que mostrara nivel de juego con reglas inadecuado. Así mismo observamos significancia en relación ordinal entre ambas variables con el coeficiente Tau-b de Kendall con valor calculado de 4,821 y su significación aproximada de 0,000 ($p < 0,05$),

4.2. Análisis inferencial

Normalidad del tipo de juego y la autoestima

La normalidad, se llevó a cabo, utilizando la prueba de *Kolmogórov-Smirnov* dado que la muestra de estudio fue de 97 ($n > 50$), con las hipótesis:

Ho: La distribución de los datos es igual a la ley de distribución normal.

Ha: La distribución de los datos es diferente a la ley de distribución normal.

Toma de decisiones:

- Si el p_valor obtenido es mayor a 0,05, $p > 0,05$, se acepta la normalidad
- Si el valor p_ obtenido menor de 0,05, $p < 0,05$ se rechaza la normalidad

Tabla 6.

Normalidad según Kolmogórov-Smirnov de los tipos de juego y la autoestima.

Variables/Dimensiones	Kolmogórov-Smirnov			Normal	
	Estadístico	g.l.	Sig.		
Juegos	0,293	97	0,000	No normal	
Dimensiones	Juego funcional	0,279	97	0,000	No normal
	Juego constructivo	0,264	97	0,000	No normal
	Juego simbólico	0,322	97	0,000	No normal
	Juego de reglas	0,316	97	0,000	No normal
Autoestima	0,175	97	0,000	No normal	

Fuente. Data prueba de los tipos de juego y la autoestima

La tabla 6, muestra los resultados de la prueba de bondad de ajuste de *Shapiro-Wilk*, en el que se observa que todos los valores de significancia (p_valor) para la variable juegos así como de sus dimensiones y la variable autoestima, son menores a 0,05; siendo la decisión de que todas ellas provienen de una población con distribución distinta a la normal o de distribución libre (no paramétrica), luego para la prueba de la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba no paramétrica de libre distribución rho de Spearman o correlación ordinal.

Hipótesis General:

El tipo de juego tiene relación directa con y la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

Hipótesis Estadística

H₀: El tipo de juego no se relaciona significativamente con la autoestima de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

H_a: El tipo de juego se relaciona significativamente con la autoestima de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

$\alpha = 0,05$

Estadígrafo de prueba: t de Student

$$t_c = \frac{r_s}{\sqrt{\frac{1 - r_s^2}{n - 2}}} = \frac{0,633}{\sqrt{\frac{1 - 0,633^2}{97 - 2}}} = 7.970$$

El valor estadístico t de Student fue de 7,970; p-valor (significación bilateral 0,000), valor de significación menor a 0,05, lo que nos permite rechazar la H₀ (hipótesis nula) y aceptar la H_a (hipótesis alterna) a un nivel de significancia del 5%, concluyendo, que existe relación estadísticamente significativa entre el nivel de juegos con la autoestima de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022. Quedando demostrada la hipótesis general planteada en la investigación.

Hipótesis Derivada 1:

El tipo de juego funcional tiene relación directa con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022

Hipótesis Estadística

Ho: El tipo de juego funcional no se relaciona significativamente con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

Ha: El tipo de juego funcional se relaciona significativamente con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

$$\alpha = 0,05$$

Estadígrafo de prueba: t de Student

$$t_c = \frac{r_s}{\sqrt{\frac{1 - r_s^2}{n - 2}}} = \frac{0,542}{\sqrt{\frac{1 - 0,542^2}{97 - 2}}} = 6.286$$

El valor estadístico t de Student fue de **6,286**; **p-valor (significación bilateral 0,000)**, valor de significación menor a 0,05, por lo que decidimos rechazar la **H_o** (hipótesis nula) y aceptar la **H_a** (hipótesis alterna) a un nivel de significancia del 5%, concluyendo, la relación estadísticamente significativa entre el tipo de juego funcional con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana de esta manera se demuestra la primera hipótesis derivada planteada en la investigación.

Hipótesis Derivadas 2:

El tipo de juego constructivo tiene relación directa con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

Hipótesis Estadística

Ho: El tipo de juego constructivo no se relaciona significativamente con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

Ha: El tipo de juego constructivo se relaciona significativamente con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

$$\alpha = 0,05$$

Estadígrafo de prueba: t de Student

$$t_c = \frac{r_s}{\sqrt{\frac{1 - r_s^2}{n - 2}}} = \frac{0,479}{\sqrt{\frac{1 - 0,479^2}{97 - 2}}} = 5.319$$

El valor estadístico t de Student fue de **5,319**; **p-valor (significación bilateral 0,000)**, valor de significación menor a 0,05, lo que nos permite rechazar **H₀** (hipótesis nula) y aceptar la **H_a** (hipótesis alterna) a un nivel de significancia del 5%, concluyendo, de que existe relación estadísticamente significativa entre el tipo de juego constructivo con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana., quedando demostrada la segunda hipótesis derivada de la investigación

Hipótesis Derivadas 3:

El tipo de juego simbólico tiene relación directa con la autoestima de pertenencia en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

Hipótesis Estadística

Ho: El tipo de juego simbólico no se relaciona significativamente con la autoestima de pertenencia en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

Ha: El tipo de juego simbólico se relaciona significativamente con la autoestima de pertenencia en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

$\alpha = 0,05$

Estadígrafo de prueba: t de Student

$$t_c = \frac{r_s}{\sqrt{\frac{1 - r_s^2}{n - 2}}} = \frac{0,529}{\sqrt{\frac{1 - 0,529^2}{97 - 2}}} = 6.076$$

El valor estadístico t de Student fue de **6,076**; p-valor (**significación bilateral 0,000**), valor de significación menor a 0,05, de lo que decidimos rechazar **H₀** (hipótesis nula) y aceptar la **H_a** (hipótesis alterna) a un nivel de significancia del 5%, concluyendo, de que existe relación estadísticamente significativa entre el tipo de juego simbólico con la autoestima de pertenencia en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana., de esta manera se demuestra la tercera hipótesis derivada planteada en la investigación

Hipótesis Derivadas 4:

El tipo de juego de reglas tiene relación directa con la autoestima de pertenencia en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

Hipótesis Estadística

H₀: El tipo de juego de reglas no se relaciona significativamente con la autoestima de pertenencia en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

H_a: El tipo de juego de reglas se relaciona significativamente con la autoestima de pertenencia en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.

$\alpha = 0,05$

Estadígrafo de prueba: t de Student

$$t_c = \frac{r_s}{\sqrt{\frac{1 - r_s^2}{n - 2}}} = \frac{0,554}{\sqrt{\frac{1 - 0,554^2}{97 - 2}}} = 6.486$$

El valor estadístico t de Student fue de **6,486**; p-valor (**significación bilateral 0,000**), valor de significación menor a 0,05, lo que nos permite rechazar **H₀** (hipótesis nula) y aceptar la **H_a** (hipótesis alterna) a un nivel de significancia del 5%, concluyendo, de que existe relación estadísticamente significativa entre el tipo de juego de reglas con la autoestima de pertenencia en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022, quedando demostrada la cuarta hipótesis derivada de la investigación.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

Los resultados analizados demuestran la relación estadísticamente significativa entre el tipo de juego y la autoestima en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima. También se identificó relación significativa entre las dimensiones juego funcional, constructivos, simbólico y juego de regla con la autoestima de los niños de la población que participaron del estudio.

Los resultados encontrados tienen coincidencias con los resultados reportados por los estudios de Paredes y Salinas (2021), quienes manifestaron que el juego en la actividad física influye en la autoestima de los estudiantes. Por su parte Veletanga (2021), que los juegos cooperativos tienen un impacto en el fortalecimiento de la autoestima en los niños, debido a que les ayuda a reconocerse, quererse y valorarse mutuamente. En esa misma línea Cisneros y otros (2019), Medina y Espinoza (2019), confirman que los juegos cooperativos optimizan la autoestima del niño, promueven la confianza, participación y comunicación del infante. También Alayo y Jiménez (2020), que a las actividades recreativas, se asocia con la autoestima de los niños. Del mismo modo Cabrera (2019), manifiesta que los juegos al aire libre impactan en la formación de la autoestima de ellos niños.

Por otro lado, al analizar los resultados reportados por Lizaro y otros (2020) se identificó que parcialmente tiene coincidencias con este estudio ya que indicaron si se aumenta la actividad física también se incrementa la autoestima. También por su parte Rodríguez (2019), reportó que los padres no cuentan con estrategias adecuadas para mejorar la autoestima de sus hijos en casa.

Al analizar el marco de referencia del estudio los resultados encontrados demuestran que el juego desarrolla desde la infancia habilidades cognitivas psicomotoras y sociales. Por lo que el juego no solo es una actividad recreativa y divertida, sino que también es una herramienta poderosa para construir y mantener una autoestima positiva, ya que brinda oportunidades para el aprendizaje, la interacción social el logro y el fortalecimiento de la percepción de uno mismo.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

1. Del análisis de los resultados al respecto del objetivo general se determinó la existencia de una relación categórica y directa entre el tipo de juego y el nivel de autoestima en los niños. Esto confirmándose con la prueba de hipótesis general según valor estadístico t de Student de (7,9709 y p valor=0,000 valor de significancia menor a 0,05) en la que se demuestra que existe relación significativamente entre el tipo de juegos con la autoestima de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora De la Purísima Punchana 2022.
2. Del objetivo específico uno se identificó la existencia de relación ordinal significativa entre el juego funcional y la autoestima en niños , esta relación fue comprobada con la prueba de hipótesis en la que se obtuvo el valor de t de Student (6,286; p -valor =0,000 y significancia menor a 0,05), de lo que se concluyó la existencia de relación estadísticamente significativa entre el tipo de juego funcional con la autoestima en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima .
3. Del objetivo específico dos se identificó relación ordinal significativa entre el juego constructivo y el nivel de autoestima de los niños, esta fue comprobada en la prueba estadística en la que el valor de t de Student (5,319) y p -valor= 0,000, valor de significancia menor 0,05 concluyéndose que existe una relación estadísticamente significativa entre el tipo de juego constructivo con la autoestima de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima .
4. Del objetivo específico tres se determinó la existencia de relación ordinal entre el nivel de juego simbólico y el nivel de autoestima en niños, esta fue

comprobada con la prueba de hipótesis según el valor estadístico t de Student (6,076) ; p-valor =0,000 y valor de significancia menor 0,05 por lo que se concluyó que existe relación significativa entre el juego simbólico con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana.

5. Del objetivo específico cuatro se estableció relación ordinal entre el tipo de juego de reglas y la autoestima, comprobándose con la prueba de hipótesis según t de Student (6,486); p-valor = 0,000 y valor de significancia menor a 0,05 que demostró que existe relación estadísticamente significativa entre el juego de reglas y la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima.

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

1. A los directivos de la I.E N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana, implementar capacitaciones y programas relacionadas a desarrollar la autoestima de los infantes de esta institución a través de la combinación de actividades recreativas con diferentes tipos de juego de modo que el niño construya una valoración positiva de sí mismo.
2. Los docentes deben utilizar estrategias de aprendizaje innovadoras basadas en juegos, bailes, canciones y teatro de esta manera promover la convivencia pacífica, un ambiente seguro en el que los niños y niñas ya no tengan miedo de expresarse frente a sus pares y promover el respeto entre ellos, aumentando así su sentido de seguridad y su autoestima.
3. Los padres de familia que sea modelos a seguir y dedique mayor tiempo a actividades familiares que fortalezcan los lazos y proporcionen un espacio para compartir experiencias y emociones con muestras de amor y afecto. Esto contribuirá al bienestar emocional y las relaciones familiares saludables para que niño se desenvuelva en un ambiente seguro.
4. Se recomienda continuar la investigación en esta área, pero en otras características metodológicas, a saber, estudios correlacionales o experimentales con muestras más grandes, para desarrollar líneas de investigación que ayuden a formar ideas más amplias y objetivas sobre la socialización de los bebés y el surgimiento de un Sentido de sí mismo. respeto en el proceso educativo.

CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN

- Alayo, J. A., & Jimenez, A. M. (2020). *Actividades físicas recreativas y la relación con la autoestima de los NNA del Hogar San Andrés Sayan*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209–213. *Revista Conrado*, 15(66), 209–213.
- Aquino, F., & Sánchez, I. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Tiempo de Educar*, 1(2), pp. 131-153. doi:<https://www.redalyc.org/pdf/311/31100207.pdf>
- Cabrera, F. M. (2019). *Influencia de los juegos al aire libre en el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Virgen María de Guadalupe -Ica*. Huancavelica, Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Cisneros, E., Martínez, J. J., & Nolasco, Y. (2019). *Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado*. Universidad Nacional Hermilio Valdizan.
- Emiliozi, M. V., Galak, E., & Viñes, N. (2009). *Jugar es (re)inventar los juegos : Análisis de las estructuras de los juegos escolares*. En B. Fernández Chaverra, *Juego y deporte : reflexiones conceptuales hacia la inclusión*. (pp. 47-61). Funámbulos. Obtenido de <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.492/pm.492.pdf>
- Gamboa, C. B. (2019). *Autoestima y autocuidado*. Universidad Nacional de Trujillo.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación científica*. Mc Graw Hill Interamericana, 6ªed. doi:<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- León, P. I. (2014). *El Juego de Roles y su relación con la Autoestima de las niñas y niños de Primer Grado de Educación General Básica de la escuela Lauro Damerval Ayora N° 1 de la ciudad de Loja*. Universidad Nacional de Loja.
- Lizarazo, L. M., Burbano, V. M., & Valdivieso, M. A. (2020). Correlación entre actividad física y autoestima de escolares adolescentes: un análisis de tipo transversal. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(60), 95-115.

- Medina, M. S., & Espinoza, B. (2019). *Juegos cooperativos para mejorar el nivel de autoestima en niños de cinco años I.E.I N° 02 Maria Inmaculada*. Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac.
- Ministerio de educación. (2014). *Currículo de educación Inicial*. MINEDU. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de educación. (2014). *Separata el juego como una acción inherente a la infancia, a su desarrollo y aprendizajes*. Iquitos, Perú. MINEDU.
- Müggenburg, M. C., & Pérez, I. (2007). Tipos de estudio en el enfoque de investigación cuantitativa. *Enfermería Universitaria*, 4(1), 35-38. doi:<https://www.redalyc.org/pdf/3587/358741821004.pdf>
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica*. INDE publicaciones. .
- Paredes, P. R., & Salina, A. C. (2021). *Actividad física en la autoestima de los estudiantes universitarios de la carrera de pedagogía de la actividad física y deporte de la Universidad Técnica de Ambato durante el confinamiento*. Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Cultura Física.
- Piaget, J.; Inhelder, B. 1984, citado en Ministerio de Educación , España. (s.f.). *El Juego en el desarrollo infantil. Unidad 2*. Mc Graw Hill. Obtenido de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Pillajo, E., Virraoel, P., & Quezada, E. (2021). *Enseñanza aprendizaje en Educación Inicial*. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. doi:DOI: 10.24133/vinculosespe.v6i3.1811
- Rodríguez, A. (2019). *Diseño del juego Yo Fantástico, para potenciar la autoestima de niños de 3 a 4 años*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Ruiz de Velasco, Á., & Abad, J. (2012). *El juego Simbólico*. Aula de Infantil. doi:<https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>
- Salinas , A. C. (2021). *Actividad física y autoestima de los estudiantes de la carrera de pedagogía de la actividad Física y deporte de la Universidad Técnica de Ambato* . Universidad Técnica de Ambato.
- Sperling, A. (1956). *Psicología Simplificada*. Ediciones Minerva.
- Torres, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil*. Paraninfo . doi:<https://www.paraninfo.es/catalogo/9788428335348/ensenanza-y-aprendizaje-de-la-educacion-fisica-en-educacion-infantil>

- Veletanga, T. F. (2021). *El juego cooperativo como estrategia para desarrollar la autoestima en los niños de preparatoria de la escuela de educación básica "Dra. Matilde Hidalgo de Procel"*. Universidad Nacional de Loja.
- Villareal , M. E., Sánchez , J. C., Veiga, F., & del Moral , G. (2011). Contextos de Desarrollo, Malestar Psicológico, Autoestima Social y Violencia Escolar desde una Perspectiva de Género en Adolescentes Mexicanos. *Psychosocial Intervention* , 20(2), 1-5. doi:<https://dx.doi.org/10.5093/in2011v20n2a5>
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales [en línea]. Tesis de Licenciatura.*, Universidad Católica Argentina, Facultad "Teresa de Ávila".

ANEXOS

1: Matriz de consistencia

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	TIPO y DISEÑO DE ESTUDIO	POBLACION DE ESTUDIO Y PROCESAMIENTO	INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN
Tipos de juego y la autoestima en niños de la institución educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.	<p>Problema general ¿Cuál es la relación entre los tipos de juegos y la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022?</p> <p>Problemas específicos.</p> <p>PE1. ¿Cuál es la relación entre el tipo de juego funcional con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima?</p> <p>PE2. ¿Cuál es la relación entre el tipo de juego constructivo con la autoestima en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022?.</p>	<p>Objetivo general El objetivo general del estudio es determinar la relación entre los tipos de juegos y la autoestima en niños de la institución educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>OE1. Relacionar el tipo de juego funcional con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima 2022.</p> <p>OE2. Relacionar el tipo de juego constructivo con la autoestima en niños de la Institución</p>	<p>Hipótesis general. Los tipos de juegos tienen relación directa con la autoestima en los niños de la Institución educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.</p> <p>Hipótesis Específico</p> <p>1. El tipo de juego funcional tienen relación directa con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima de la Purísima de Punchana 2022.</p> <p>2. El tipo de juego constructivo tienen relación directa con la autoestima en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima de Punchana 2022.</p> <p>3. El tipo de juego simbólico tienen</p>	<p>Tipo: Relacional</p> <p>Diseño: No experimental, de campo, transeccional y correlacional</p> <p>Muestreo: No probabilístico.</p> <p>Procesamiento : Estadística descriptiva: Se elaborará dos matrices de base de datos los tipos de juegos y la autoestima se utilizará (frecuencia, promedio (x) y porcentaje) La estadística inferencial. Para este estudio se aplicará la</p>	<p>Unidad de estudio: niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022</p> <p>Población: N=97 niños</p> <p>Muestra: n = 97</p>	<p>Guía de observación</p>

	<p>PE3. ¿Cuál es la relación entre el tipo de juego simbólico con la autoestima de en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022?</p> <p>PE4. ¿Cuál es la relación entre el tipo de juego de reglas con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022?</p>	<p>Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.</p> <p>OE3. Relacionar el tipo de juego simbólico con la autoestima en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.</p> <p>OE4. Relacionar el tipo de juego de reglas con la autoestima en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.</p>	<p>relación directa con la autoestima de pertenencia en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.</p> <p>4. El tipo de juego de reglas tienen relación directa con la autoestima de pertenencia en niños de la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima Punchana 2022.</p>	<p>prueba de Kolmogorov - Smirnov y la prueba no paramétrica de conexión de Rho Spearman.</p>		
--	--	--	--	---	--	--

2: Instrumentos de recolección de datos

GUÍA DE OBSERVACIÓN SOBRE LOS TIPOS DE JUEGO

Presentación:

Estimada docente, como bachiller de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, estoy realizando el estudio sobre tipos de juego y la autoestima en niños de la I.E. para obtener el título profesional de licenciada en educación Inicial; por lo que se solicita encarecidamente leer detenidamente cada uno de ellos ítems y marcar las alternativas que usted crea conveniente según sea el caso:

Instrucciones:

Marque la alternativa que usted elija, con una X o un aspa. Recuerda que esta guía de observación se centra en recoger información acerca de los tipos de juegos, por lo que no deje de contestar ninguna pregunta.

Gracias por su colaboración.

Nombre del niño (a):

Sexo: Femenino ()

Masculino ()

Edad:

N°	Ítems	Escala de valoración		
		1	2	3
	Dimensión: El juego funcional			
1	Participa en los juegos libre.			
2	Muestra interés por los juegos motrices			
3	Demuestra imaginación en el juego.			
4	Manipula y explora sensorialmente las cualidades de los objetos			
5	Realiza ejercicios con su propio cuerpo, dominando los espacios gracias al movimiento.			
	Dimensión: El juego constructivo			
6	Realiza movimiento de la motricidad fina y gruesa			
7	Muestra atención y concentración.			
8	Demuestra esfuerzo para conseguir lo deseado y la paciencia.			
9	Arma diferentes objetos con material lúdico.			
10	Dibuja los objetos que se le presenta como muestra.			
	Dimensión: El juego simbólico			
11	Representa situaciones mentales reales o ficticias.			

12	Comprende las indicaciones del juego			
13	Estimula el desarrollo de lenguaje del niño.			
14	Emplea acciones conocidas de otras personas, simulaciones.			
15	Entiende intenciones de sus pares dentro del juego de ficción.			
	Dimensión: El juego de reglas			
16	Aporta ideas en las normas y reglas del juego.			
17	Sigue las indicaciones durante el juego.			
18	Responde preguntas de reflexión después del juego			
19	Realiza otros juegos reglados con la participación o no s un adulto.			
20	Descubre que cada juego puede jugar de una manera diferente.			

GUÍA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA AUTOESTIMA

Presentación:

Estimada docente, como bachiller de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, estoy realizando el estudio sobre tipos de juego y la autoestima en niños de la I.E. para obtener el título profesional de licenciada en educación Inicial; por lo que se solicita encarecidamente leer detenidamente cada uno de ellos ítems y marcar las alternativas que usted crea conveniente según sea el caso:

Instrucciones:

Marque la alternativa que usted elija, con una X o un aspa. Recuerda que esta guía de observación se centra en recoger información acerca de la autoestima, por lo que no deje de contestar ninguna pregunta.

Gracias por su colaboración.

Nombre del niño (a):

Sexo: Femenino ()

Masculino ()

Edad:

N°	Ítems	Escala de valoración		
		1	2	3
	Dimensión: Autoconocimiento			
1	Identifica las partes de su cuerpo.			
2	Menciona las características físicas, color, tamaño.			
3	Expresa su sentimiento.			
4	Controla sus emociones cuando hay conflicto.			
5	Reconoce y nombra sus fortalezas y desafíos.			
	Dimensión: Autocuidado			
6	Reconocer situaciones de riesgo.			
7	Se asea solo.			
8	Evita los lugares peligrosos.			
9	Consume alimentos nutritivos			
10	Hace actividad física			
	Dimensión: Sentimiento de pertenencia			
11	Participa en las responsabilidades de la casa.			
12	Identifica los miembros de su familia.			
13	Ayuda a sus compañeros.			
14	Practica las normas de convivencia			
15	Se integra con facilidad al trabajo colaborativo.			

3: Informe de validez y confiabilidad

INFORME ESTADÍSTICO DE VALIDEZ

La validez del instrumento se determina por juicio de juez/experto o por la metodología de Delphi. Los jueces son: Lic. Lita Sandi Torres, Lic. Laura Ivet Torres Vasquez, Lic. Leguisa Milagros Flores Angulo. Las resultados de exploración se muestran en una tabla estándar para establecer la eficacia de la herramienta de recopilación de datos, y el coeficiente de correlación calculado debe ser de al menos 0,75:

Valoración para establecer la validez de contenido del instrumento de recojo de datos

N°	EXPERTOS	INSTRUMENTOS	
		Items correctos	%
1	Lic. Lita Sandi Torres	20 de 24	90%
2	Lic. Laura Ivet Torres Vasquez,	21 de 24	95%
3	Lic. Leguisa Milagros Flores Angulo	21 de 24	95%
			93.33%

VALIDEZ DE LOS CUESTIONARIOS = $290/3 = 93.33\%$

Comentario de la validez: Según los documentos examinados por los jueces, la validez es del 93,33%, la cual se encuentra dentro de los parámetros de intervalo especificados; se considera muy eficaz.

CONFIABILIDAD DE EL CUESTIONARIO SOBRE LOS TIPOS DE JUEGO Y LA GUIA DE OBSERVACION SOBRE EL AUTOESTIMA

Confiabilidad

Para la obtención de la confiabilidad de los instrumentos utilizados para medir las variables tipo de juego y autoestima con sus respectivas dimensiones, se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach; las tablas 1 y 2 muestran los valores determinados en la medición de estos, de aquí se observa que los valores obtenidos son mayores a 0.75, lo que de acuerdo a (Frias-Navarro, 2022), quien afirma que 0.70 a 1 son valores se consideran óptimos para decidir que un conjunto de ítems es consistente (fiable) en la medición de un constructo.

Tabla 1
Confiabilidad de la variable tipo de juego y sus dimensiones.

Variable y Dimensiones		Estadísticas de fiabilidad	
		Alfa de Cronbach	N° de elementos
Tipo de juego		0.795	20
Dimensiones	Juego funcional	0.940	5
	Juego constructivo	0.897	5
	Juego simbólico	0.992	5
	Juego de regla	0.896	5

Fuente. Obtenida del análisis descriptivo en los programas SPSS v26 y Excel.

Tabla 2
Confiabilidad de la variable Autoestima y sus dimensiones

Variable y Dimensiones	Estadísticas de fiabilidad	
	Alfa de Cronbach	N° de elementos
	0.994	15
Autoconocimiento	0.822	5
Autocuidado	0.811	5
Sentimiento de Pertinencia	0.752	5

Fuente. Obtenida del análisis descriptivo en los programas SPSS v26 y Excel

4: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Consentimiento informado para padres de familia de los niños participantes de la investigación

TIPOS DE JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 847 NUESTRA SEÑORA DE LA PURÍSIMA PUNCHANA 2022

El propósito de esta ficha de consentimiento es preveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como su rol en ella como participantes.

yo,.....,
identificado con DNI de
.....años de edad, como padre/madre o tutor, acepto de
manera voluntaria y consiente que mi menor hijo (a) participará en una
investigación titulada: TIPOS DE JUEGO Y LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 847 NUESTRA SEÑORA DE LA
PURÍSIMA PUNCHANA 2022, el cual consistirá en observar en hora de clases y
se registrará en un cuestionario y guía de observación, como parte de la
investigación, que está realizando la tesista. Bach. THADI HOYOS FALCÓN, para
la obtención de, título profesional de Licenciado en Educación con especialidad
en educación Inicial, otorgado por la Universidad Nacional de la Amazonia
Peruana- Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. Dicha
información recogida por el instrumento servirá únicamente para los fines
académicos de la investigación, salvaguardando la identidad del niño (a) al no
revelar la identidad en ningún momento de la investigación.

.....
Firma del padre de familia

.....
Firma del investigador