



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO  
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



**PROGRAMA COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA DOCENTE**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER  
EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA  
AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE  
PRIMARIA: INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO RAIMONDI  
HUARAZ, 2018”**

**AUTORA:**

**FLORMILA DOMINICA RAMIREZ ILDEFONZO**

**ASESOR:**

**Dr. JOSÉ WILDER HERRERA VARGAS**

**HUARAZ – PERÚ**

**2019**

# **TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

## **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE PRIMARIA: INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO RAIMONDI HUARAZ, 2018**

---

RAMIREZ ILDEFONZO FLORMILA DOMINICA  
AUTORA

---

HERRERA VARGAS JOSÉ WILDER  
ASESOR

## **DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD**

Yo, **RAMIREZ ILDEFONZO FLORMILA DOMINICA** investigador principal, y **HERRERA VARGAS JOSÉ WILDER** asesor del trabajo de investigación “ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE PRIMARIA: INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO RAIMONDI HUARAZ, 2018”, declaramos bajo juramente que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos: en caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo, a que hubiera lugar. Que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 09 de marzo del 2019.

Autora: RAMIREZ ILDEFONZO FLORMILA DOMINICA

Asesor: HERRERA VARGAS JOSÉ WILDER

## **DEDICATORIA**

A mis, padres por su permanente esfuerzo y sacrificio para brindarme siempre lo mejor. A mis hermanos por su amistad y ejemplo. A mi novio por su amor incondicional y su perseverante motivación para ser cada día mejor.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco primeramente al Dios de la biblia por darme entendimiento y sabiduría y a mi madre, padre y novio, quienes han contribuido en mi desarrollo profesional y por el amor que siempre han sabido brindarme.

A los docentes de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo por la constante dedicación en la formación profesional recibida, por los consejos impartidos.

## INDICE

TÍTULO DE LA TESIS	2
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
RESUMEN	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN	13
CAPITULO I ANÁLISIS DEL AUTOESTIMA Y ESTRATEGIA LÚDICA	15
1.1. Ubicación	15
1.2. Descripción del Problema	15
1.3. Características	17
1.3.1. Formulación del Problema	17
1.3.2. Objetivos	17
1.3.3. Hipótesis	18
1.3.4. Nivel de investigación	18
1.3.5. Diseño de investigación	19
1.3.6. Población	20
1.3.7. Técnicas e instrumentos utilizados en la recolección de datos	20
1.3.8. Técnicas de procesamiento de datos	21
CAPITULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	22
2.1. Antecedentes de la Investigación	22
2.1.1. Antecedente Internacional	22
2.1.2. Antecedente Nacional	23
2.1.3. Antecedente regional o local	24
2.2. Bases Teóricas	24
2.2.1. Fundamentación teórica del programa lúdico	24
2.2.2. Estrategias Lúdicas Creativas	26
2.2.3. Características de las Estrategias Lúdicas Creativas	27
2.2.4. Fundamentación teóricos de la autoestima	27
2.2.5. Fundamento psicológico de la autoestima	28

2.3.Marco Conceptual	39
CAPÍTULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DEL RESULTADO	41
3.1. Análisis	41
3.2. Presentación del Modelo Teórico	42
3.2.1. Estrategia lúdica: Significación	42
3.2.2. Estrategia lúdica: Expresión	46
3.2.3. Estrategia lúdica: Experiencia	50
3.2.4. Estrategia lúdica: Convivencia	54
3.2.5. Autoestima de estudiantes: social	59
3.2.6. Autoestima de estudiantes: Afectiva	62
3.2.7. Autoestima de estudiantes: Académica	66
3.3. Contrastación de Hipótesis	73
3.3.1. Resumen estadístico	73
3.3.2. Determinación de correlaciones	73
3.4. Validación de la hipótesis	78
3.4.1. General	78
3.4.2. Validación de las hipótesis específicas	78
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES	81
BIBLIOGRAFÍA	83
ANEXOS	87
ANEXO 01 MATRIZ OPERACIONALIZACIÓN	88
ANEXO 02 MATRIZ DE CONSISTENCIA	90
ANEXO 03 ENCUESTA	92

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Etapas del desarrollo del auto concepto y la autoestima. Elaboración propia a partir de Mruk (1998) y Garma y Elexpuru (1999)	33
Tabla 2. Comparativa sobre consecuencias de la autoestima. Elaboración propia a partir de González (1999), Bermúdez (2000), González-Pineda, Pérez, González y García (1997), Vallés (1998) y Naranjo (2007)	35
Tabla 3. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 01	43
Tabla 4. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 02	44
Tabla 5. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 03	45
Tabla 6. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 04	46
Tabla 7. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 05	47
Tabla 8. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 06	48
Tabla 9. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 07	49
Tabla 10. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 08	50
Tabla 11. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 09	51
Tabla 12. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 10	52
Tabla 13. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 11	53
Tabla 14. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 12	54
Tabla 15. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 13	55
Tabla 16. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 14	56
Tabla 17. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 15	57
Tabla 18. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 16	58
Tabla 19. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 17	59
Tabla 20. Autoestima de estudiantes: social Pregunta 01	60
Tabla 21. Autoestima de estudiantes: social Pregunta 02	61
Tabla 22. Autoestima de estudiantes: social Pregunta 03	62
Tabla 23. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 04	63
Tabla 24. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 05	64
Tabla 25. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 06	65
Tabla 26. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 07	66
Tabla 27. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 08	67
Tabla 28. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 09	68
Tabla 29. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 10	69



Tabla 30. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 11	70
Tabla 31. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 12	71
Tabla 32. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 13	72
Tabla 33. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 14	73
Tabla 34. Resumen estadístico	74
Tabla 35. Correlación entre la estrategia Lúdica y la dimensión Social	74
Tabla 36. Correlación entre la estrategia Lúdica y Afectiva	75
Tabla 37. Correlación entre la estrategia Lúdica y Académica	76
Tabla 38. Correlación entre la estrategia Lúdica y Autoestima de los estudiantes	77

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 01	43
Figura 2. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 02	44
Figura 3. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 03	45
Figura 4. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 04	46
Figura 5. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 05	47
Figura 6. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 06	48
Figura 7. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 07	49
Figura 8. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 08	50
Figura 9. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 09	51
Figura 10. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 10	52
Figura 11. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 11	53
Figura 12. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 12	54
Figura 13. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 13	55
Figura 14. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 14	56
Figura 15. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 15	57
Figura 16. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 16	58
Figura 17. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 17	59
Figura 18. Autoestima de estudiantes: social Pregunta 01	60
Figura 19. Autoestima de estudiantes: social Pregunta 02	61
Figura 20. Autoestima de estudiantes: social Pregunta 03	62
Figura 21. Autoestima de estudiantes: afectiva I Pregunta 04	63
Figura 22. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 05	64
Figura 23. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 06	65
Figura 24. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 07	66
Figura 25. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 08	67
Figura 26. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 09	68
Figura 27. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 10	69
Figura 28. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 11	70
Figura 29. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 12	71
Figura 30. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 13	72
Figura 31. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 14	73

## RESUMEN

La presente investigación abordó el problema del desconocimiento de la influencia del Programa de estrategias lúdicas en la autoestima en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Sabio Antonio Raimondi Huaraz. La hipótesis general indicó que el programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en los estudiantes. El objetivo general consistió en determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en la mejora de la autoestima en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Sabio Antonio Raimondi Huaraz. La variable Estrategia lúdica se propuso en la presente investigación como un enfoque pedagógico y psicológico, fundamentado en las Estrategias Lúdicas Creativas en donde se buscó conocer los procesos educativos tomando en cuenta los estudios sobre la aceptación e interrelación entre el alumno y el programa lúdico, se identificaron las dimensiones de esta variable con la finalidad de medirla. Respecto a la variable autoestima, se propuso el fundamento teórico desde la perspectiva social afectiva y académica. Ambas variables fueron medidas en sus dimensiones para determinar las correlaciones de las mismas. La presente investigación se limitó a estudiar la autoestima en la dimensión social, académica y afectiva de los alumnos del quinto grado de primaria en función de la aplicación de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje. En cuanto a los alcances se esperó que el programa de estrategias lúdicas influya positivamente en la mejora de la autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Sabio Antonio Raimondi Huaraz, así como también conocer los fundamentos teóricos de ambas variables con la profundidad que exige la investigación científica. Las contribuciones de la presente investigación fueron la determinación de las correlaciones entre la estrategia lúdica del programa en las dimensiones social, afectiva y académica, así como las relaciones entre ambas variables.

**Palabras Clave:** Programa de Estrategias Lúdicas, Autoestima, dimensión Social, dimensión Académico, dimensión afectiva.

## ABSTRACT

The present investigation addressed the problem the ignorance of the influence of the Program of playful strategies in the self-esteem in the students of the 5th grade of primary of the educational institution Wise Antonio Raimondi Huaraz. The General hypothesis indicated that the playful strategies program positively influences the improvement of self-esteem in students. The General objective was to determine the influence of the program of playful strategies in the improvement of the self-esteem in the students of the 5th grade of primary of the educational institution Wise Antonio Raimondi Huaraz. The variable Playful Strategy was proposed in the present research as a pedagogical and psychological approach, based on the Creative Recreational Strategies where we sought to know the educational processes taking into account studies on the acceptance and Interrelation between the student and the playful program, the dimensions of this variable were identified in order to measure it. With Regard to the variable self-esteem, the theoretical foundation was proposed from the social affective and academic perspective. Both variables were measured in their dimensions to determine the correlations of the same. The present research was limited to studying the self-esteem in the social, academic and affective dimension of the fifth grade students in terms of the application of the playful strategies in the teaching learning processes. As for the scopes it was expected that the playful strategies program will positively influence the improvement of the self-esteem of the students of the 5th grade of primary of the educational institution Wise Antonio Raimondi Huaraz, as well as to know the fundamentals Theorists of both variables with the depth demanded by scientific research. The contributions of this research were the determination of the correlations between the playful strategy of the program in the social, affective and academic dimensions, as well as the relations between the two variables.

**Key words:** Program of playful strategies, self-esteem, Social dimension, academic dimension, affective dimension.

## INTRODUCCIÓN

El motivo del presente trabajo tuvo su origen en la necesidad de conocer la autoestima de los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Antonio Raimondi de la ciudad de Huaraz, y cómo ésta es influenciada por las estrategias lúdicas que se venían aplicando en este grado por los docentes. La presente investigación abordó el problema el desconocimiento de la influencia del Programa de estrategias lúdicas que aplicaban los docentes en la autoestima en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Sabio Antonio Raimondi Huaraz. La hipótesis general indicó que el programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Sabio Antonio Raimondi Huaraz. El objetivo general consistió en determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en la mejora de la autoestima en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Sabio Antonio Raimondi Huaraz. La presente investigación se limitó a estudiar la autoestima en la dimensión social, académica y afectiva de los alumnos del quinto grado de primaria en función de la aplicación de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje. En cuanto a los alcances se esperó que el programa de estrategias lúdicas influya positivamente en la mejora de la autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Sabio Antonio Raimondi Huaraz, así como también conocer los fundamentos teóricos de ambas variables con la profundidad que exige la investigación científica.

Las estrategias lúdicas se comprenden como la actividad natural que crea un entorno satisfactorio y significativo para los alumnos, en donde ellos se sienten atraídos por la naturaleza lúdica del instrumento o medio utilizado, es allí en donde uno de los instintos más preciosos del niño, constituye la manifestación espontánea y el modo peculiar de satisfacer la necesidad de movimiento y acción haciendo uso de la creatividad (Jiménez, 1998).

La autoestima alude a una actitud hacia uno mismo que se expresa en la forma habitual de pensar, amar, sentir, trabajar, estudiar y comportarse (Branden, 1995).

La presente investigación está estructurada de la siguiente manera:

**Capítulo I:** En este capítulo se alcanza la ubicación de la institución educativa en estudio y su contexto, se describió el problema y se analizaron las características del problema, tales como la formulación del problema, los objetivos e hipótesis de investigación. Asimismo, también se analizó la metodología de la investigación, en esta parte se trató sobre el enfoque de la investigación, tipo y nivel de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos utilizados en la recolección de datos, y técnica de procesamiento de datos.

**Capítulo II:** En este capítulo se analizaron las investigaciones internacionales, nacionales y locales realizados con anterioridad a la presente investigación denominados antecedentes, se analizaron los fundamentos teóricos de la autoestima, y de las estrategias lúdicas, las características de las estrategias lúdicas creativas, así como el fundamento psicológico de la autoestima. También se analizó el marco conceptual de las variables y sus respectivas dimensiones.

**Capítulo III.** En esta sección se realizó el análisis y discusión del resultado de la presente investigación. Se alcanza en esta parte de la investigación las tablas de frecuencias de cada ítem del instrumento por cada dimensión de cada variable de investigación, así como su respectiva imagen e interpretación estadística. Se realizó la contrastación de la hipótesis mediante la determinación del Índice de Correlación de Spearman. Se realizó la validación de las hipótesis específicas.

Posteriormente se alcanzaron las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos, en donde se alcanzan la matriz de operacionalización de variables, la matriz de consistencia, y el instrumento.

## **CAPITULO I**

### **ANÁLISIS DEL AUTOESTIMA Y ESTRATEGIA LÚDICA**

#### **1.1. UBICACIÓN**

La Institución Educativa “Sabio Antonio Raimondi”, cumple 76 años, tiene una larga y muy importante trayectoria. Inicia su funcionamiento en 1934 con el nombre de “Escuela Elemental N°3325”, en una vivienda de adobe de dos pisos en el Barrio de Belén, comprendida entre la avenida Tarapacá y los Jirones Luzuriaga, Francisco Pizarro y San Martín por Resolución directoral N°14434 del 30 de octubre de 1944, se eleva la Escuela Elemental N°3325 en “Escuela de Segundo Grado de Varones N°353”.

Al iniciarse el segundo gobierno del Presidente Fernando Belaunde Terry, los planteles recuperan su denominación original, recuperando de esta manera su nomenclatura de “Monumento Escuela Antonio Raimondi N°86017” continuando con esta denominación hasta el 23 de junio de 1993 ya que mediante Resolución Directoral Departamental N°0482 del 24 de junio de 1993 se resuelve, ampliar los Servicios Educativos del C.E.N°86017 Antonio Raimondi Huaraz, del nivel de educación primaria de menores al nivel de Educación Secundaria de Menores, categoría que viene funcionando hasta nuestros días.

Actualmente el “Monumento Colegio Sabio Antonio Raimondi”, atiende en los niveles de Educación Primaria y Secundaria, contando con los servicios básicos, además cuentan con internet, tele cable con el servicio de DIRECTV. La población estudiantil proviene del sector urbano y rural, la lengua usada es generalmente el castellano. La participación de los padres de familia es activa en el aprendizaje de sus hijos, la mayoría de las madres son estudiadas hasta el nivel primario. El nivel económico de las familias es bajo y medio bajo, siendo la principal actividad económica la agricultura, construcción y cría de animales menores.

#### **1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

El problema de la falta de autoestima en los niños de la educación primaria es una constante en todas las instituciones educativas del mundo. A nivel internacional estos problemas son parte de la problemática pedagógica mundial. Se considera que en gran

parte estos problemas se presentan debido a que los niños se enfrentan a diferentes ambientes, roles y situaciones en las cuales debe responder de diferente manera, según las circunstancias. La solución a estos problemas se ha logrado que los niños deben saber y conocer diferentes destrezas de comunicación, no solamente para transmitir lo que ellos piensan sino también para saber aceptar lo que los otros dicen, todo ello a través de las estrategias lúdicas (Chan, 2013).

Las personas con un nivel de autoestima bajo constituye un problema cognitivo debido a que muestran desánimo, depresión, aislamiento, se sienten poco atractivos, así como incapaces de expresarse y defenderse pues sienten temor de provocar el enfado de los demás. Estas personas se consideran débiles para vencer sus deficiencias, permanecen aislados ante un grupo social determinado, son sensibles a la crítica, se encuentran preocupados por problemas internos, presentan dificultades para establecer relaciones amistosas, no están seguros de sus ideas, dudan de sus habilidades y consideran que los trabajos e ideas de los demás son mejores que las suyas (Coopersmith, 1996).

A nivel nacional, las instituciones educativas del nivel primario no son ajenos a la problemática mundial, muchas estas instituciones presentan los problemas de la falta de autoestima así como también de autoestima inflada, ante esta realidad problemática, estas instituciones han abordado el problema con diferentes metodologías, entre ellas las estrategias lúdicas para encaminar al niño dentro del proceso de socialización y enseñarle como establecer relaciones interpersonales sanas y buenas, han logrado mejorar las destrezas y habilidades cognitivas propias de sus respectivos grados educativos.

A nivel local, en la institución educativa Sabio Antonio Raimondi de la ciudad de Huaraz, se evidencia en los niños del quinto grado de educación primaria problemas de falta de autoestima, problemas de timidez hacia la participación en las clases teóricas o prácticas, dificultades para socializar los conocimientos recibidos, escasa comunicación con sus compañeros y los docentes. Todos estos conjuntos de problemas se reflejan en los rendimientos académicos de estos alumnos, situación que preocupa tanto a los docentes, padres de familia y a ellos mismos.



De continuar con esta realidad problemática, se avizora en el futuro mayores problemas de falta de autoestima y problemas cognitivos en los alumnos. La presente investigación propone el desarrollo de un programa de estrategias lúdicas para mejorar la autoestima en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la institución educativa Sabio Antonio Raimondi de la ciudad de Huaraz.

### **1.3. CARACTERÍSTICAS**

#### **1.3.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

##### **Problema general**

¿En qué medida el Programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la autoestima en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz?

##### **Problemas Específicos**

- ✓ ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la autoestima en la dimensión social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz?
- ✓ ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la dimensión afectiva en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz?
- ✓ ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la dimensión académica en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz?

#### **1.3.2. OBJETIVOS**

##### **Objetivo General**

Determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en la mejora de la autoestima en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.

##### **Objetivos específicos**

- ✓ Determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la autoestima en la dimensión social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz

- ✓ Establecer en qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la dimensión afectiva en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz
- ✓ Determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la dimensión académica en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.

### **1.3.3. HIPÓTESIS**

#### **General**

El programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz

#### **Específicas**

El programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.

En qué medida el Programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión afectiva en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.

El programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión académica en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.

### **1.3.4. Nivel de investigación**

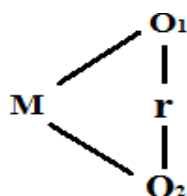
El nivel de la investigación fue no experimental porque no se manipuló la variable Estrategias Lúdicas por parte del investigador, si no que se estudió la aplicación del programa de estrategias lúdicas que los docentes aplicaron en sus procesos de enseñanza aprendizaje. El tipo de investigación fue descriptivo porque se describió las relaciones encontradas entre la variable Estrategias lúdicas y la autoestima de los alumnos, la realidad problemática, los aspectos teóricos y los resultados.

### 1.3.5. Diseño de investigación

El diseño de investigación fue correlacional porque se ha determinado la influencia de la aplicación de las estrategias lúdicas en cada una de las dimensiones de la variable autoestima de los alumnos sujetos de estudio. Se entrevistó a los elementos de la muestra para la captación de datos (Hernández, Fernández y Baptista., 2006, p. 25).

El diseño es descriptivo correlacional.

Su esquema es:



Dónde:

M = Muestra de alumnos de la Institución Educativa Antonio Raimondi de la ciudad de Huaraz

O1 = Estrategias lúdicas

O2 = Autoestima de los alumnos Rendimiento académico de los alumnos de la Institución Educativa Antonio Raimondi de la ciudad de Huaraz.

r = Relación entre las variables

### Tratamiento experimental

Previa preparación del instrumento se procedió a aplicar la encuesta a los alumnos del quinto grado de educación primaria que conformaron la muestra de la presente investigación. El instrumento a aplicar fue archivado en un lugar no accesible para personas ajenas a la presente investigación. Los datos fueron obtenidos y procesados con toda la rigurosidad que exige este tipo de investigación.

Los datos se obtuvieron a través de la encuesta aplicada a los alumnos. Se verificó el llenado y marcado correcto de las respuestas de cada test a realizar a los alumnos de

la institución en estudio. Estos datos fueron debidamente organizados, registrados e ingresados a una Hoja de Cálculo en Microsoft Excel 2017, y su estructuración como base de datos en SPSS 24.0 for Windows y Microsoft Excel para las tablas de frecuencias en función de los rangos de valores obtenidos en la investigación. La correlación o influencia de la variable estrategias lúdicas sobre las dimensiones de la variable autoestima se realizó aplicando el índice de correlación de Spearman.

#### **1.3.6. Población**

**Población:** La población está constituida por una sección del quinto grado de educación primaria de la institución educativa Sabio Antonio Raimondi de la ciudad de Huaraz, las cuales están conformadas por 30 alumnos.

**Muestra:** La muestra es del mismo tamaño de la población, es decir, está constituida por la sección del quinto grado de educación primaria de la institución educativa Sabio Antonio Raimondi de la ciudad de Huaraz, las cuales están conformadas por 30 alumnos.

#### **1.3.7. Técnicas e instrumentos utilizados en la recolección de datos**

**Técnica:** La técnica usada fue la encuesta. Se encuestó a los elementos de la muestra con la finalidad de obtener los datos de ambas variables.

**Instrumento:** El instrumento aplicado fue el cuestionario. El instrumento que se ha utilizado para la recolección de la información se han desarrollado de acuerdo a las características y necesidades que se han requerido para cada variable, es decir para la variable independiente y dependiente.

#### **Procedimiento y recolección de datos**

Se coordinó con la dirección de la institución educativa para realizar la investigación correspondiente. Se determinó la sección, se estudiaron las teorías correspondientes que fundamentaron el problema de investigación. Se analizó las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes en todas las asignaturas de la sección en estudio. Se hizo el estudio correspondiente de las variables, se

determinaron las dimensiones e indicadores de cada variable con la finalidad de construir el instrumento. El instrumento se aplicó a los alumnos teniendo en cuenta todos los criterios de aplicación de un instrumento para una investigación científica.

Los datos fueron procesados con las herramientas tecnológicas como Microsoft Excel, se estructuró los datos en tablas de frecuencias con la finalidad de medir cada una de las preguntas o indicadores, las dimensiones y variables del estudio. Para dar respuesta a las preguntas específicas y general, así como, a los objetivos específicos y general, se aplicó el índice de correlación de Spearman.

### **Técnicas y procedimiento de datos**

En la presente investigación se utilizaron las siguientes técnicas:

**Datos bibliográficos:** Para llevar a cabo esta acción se visitó diferentes bibliotecas, realizando en cada uno de ellas la elaboración de fichas bibliográficas, de resumen, textuales y de igual manera se investigó en el internet, etc.

**Datos de campo:** Para ello se aplicó el instrumento o cuestionario. Todos estos datos fueron registrados en medios digitales como Microsoft Excel, fuera del alcance de agentes extraños a la presente investigación con la finalidad de que estos agentes puedan alterar los datos, y de esta manera asegurar la validez interna de la investigación.

**Estadística:** Sirvió para la tabulación de datos, su presentación en forma gráfica o ilustrativa y el cálculo de medidas descriptivas.

#### **1.3.8. Técnicas de procesamiento de datos:**

Se utilizó la estadística descriptiva a través de tablas, gráficos y su respectiva interpretación.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Después de revisar las fuentes bibliográficas, tanto de la Internet como de las bibliotecas especializadas, se describen los trabajos más relevantes:

##### **2.1.1. Antecedente Internacional.**

A nivel internacional, Acevedo, Gutiérrez y Noreña (2016), en la tesis denominado “Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos”, desarrollado en la Universidad los Libertadores de Colombia; tuvo como objetivo fortalecer la autoestima de los niños de grado séptimo de la institución educativa Capilla del Rosario. Concluyeron que los niños y jóvenes con baja autoestima tienen dificultad de sentirse valorados y amados por los demás. Que la agresividad e intolerancia que presentaron niños y jóvenes fueron generadas por ambientes hostiles desde su entorno familiar fueron menguados después de participar constantemente en juegos recreativos, cooperativos y actividades lúdicas. Que los juegos recreativos, cooperativos y las actividades lúdicas aplicadas a los niños y jóvenes de las instituciones educativas conllevaron a que los estudiantes se evalúen de forma más positiva, permitieron su aprobación incondicional y experimentaron niveles más altos de auto valía. Que las clases lúdicas fortalecieron el aprendizaje personal, mejoraron la convivencia y las relaciones humanas entre los estudiantes. Que, en las actividades lúdicas, los juegos cooperativos y recreativos pueden participar simultáneamente personas con diferencia de edad, sexo, ideología y condición corporal, lo que los hace participativos, formativos e inclusivos.

Gómez (2016), en su tesis titulada “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los Niños y Niñas del grado transición jornada mañana, de la Institución Educativa Santa Rosa. Sede 2 José Cardona Hoyos”, desarrollado en la Fundación Universitaria los Libertadores; tuvo como objetivo general implementar la lúdica como estrategia para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado transición. Concluyó que se logró mejorar la convivencia escolar con los niños

del grado transición, por medio de cada una de las propuestas ludo-pedagógicas y recreativas planteadas. Que los problemas de agresividad muchas veces eran generados por la baja autoestima, maltrato de los niños en casa y al implementar estas propuestas se pudo mejorar la convivencia escolar.

Guardo y Santoya (2015), en su tesis “implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Ambientalista Cartagena de Indias”, desarrollado en la Universidad de Cartagena de Colombia. Tuvo como objetivo general diseñar estrategias didácticas que permitan cambiar el paradigma de los estudiantes del grado primero. Concluyó que el uso de los juegos didácticos como una estrategia en el aprendizaje constituye un recurso pedagógico importante, ya que a través de él se pueden llegar a los aprendizajes significativos de manera activa, libre, continua, espontánea, desarrollando de esta manera las funciones básicas e integrales. Que los resultados de la investigación, con una metodología diferente e innovadora, apoyaron pedagógicamente la labor del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la matemática. Que los juegos didácticos favorecieron en la autonomía, responsabilidad y transmitió valores de trabajo en grupo, como la solidaridad, respeto, igualdad, competencia, superación y colaboración.

### **2.1.2. Antecedente Nacional.**

A nivel nacional, Ccorahua (2017), en su tesis titulada “Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. “Angelitos de Jesús”, Huachipa, 2016”; desarrollado en la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales en estudiantes del 4° de primaria. Concluyo que las estrategias lúdicas influyeron significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del 4° de primaria. Que las estrategias lúdicas influyeron significativamente en la autoafirmación en los estudiantes. Que las estrategias lúdicas influyeron significativamente en la expresión de sentimientos positivos en los estudiantes. Que las estrategias lúdicas influyeron significativamente en la expresión de sentimientos negativos en los estudiantes de la institución educativa estudiada.

### **2.1.3. Antecedente regional o local.**

Después de una búsqueda exhaustiva en bibliotecas físicas y virtuales no se han encontrado investigaciones antecedentes que hayan abordado las dos variables y los objetivos que se plantean en la presente investigación, realidad que resalta la importancia de realizar el presente trabajo investigativo.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. Fundamentación teórica del programa lúdico**

En el ámbito escolar la lúdica se convierte en una estrategia pedagógica fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, debido a que, por ser una necesidad innata del ser humano, estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, generando disfrute por la adquisición de nuevos conocimientos.

El aprendizaje lúdico es el conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer (Medina, 1999. p.37).

Por tal razón, es necesario que los espacios que se brinden para el desarrollo del aprendizaje sean lúdicos, es decir que sean placenteros para los niños, con el fin de lograr despertar el interés por las temáticas que se presenten en el aula de clase, de ésta manera los niños estarán más dispuestos a participar en las actividades que se le propongan, mientras disfrutan del proceso de aprender.

La actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen (Jiménez, 1998 p.11).



La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez, 1998).

La lúdica abarca más que sólo el juego, implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad según Jiménez (2007), radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas. En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo.

Para Medina (1999), la lúdica adquiere gran importancia por el hecho de que convoca la actividad cognitiva haciendo madurar la inteligencia de quien la realiza, desarrolla la capacidad de aprender del error, lo cual promueve el trabajo optimista. La actividad lúdica fortalece las relaciones sociales, en vista de que desarrolla cualidades como la nobleza, la generosidad, la amabilidad y la comprensión, siendo estas fundamentales para el trabajo cooperativo en condiciones placenteras.

Las actividades lúdicas mejoran la motivación, atención, concentración, potencia la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos. En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio aumenta la capacidad al cambio, de recordar y de relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos.

El educador mediador debe crear un ambiente propicio para motivar al niño, y aprovechar toda inquietud del estudiante, pues es una buena oportunidad para orientar su aprendizaje y canalizar sus intereses y expectativas” (Lafrancesco, 2003 p. 146).

### 2.2.2. Estrategias Lúdicas Creativas

La Metodología Lúdico Creativa busca explicitar una forma nueva de encarar los procesos educativos tomando en cuenta los estudios sobre los hemisferios cerebrales, la inteligencia emocional, las inteligencias múltiples, relaciones interculturales y las diferencias y especificidades de producción de conocimientos de cada individuo. Su identidad cultural, su potencial creativo y partiendo de estos, busca implementar procesos donde la creatividad sea la clave. Procesos que a la vez sean transformadores, que contemplen las necesidades de cambio y transformación social, incluyendo a todos los actores sociales y que posibilite cambios que permitan mejorar las condiciones de vida y salir de la pobreza.

Para Seda (1973) y Céspedes (1987), Los juegos y juguetes creados por los mismos pueblos benefician las características étnicas y sociales del lugar, lo cual refleja y fortalece su propia identidad cultural. Estos dos autores coinciden en la idea de que la recreación reúne tres características primordiales:

- ✓ **Voluntariedad:** Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia.
- ✓ **Satisfacción inmediata y directa:** Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica.
- ✓ **Autoexpresión:** Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Con respecto a los tipos de recreación, Vega (1991) considera que ésta puede ser:

- ✓ **Activa:** Introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas. Ejemplos de estos tipos de recreación son culturales como la pintura y la música, y los físicos como los juegos y los deportes.
- ✓ **Pasiva:** La persona es un observador de la actividad recreativa de otros. Entre éstos se encuentran: Culturales como escultura y teatro, físicos como los espectáculos deportivos.

Cabe rescatar que tales tipos de recreación se ven afectados tanto en forma positiva como negativa por algunos factores; según Céspedes (1987) algunos de éstos son: el

cambio demográfico, el crecimiento urbano, la automatización de la industria y el cambio tecnológico, el ambiente sociocultural y los factores económicos.

### **2.2.3. Características de las Estrategias Lúdicas Creativas**

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

### **2.2.4. Fundamentación teóricos de la autoestima**

La autoestima es la valoración que el sujeto hace de su auto concepto (González, 1999). Es, por tanto, la comparación de todas estas ideas con el modelo que consideramos perfecto. De este modo, evaluamos positiva o negativamente cada característica de nuestra imagen física, psicológica y social, según encaje o no en la idea de “lo que queremos llegar a ser (Bermúdez, 2000). Por tanto, tanto el modelo ideal como las metas personales, pueden variar radicalmente de una persona a otra. Siguiendo con nuestro ejemplo, la afirmación “estoy muy delgado” puede ser visto como una virtud o como un defecto, dependiendo de si el estar delgado tiene un mayor o menor peso en la imagen de nuestro modelo ideal (Miranda et al, 2011).

La autoestima determina un papel de suma importancia en el desarrollo psicológico, cognitivo y social de la persona, y por tanto, también ha de tenerse en cuenta en el

ámbito educativo (Naranjo, 2007). Es posible tener una buena valoración de uno mismo en un aspecto y valorar negativamente otro. Además, es compleja y cambiante, y va desarrollándose a lo largo de nuestra vida. (Feldman, 2001)

### **2.2.5. Fundamento psicológico de la autoestima**

De acuerdo con la literatura científica, la autoestima comprende dos elementos psíquicos; la consciencia que cada uno tiene acerca de sí mismo, de cuáles son los rasgos de su identidad, cualidades y características más significativas de su manera de ser. Este grado de consciencia se denomina auto concepto; y el segundo componente es el sentimiento: El aprecio y amor que se experimenta hacia la propia persona, la consideración que se mantiene hacia nuestros propios intereses, creencias, valores y modos de pensar (Bongiorni, 2015; Pope y McHale, 1988; Coopersmith, 1967).

La autoestima es una necesidad psicológica básica que se debe cubrir para alcanzar un desarrollo armónico con nuestra personalidad. Según sostiene Coopersmith (1967), la génesis de la autoestima tiene la siguiente secuencia:

Autor reconocimiento: Surge hacia los dieciocho meses de edad, cuando el niño es capaz de reconocer su propia imagen en el espejo.

**Autodefinición:** Aparece a los tres años de edad, cuando el niño es capaz de identificar las características que lo describen a sí mismo, inicialmente en términos externos y, hacia los seis o siete años, en términos psicológicos, introyectando ya el concepto del yo verdadero (quién es) y el yo ideal (quién le gustaría ser). Mientras mayor sea la diferencia entre el yo verdadero y el yo ideal, más baja será la autoestima.

**Auto concepto:** Se desarrolla en la edad escolar (entre los seis y los doce años). Es el sentido de sí mismo que recoge las ideas referentes al valor personal. Dentro de este contexto, la autoestima es el sentimiento (positivo o negativo) que acompaña al auto concepto.

La autoestima formada incide en las esferas psicoemocionales del individuo a través de su vida y condiciona la calidad de su experiencia en todas y cada una de las dimensiones de interacción con el entorno.

La calidad de vida individual está notablemente influida por este concepto, debido a que implica la forma como cada persona se percibe y se valora a sí misma, lo que modula su comportamiento a nivel individual, familiar, social, por lo que se entiende que un bajo o alto nivel de autoestima definitivamente afecta su relación con el otro y se reflejará en la dimensión social y en sus fortalezas para defenderse de eventos no deseables.

### **Concepciones de la autoestima**

La autoestima es un complejo y dinámico sistema de percepciones, creencias y actitudes de un individuo sobre sí mismo. Es multifacético, multidimensional pues incluye cuatro dimensiones: Auto concepto académico, auto concepto social, auto concepto emocional y auto concepto fisicomotriz (Marchago, 1992). Por lo tanto, la autoestima alude a una actitud hacia uno mismo que se expresa en la forma habitual de pensar, amar, sentir, trabajar, estudiar y comportarse (Branden, 1995).

La autoestima se conceptúa como una habitual actitud positiva hacia uno mismo, la forma habitual de pensar, amar, sentir y comportarse consigo mismo. Es la descripción permanente según la cual nos enfrentamos con nosotros mismos. Es el sistema fundamental por la cual el sujeto ordena sus experiencias refiriéndolo al yo personal (Alcántara, 1993).

La autoestima deriva de sentimientos de amor y confianza en lo que somos y podemos hacer. Nos lleva a percibirnos positivamente y a manifestarnos afirmativamente. Estimar no tiene que ver con el afecto como sinónimo de querer, sino que está relacionado con lo afectivo por extensión, significa valoración, porque estimación viene de medir, y medir se vincula con la idea de darle a las cosas su justo valor. Cuando uno habla de algo estimativamente dice que más o menos tiene tal dimensión, tal medida o tal valor. Autoestima tiene que ver con la capacidad de evaluarse o de valorarse a sí mismo, de allí, que alguien alcance un buen nivel de autoestima, significa

que se valora adecuadamente. La autoestima consiste en saber que se es y lo que verdaderamente se es (Bongiorni, 2015).

La autoestima es una actitud básica que determina el comportamiento y el rendimiento académico del estudiante. El desarrollo de la autoestima está estrechamente relacionado con la consideración, valoración y crítica recibida por los sujetos por parte de otras personas.

De acuerdo a la investigación teórica, la investigadora señala que la autoestima es la suma de la confianza y el respeto por uno mismo. Refleja el juicio implícito que cada uno hace de su habilidad para enfrentar los desafíos de la vida y de su derecho a ser feliz. Tener una alta autoestima es sentirse confiadamente apto para la vida, es decir, capaz y valioso. Tener una autoestima baja es sentirse inútil para la vida: equivocado, no con respecto a tal o cual asunto, sino equivocado como persona. Tener un término medio de autoestima es fluctuar entre sentirse apto e inútil, acertado y equivocado como persona, y manifestar estas incoherencias.

La autoestima en cualquier nivel, es una experiencia íntima: reside en el núcleo de nuestro ser. Es lo que yo pienso y siento sobre mí mismo, no lo que otros piensan o sienten sobre mí. La mayoría de las personas buscan la autoconfianza y el autor respeto en todas partes menos dentro de sí mismas, y por ello fracasan en su búsqueda. La autoestima positiva se comprende mejor como una serie de logro espiritual, es decir, como una victoria en la evolución de la conciencia. Cuando comenzamos a concebirla de este modo, descubrimos la necesidad de creer que sólo con lograr que los demás se formen una impresión positiva de nosotros disfrutaremos de una consideración positiva por parte de nosotros mismos.

### **Componentes de la autoestima**

Para Mruk (1999) y Alcántara (1993), la autoestima tiene tres componentes, ellos son:

- ✓ **Cognitivo:** se refiere a la opinión que se tiene de la propia personalidad y de las conductas.
- ✓ **Afectivo:** se refiere a la valoración de lo positivo y negativo que hay en el individuo, es un sentimiento de capacidad personal pues implica un diagnóstico

del propio merecimiento o valor como ser humano. Este elemento consiste en una auto estimación que nace de la observación propia de uno mismo y de la asimilación e interiorización de la imagen y opinión que los demás tienen y proyectan de nosotros.

- ✓ **Conductual:** se refiere a la autoafirmación y a la autorrealización dirigida hacia el llevar a la práctica un comportamiento consecuente, lógico y racional (Mruk, 1999).

### **Valores de la autoestima**

Los siguientes valores son la base de la autoestima (Douglas, 1982):

- ✓ **Valores corporales:** estimar nuestro cuerpo aceptarlo con sus limitaciones y defectos.
- ✓ **Capacidad sexual:** sentirse orgulloso del sexo que se posee, para esto es necesario enseñar a la persona a vivir con responsabilidad la actividad sexual humana siendo importante el conocimiento de nuestra realidad psíquica, biológica y social.
- ✓ **Valores intelectuales:** son los más duraderos, debemos identificar los talentos propios de la inteligencia pues de esta manera se llega al aprecio y valoración afectiva del mismo.
- ✓ **Valores estéticos y morales:** El primero se refiere al amor a la belleza, así debemos identificar nuestras habilidades e inclinaciones para con la danza, la música, la escultura, la pintura etc. ello contribuye a valorar nuestras cualidades. Y el segundo se dirige al respeto de normas propias de una sociedad (prudencia, fortaleza, libertad, paz, responsabilidad, tolerancia, cooperación, solidaridad, respeto a los demás, rechazo a toda discriminación etc.).
- ✓ **Valores Afectivos:** Son sentimientos propios del ser humano como la compasión, alegría, esperanza, deseo, audacia, serenidad y amor; dignos de aprecio los cuales son la base sobre la cual se edifica nuestra estima (Horma, 1997).

### **Desarrollo evolutivo de la autoestima**

En la definición de autoestima, incluíamos también la definición del auto concepto, como elemento relacionado y de gran importancia en el análisis de la misma. En primer lugar, debemos apuntar que el auto concepto precede a la autoestima. Esto no quiere

decir que hasta que el auto concepto no se haya desarrollado por completo no comienza a intervenir la autoestima, sino que es necesario tener una idea de un aspecto de nuestra persona para comenzar a juzgarlo.

De este modo, el desarrollo del auto concepto y de la autoestima son dos procesos dependientes y muy relacionados entre sí. Es por ello que abordaremos ambos procesos de forma conjunta. A continuación, se presentan las diferentes fases por las que pasa un niño en el desarrollo de su auto concepto y su autoestima, centrándonos sobre todo en aquellas etapas que coinciden con la escolarización del alumno.

**Tabla 1: Etapas del desarrollo del auto concepto y la autoestima. Elaboración propia a partir de Mruk (1998) y Garma y Elexpuru (1999)**

<b>EDAD DEL NIÑO</b>	<b>ASPECTOS RELEVANTES DE SU AUTOCONCEPTO Y SU AUTOESTIMA</b>
De 0 a 3 años	El niño comienza a explorar su propio cuerpo, con el fin de determinar el límite entre él y el exterior. En estos dos años de vida, tiene lugar la configuración de la imagen personal, así como algunos aspectos de la identidad (pertenencia a un sexo, a una familia...). El factor externo que determina la autoestima en esta etapa son los padres, a través de muestras de cuidado y cariño.
De 3 a 6 años (Segundo ciclo de Educación Infantil)	Establece diferencias entre sí mismo y los demás, lo que refuerza su auto concepto. Además, presenta actitudes de oposición (la “etapa del no”), con la intención de reafirmar la propia personalidad. El infante comienza a poder juzgar sus acciones. Esto proviene en mayor parte de lo que los adultos le dicen que está bien o que está mal.
De 6 a 8 años (Primer ciclo de Educación Primaria)	Comienza a desarrollar su auto concepto en diferentes marcos, en especial el escolar, y a integrarlas de manera global. Mediante la comparación con sus iguales, va estableciendo juicios sobre sus propias capacidades.
De 8 a 12 años (Segundo y tercer ciclo de Educación Primaria)	El auto concepto se basa casi en su totalidad en la comparación social, así como los juicios emitidos sobre el mismo. En este aspecto, la escuela cumple un papel fundamental. En esta etapa destaca la presencia de un amigo íntimo con el cual el niño se comunica plenamente. A través de la comunicación se va autoafirmando su identidad.
De 12 a 16 años (Educación secundaria)	A esta edad, el adolescente desarrolla un auto concepto completo y personalizado. La autoestima va mejorando con la edad y depende más de las experiencias personales que de las valoraciones externas recibidas.



La tabla anterior ha sido elaborada a partir de las obras de Mruk (1998) y Garma y Elexpuru (1999), los cuales a su vez también han consultado las ideas de varios autores. De la misma, destacamos la etapa correspondiente a la educación primaria, durante la cual se percibe el mayor desarrollo del auto concepto y la afirmación de la personalidad. Es por ello que surge la necesidad de educar la autoestima durante su desarrollo para prevenir problemas en este ámbito en el futuro.

### **Consecuencias de la autoestima**

Importancia de la autoestima para el bienestar emocional

Según Bermúdez (2000), son cinco los contextos en los que influye la autoestima de un niño:

- ✓ Área escolar: tanto en el rendimiento académico como en su capacidad de aprendizaje y su desarrollo intelectual.
- ✓ Área social: en la capacidad de adaptación e interacción en los grupos sociales, principalmente con las amistades y en la escuela.
- ✓ Área familiar: en la consciencia de pertenencia al grupo, en las relaciones afectivas y en la importancia y la atención percibida por parte de los familiares.
- ✓ Área de aspecto físico: valoración y aceptación de la apariencia y presencia física.
- ✓ Área moral-ética: en función de la propia evaluación que haga de su comportamiento, y del concepto moral que tenga de sí mismo, actuará de un modo u otro.

Vemos, por tanto, que la relación entre todos estos aspectos y la autoestima es recíproca. Es decir, todos ellos fueron anteriormente analizados como factores que influyen en la autoestima, pero también son ámbitos de consecuencias de la misma. Esto quiere decir que todo el contexto del niño, tanto su interior como su exterior van conformando su autoestima, y esta a su vez influye en su comportamiento en la sociedad.

Son varias las características que diferencian a personas con alta y baja autoestima, tanto a nivel social como a nivel intrapersonal. A continuación, en la Tabla 2 exponemos algunas de ellas.

**Tabla 2. Comparativa sobre consecuencias de la autoestima. Elaboración propia a partir de González (1999), Bermúdez (2000), González-Pineda, Pérez, González y García (1997), Vallés (1998) y Naranjo (2007).**

<b>PERSONAS CON ALTA AUTOESTIMA</b>	<b>PERSONAS CON BAJA AUTOESTIMA</b>
Creen en sí mismos y en sus posibilidades.	No creen en sí mismos. Creen que todo les saldrá mal.
Se enfrentan a nuevos retos con optimismo.	No se enfrentan a retos por miedo al fracaso.
Ante un fracaso, valoran qué pudo ir mal (factores internos o externos al sujeto).	Ante un fracaso, se frustran y se martirizan con culpas.
Tienden a recordar más experiencias de éxito que de fracaso.	Tienden a no olvidar nunca los fracasos. Los generalizan. (Si suspendo un examen de ciencias, soy muy mal estudiante).
Ante un fracaso, hacen plan de mejorar en el futuro.	Ante un fracaso, se convencen de que jamás superarán el obstáculo.
Aceptan sus errores.	Se avergüenzan de sus errores.
Son conscientes que el contexto a veces está en contra y a veces a favor.	Tienden a pensar que todo el mundo a su alrededor está en contra suya.
Establecen amistades de forma sana.	Les cuesta establecer amistades porque no creen en su capacidad de socialización. Prefieren esconderse.
Actúan de forma abierta hacia otras personas. Los aceptan tal cual son, igual que se aceptan a ellos mismos.	Marcan distancias entre los demás y ellos, como método de protección. Son demasiado críticos con los demás, así como con ellos mismos.
Sabe aceptar una crítica.	Utiliza respuestas defensivas, de agresión. Toma las críticas como ofensas personales.
Pueden plantear afrontar un problema de manera autónoma.	Pueden caer en la dependencia de otra persona. Se sienten vulnerables.
Saben que siempre hay alguien mejor y peor que ellos. Es asertivo.	Tienden a atacar e imponer. Necesita quedar por encima de los demás para paliar la ansiedad de saberse peor.
Posee autocontrol emocional.	No posee autocontrol emocional.
Justifica sus posturas e ideas.	Impone sus ideas por la fuerza, por miedo a que descubran su inseguridad
Tienen capacidad de imaginación, de innovación y de autonomía.	Al no creer en sus capacidades, no buscan la innovación ni la autonomía.

Teniendo en cuenta el perfil psicológico y emocional de un niño con baja autoestima, esto puede desembocar en numerosos problemas en la edad adolescente, desde marginación social hasta drogadicción o alcoholemia (Vallés, 1998). De ello deriva la

necesidad de abordar su educación desde las edades más tempranas, para que los alumnos lleguen a la adolescencia contando con una autoestima equilibrada que les permita afrontar la inserción en la sociedad.

### **Factores que influyen en la autoestima**

La autoestima comienza a desarrollarse desde que el niño tiene conciencia de sí mismo como persona. Por tanto, todo su entorno, sus relaciones sociales y sus experiencias desde este momento pueden influir negativa o positivamente al desarrollo de este concepto.

Nos centraremos en describir los contextos que afectan más directamente al niño de Educación Infantil y Primaria, ya que serán los que nos incumban a la hora de preparar cualquier intervención en el aula. En primer lugar, citando a Vallés (1998), la autoestima no es innata, no se hereda, sino que se aprende. Por ello debe ser educada y reforzada por parte de los adultos más cercanos al niño: los padres y los maestros. Los distintos autores proponen varios enfoques a la hora de agrupar los factores que influyen en la autoestima. Sin embargo, son tres los aceptados por la gran mayoría:

### **La familia**

El entorno familiar es el primer contexto social del niño, por lo que va a influir en gran medida en su desarrollo psicológico-social. A partir de todo lo observado, escuchado y vivido en el contexto de la familia, el niño va a formar su percepción de “ser humano ideal” (Vallés, 1998). Del mismo modo, a través de sus interacciones con los demás y sus propias experiencias, será capaz de ir desarrollando el propio auto concepto. En definitiva, la cercanía o distancia entre estos dos conceptos son los que definirán en mayor medida el desarrollo de la autoestima en este contexto.

Por ejemplo, serán de gran importancia los comentarios y críticas que el niño escuche acerca del valor de la apariencia física relacionada con el éxito en la vida. Esto podrá provocar o evitar una baja autoestima por inconformismo con respecto a su propio aspecto físico. Por otro lado, los padres tienen una autoridad inherente hacia el niño pequeño, por lo que todas las valoraciones que hagan con respecto a su persona (positiva o negativa) tendrán gran influencia en la formación de su general cualquier actitud basada en la creencia que el niño se controla auto concepto.

Los estilos educativos parentales también suponen un punto influyente. Los estilos autoritarios, y en y se enseña con reproches y autoridad, creará en el niño una desmesurada exigencia hacia sí mismo, así como la creencia de que la bondad solo se encuentra en la perfección. (Acosta, 2004).

Por otro lado, un estilo democrático, que fije unas normas y unos estándares adecuados de conducta y que incluya refuerzos y castigos en función de los mismos, ayudará al niño a construir una autoestima realista, equilibrando el deseo de superación con el aprecio por las propias capacidades. Son importantes, por tanto, el interés que muestran los padres por sus hijos, por sus esfuerzos y logros, así como el feedback que les proporcionen. (Bermúdez, 2000).

Como último punto a añadir, los padres son en sí mismos modelos a seguir por el niño, por lo que incluso de forma inconsciente están influyendo en el concepto de ideal de su hijo, y del mismo modo las diferencias o afinidades que el infante encuentre entre sus progenitores y él mismo podrán mermar o fomentar su autoestima. Todo lo que los niños escuchen o perciban por parte de la familia, en especial de los padres, será tomado muy en cuenta y repercutirá de un modo u otro en la creación de un auto concepto realista y una autoestima equilibrada, debido al gran nexo emocional que une al niño con sus progenitores.

### **La escuela y la sociedad**

El contexto de educación formal también supone un hito de gran importancia en la vida del niño, ya que en él se resuelve casi la mitad de su jornada diaria. Además, sus primeras relaciones sociales no familiares se desarrollarán en este contexto. Durante sus primeros años de escolaridad, el niño aún está en proceso de formación de su auto concepto. Es por ello que todas las valoraciones que reciba, tanto de compañeros como de profesores, serán tenidas en cuenta por el alumno para la construcción de dicha concepción.

Por otro lado, la situación social de la que disponga el niño dentro del grupo social que es el aula o el colegio influirá también en su concepto y la valoración de sí mismo. Como apunta Bermúdez (2000), si una persona no está satisfecha con la relación social

que tiene en su entorno, difícilmente lo estará consigo misma. Según Feldman (2001, p. 20) “la manera en la que la sociedad ve al niño influye en como se ve a sí mismo”. Es decir, el ser humano busca su propia integración en la sociedad, por lo que un rechazo por parte de la misma lleva a buscar los errores dentro de uno mismo.

Otro factor muy importante a tener en cuenta son las calificaciones académicas. Son el modo en que el sistema educativo evalúa las capacidades cognitivas y actitudinales de los alumnos, por lo que es normal que los niños las tomen como una evaluación de su propia persona. Los niños con baja autoestima, como afirma Naranjo (2007), no son capaces de aislar cada aspecto del auto concepto, por lo que una calificación negativa en una asignatura les lleva a devaluarse como personas integrales. En este aspecto también influye lo que los padres y profesores le han enseñado que debe ser un estudiante ideal, es decir, el nivel de exigencia percibido en función de sus propias capacidades. (Bermúdez, 2000)

### **El niño**

Las estructuras de pensamiento interno, los valores, las expectativas y las percepciones de la propia persona son un factor altamente influyente en la construcción y el desarrollo de la autoestima. En primer lugar, el concepto de ser humano ideal que el niño haya formado en su interior, y con el cual se compara para emitir juicios sobre sí mismo, influye claramente en la naturaleza de estos juicios. Las metas y retos personales que una persona se establezca a sí misma, pueden menguar su autoestima si son excesivos e inalcanzables (González, 1999).

También se tienen en cuenta todos aquellos aspectos que el niño considera necesarios para vivir en sociedad, es decir, los juicios sobre lo que es bueno o malo. En este aspecto también han influido mucho los padres y todos los adultos cercanos al niño. Estos ítems también le permiten juzgarse a sí mismo, y la benevolencia de este juicio dependerá de lo estrictos o laxos que sean las exigencias morales. Según Naranjo (2007), el afrontar una tarea, una relación social o cualquier problema surgido de un modo optimista y enfocado al éxito es propio de personas con una autoestima adecuada. Sin embargo, un niño con baja autoestima tiende a no creer en sus propias posibilidades y a predecir el fracaso ante cualquier nueva situación.

Por otro lado, además de los factores internos, también son de gran relevancia los rasgos corporales externos. En la sociedad actual se otorga mucha importancia a la belleza y la apariencia física, lo cual influye directamente sobre los niños y su ideal de persona. Si un niño tiene como ideal de figura física un cuerpo demasiado delgado, alto o en cualquier caso, fuera de sus posibilidades, crecerá en él un sentimiento de frustración. Esto, a su vez, fomentará un deterioro de la autoestima.

Todos estos aspectos, tanto los internos al niño como los pertenecientes al contexto, van formando y determinando la autoestima del infante. Esta autoestima, a su vez será un factor de suma relevancia en el desarrollo personal, social y académico, pudiendo determinar en gran medida la vida de la persona. Sin embargo, como ya se ha comentado anteriormente, la autoestima no es algo estático y permanente, sino que existe la posibilidad de cambiarla y de educarla, precisamente desde estos contextos influyentes en los niños.

### **Dimensiones de la autoestima**

**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 (Vallés, 1998).

**Dimensión afectiva:** Se refiere a la autopercepción de características de personalidad, como sentirse: Simpático/a, estable o inestable, valiente o temeroso, tranquilo o inquieto, generoso o tacaño, equilibrado o desequilibrado (Acosta, 2004).

**Dimensión académica:** 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 (Acosta, 2004).

**Dimensión ética:** 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.

**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.

## 2.3. MARCO CONCEPTUAL

**Actividad lúdica:** Técnicas y juegos pedagógicos que favorecen y ayudan a la consecución de determinados objetivos específicos.

**Analizar:** Capacidad humana que nos permite estudiar un todo cualquiera, en sus diversas partes componentes, en busca de una síntesis.

**Aprender jugando:** Método lúdico de aprender por medio de dinámicas, canciones, y estrategias grupales.

**Aprender a aprender:** Estrategias metodológicas que comprenden la utilización del aprendizaje significativo y participativo para reforzar los conocimientos por medio de la práctica directa con los fenómenos que se estudian y relacionarlos con las experiencias concretas que se viven en forma continua.

**Área de juego:** Espacio físico cerrado o abierto que permita la interactividad de niños y niñas.

**Capacidad Cognitiva:** Sistema de dominios para los que existe una teoría del aprendizaje interesante. Permite una comunicación aplicando la auto asertividad (respeto a los derechos de uno mismo) y heteroasertividad (respeto a los derechos de los demás).

**Competencia Cognitiva:** La competencia cognitiva es la capacidad de ampliar conocimientos; adquirir responsabilidades y actuar en consecuencia.

**Educación lúdica:** Propuesta orientada a la formación de la personalidad luego de pasar por los diversos grados de la vida escolar.

**Juegos interactivos:** Instrumentos que permiten desarrollar la motricidad, las percepciones sensoriales del estudiante.

**Juegos Pedagógicos:** Conjunto de actividades de razonamiento y desarrollo personal por medio de actividades lúdicas.



## **CAPÍTULO III**

### **ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DEL RESULTADO**

#### **3.1. ANÁLISIS**

Para llevar a cabo esta investigación se procedió en primer lugar a solicitar la autorización a la directora de la Institución Educativa en estudio; previa conversación con las docentes de los estudiantes de la sección de 5to grado de primaria. A quienes se les explicó la metodología de trabajo que iba a realizar, con la intervención pedagógica al aula, la determinación de la influencia de la Estrategia Lúdica sobre la autoestima, usó el método de Spearman.

Se planificó el horario de trabajo con la dirección, docentes y alumnos de acuerdo al tiempo y espacio que concedió el docente, desarrollado en el tercer trimestre y una vez por semana, con una duración de dos horas. Al inicio del desarrollo de la investigación se les aplicó el instrumento los elementos de la muestra. Se procesaron los datos de manera estadística, se determinó el coeficiente de Spearman para dar respuesta a los problemas, objetivos e hipótesis específicas, así como a los generales.

### 3.2. PRESENTACIÓN DEL MODELO TEÓRICO

#### 3.2.1. Estrategia lúdica: Significación

Tabla 3. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 01

RESPUESTA	F	H
Malo	11	36.7
Regular	6	20.0
Normal	7	23.3
Bueno	4	13.3
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 1 de la encuesta sobre cómo es el nivel de significación social en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 11 encuestados (36.7%) calificaron como malo, 06 de ellos (20.0%) calificaron como regular, 07 encuestados (23.3%) señalaron como normal, 04 de ellos (13.3%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.

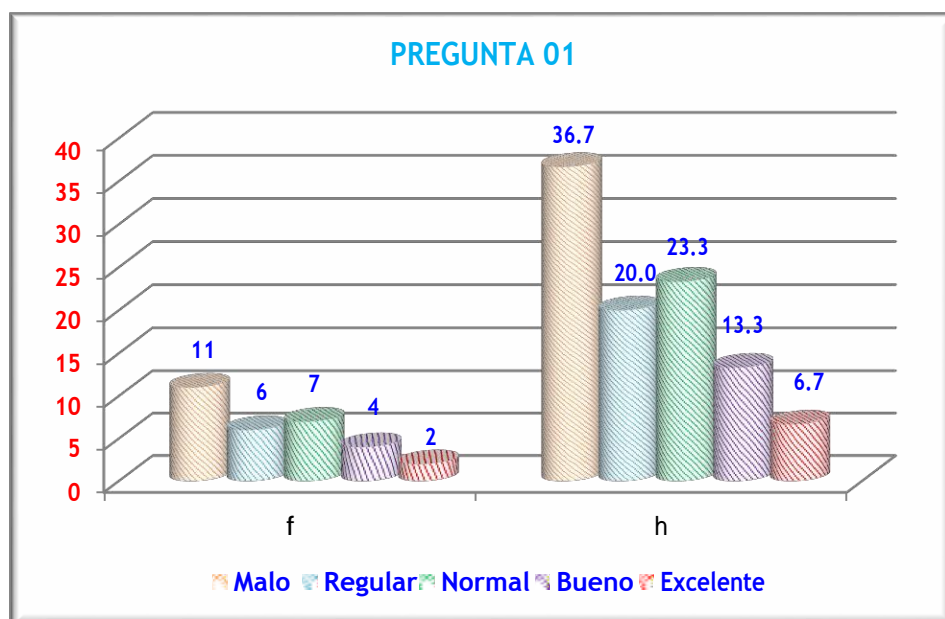


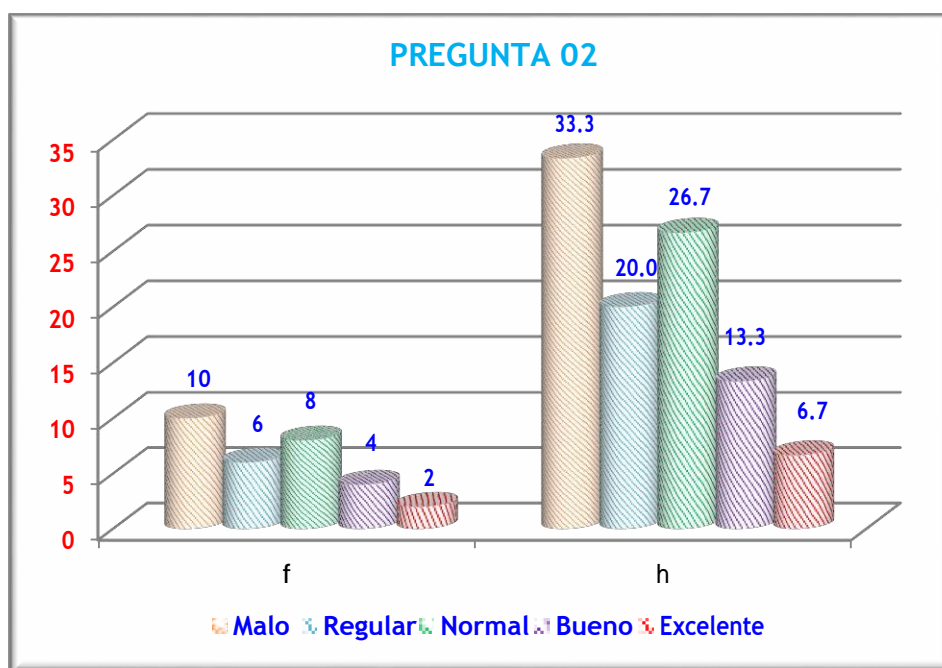
Figura 1. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 01

**Tabla 4. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 02**

RESPUESTA	F	h
Malo	10	33.3
Regular	6	20.0
Normal	8	26.7
Bueno	4	13.3
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 2 de la encuesta sobre cómo es el grado de significación afectiva en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 10 encuestados (33.3%) calificaron como malo, 06 de ellos (20.0%) calificaron como regular, 08 encuestados (26.7%) señalaron como normal, 04 de ellos (13.3%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



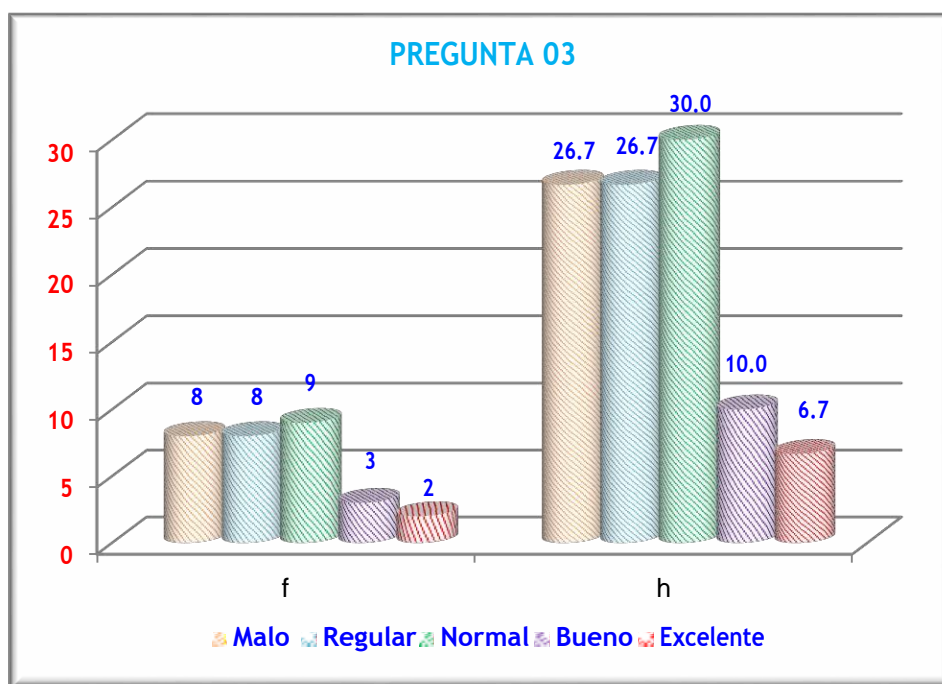
**Figura 2. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 02**

**Tabla 5. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 03**

RESPUESTA	F	h
Malo	8	26.7
Regular	8	26.7
Normal	9	30.0
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 3 de la encuesta sobre cómo es el nivel de significación académica en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 08 encuestados (26.7%) calificaron como malo, 08 de ellos (26.7%) calificaron como regular, 09 encuestados (30.0%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



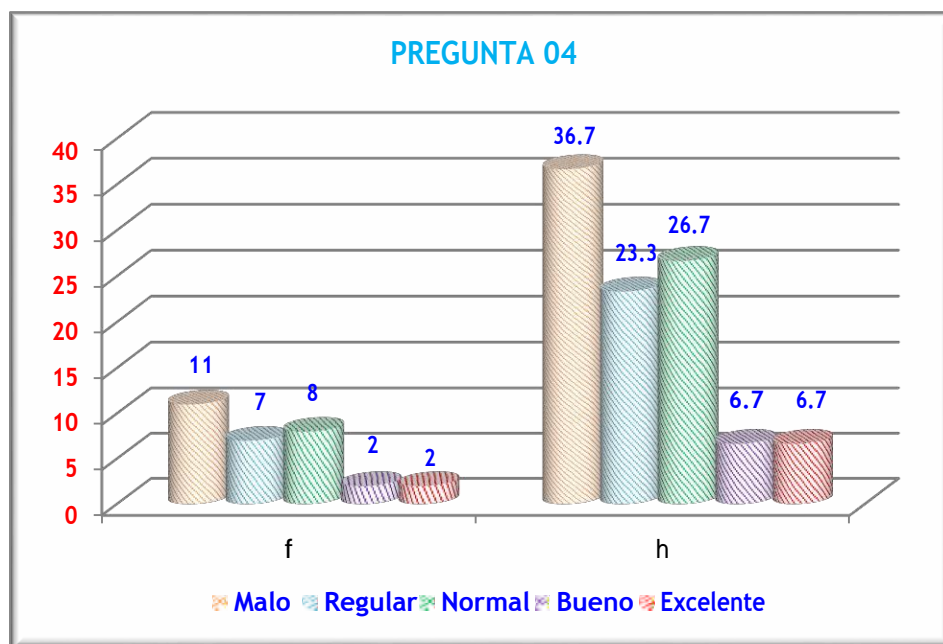
**Figura 3. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 03**

**Tabla 6. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 04**

RESPUESTA	F	h
Malo	11	36.7
Regular	7	23.3
Normal	8	26.7
Bueno	2	6.7
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 4 de la encuesta sobre cómo es el grado de significación psicológica en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 11 encuestados (36.7%) calificaron como malo, 07 de ellos (23.3%) calificaron como regular, 08 encuestados (28.7%) señalaron como normal, 02 de ellos (6.7%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



**Figura 4. Estrategia lúdica: Significación Pregunta 04**

### 3.2.2. Estrategia lúdica: Expresión

Tabla 7. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 05

RESPUESTA	F	h
Malo	7	23.3
Regular	8	26.7
Normal	10	33.3
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 5 de la encuesta sobre cómo es el nivel de expresión de satisfacción en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 7 encuestados (23.3%) calificaron como malo, 08 de ellos (26.7%) calificaron como regular, 10 encuestados (33.3%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente

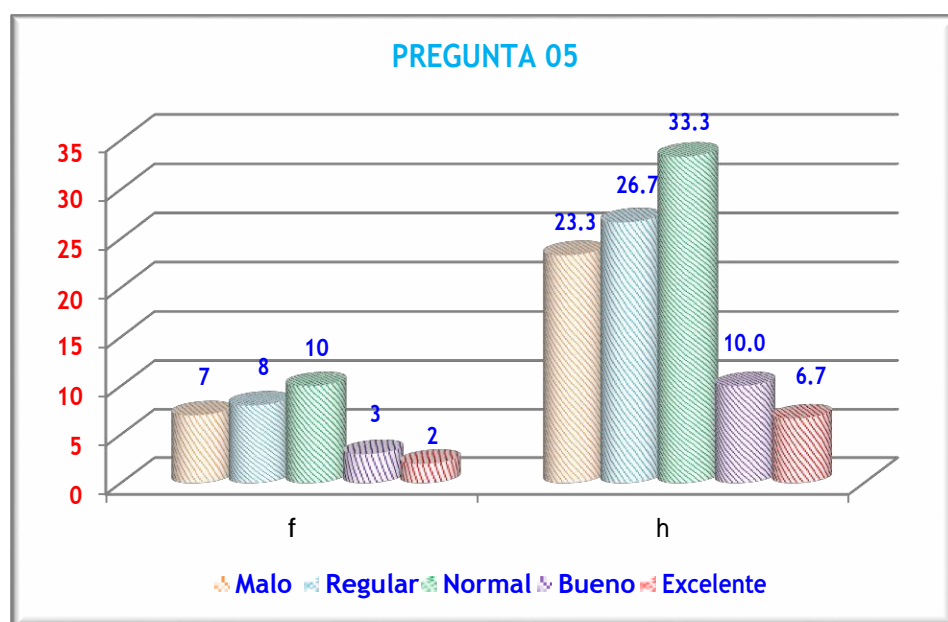


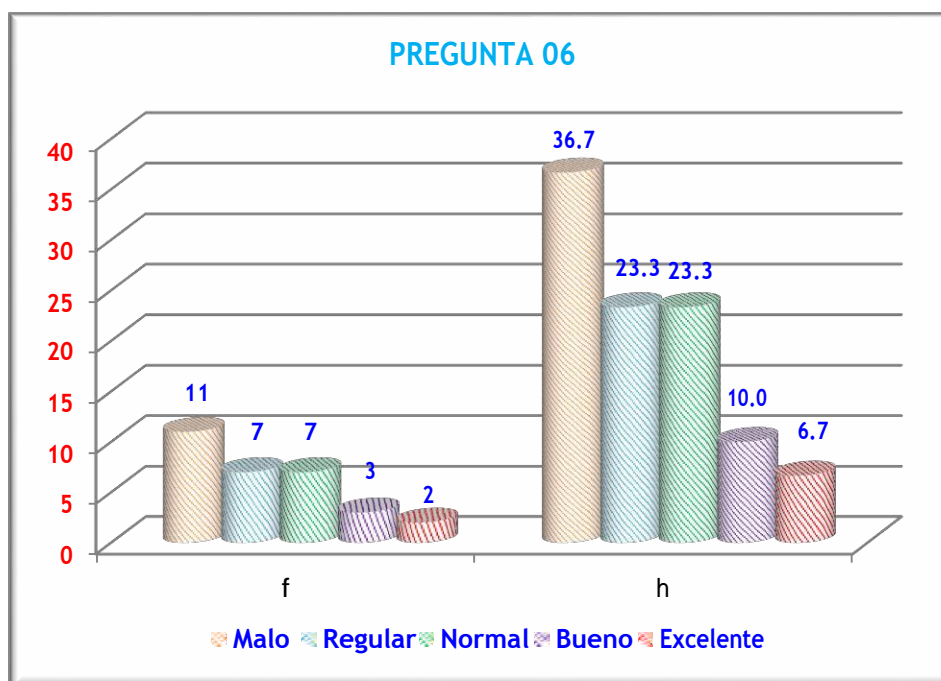
Figura 5. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 05

**Tabla 8. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 06**

RESPUESTA	F	h
Malo	11	36.7
Regular	7	23.3
Normal	7	23.3
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 6 de la encuesta sobre cómo es el grado de expresión comunicacional en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 11 encuestados (36.7%) calificaron como malo, 07 de ellos (23.3%) calificaron como regular, 07 encuestados (23.3%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



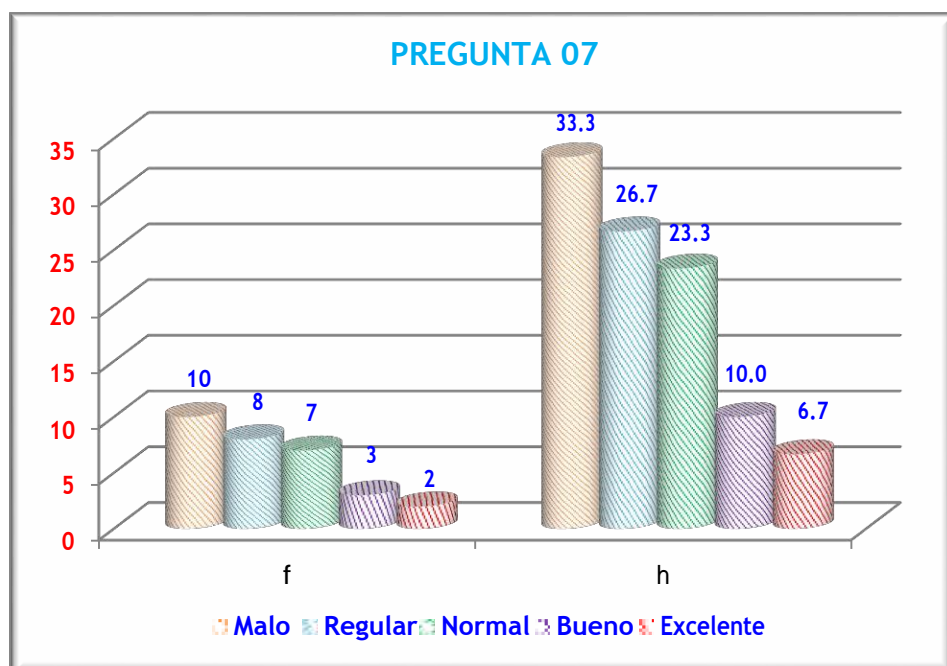
**Figura 6. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 06**

**Tabla 9. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 07**

RESPUESTA	F	h
Malo	10	33.3
Regular	8	26.7
Normal	7	23.3
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 7 de la encuesta sobre cómo es el nivel de expresión afectiva en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 10 encuestados (33.3%) calificaron como malo, 08 de ellos (26.7%) calificaron como regular, 07 encuestados (23.3%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



**Figura 7. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 07**

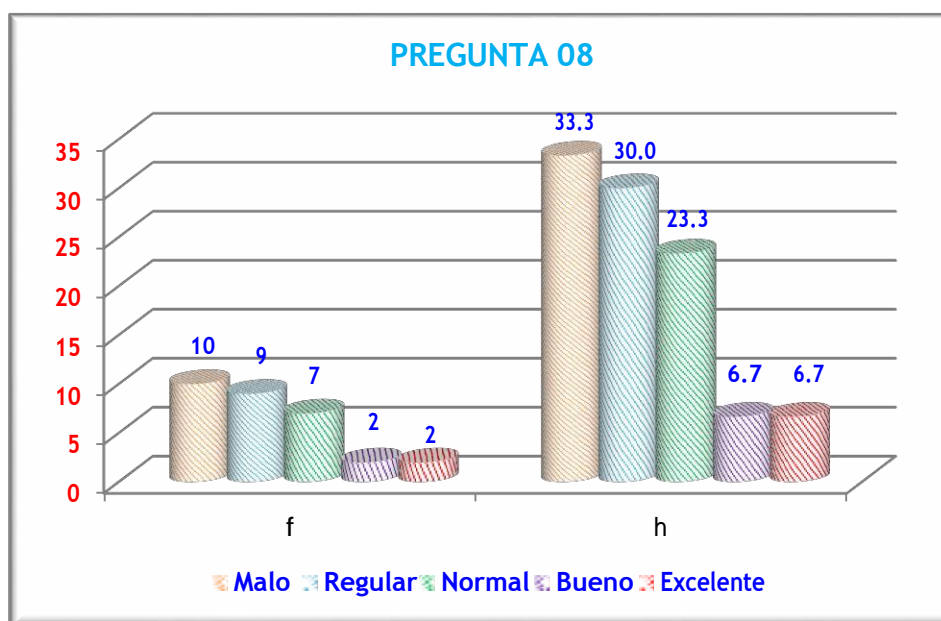


**Tabla 10. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 08**

RESPUESTA	F	h
Malo	10	33.3
Regular	9	30.0
Normal	7	23.3
Bueno	2	6.7
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 8 de la encuesta sobre cómo es el grado de expresión académica en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 10 encuestados (33.3%) calificaron como malo, 09 de ellos (30.0%) calificaron como regular, 07 encuestados (23.3%) señalaron como normal, 02 de ellos (6.7%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente



**Figura 8. Estrategia lúdica: Expresión Pregunta 08**

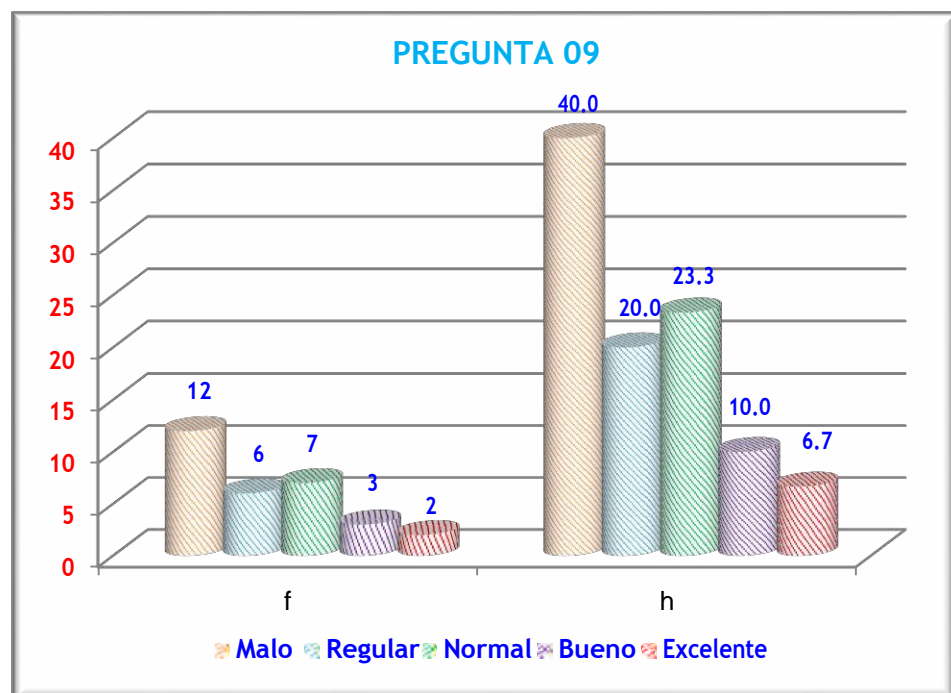
### 3.2.3. Estrategia lúdica: Experiencia

**Tabla 11. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 09**

RESPUESTA	F	h
Malo	12	40.0
Regular	6	20.0
Normal	7	23.3
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 9 de la encuesta sobre cómo es el nivel de experiencia social en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 12 encuestados (40.0%) calificaron como malo, 06 de ellos (20.0%) calificaron como regular, 07 encuestados (23.3%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



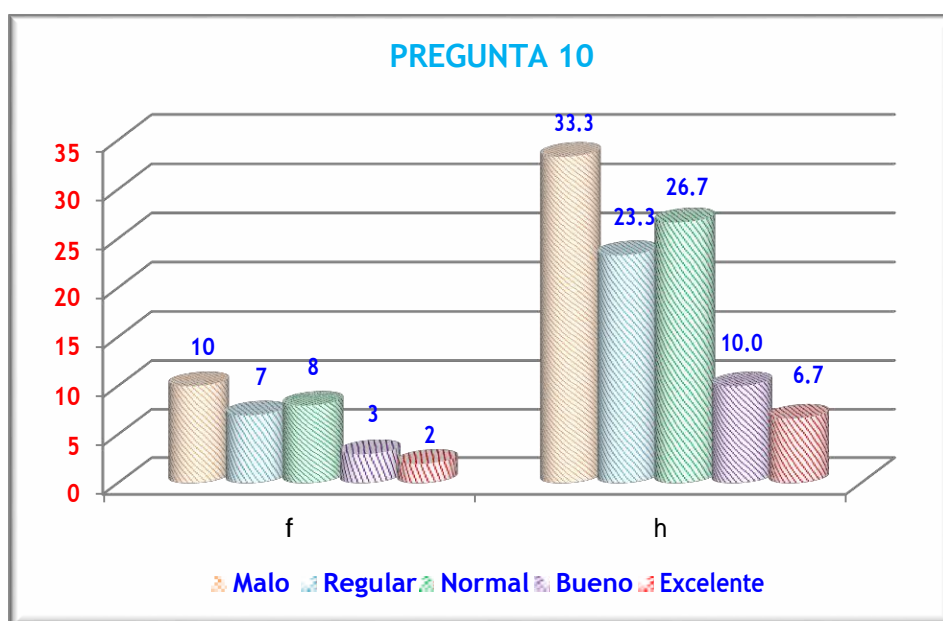
**Figura 9. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 09**

**Tabla 12. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 10**

RESPUESTA	F	h
Malo	10	33.3
Regular	7	23.3
Normal	8	26.7
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Fuente: Base de datos**

Respecto a la pregunta 10 de la encuesta sobre cómo es el grado de experiencia afectiva en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 10 encuestados (33.3%) calificaron como malo, 07 de ellos (23.3%) calificaron como regular, 08 encuestados (26.7%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente



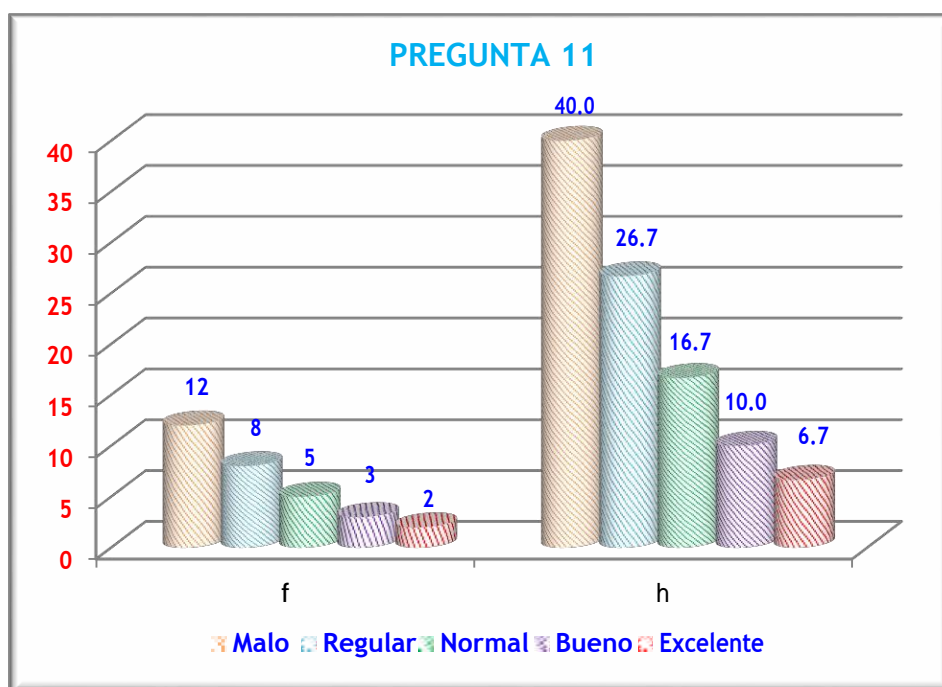
**Figura 10. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 10**

**Tabla 13. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 11**

RESPUESTA	F	h
Malo	12	40.0
Regular	8	26.7
Normal	5	16.7
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 11 de la encuesta sobre cómo es el nivel de experiencia académica en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 12 encuestados (40.0%) calificaron como malo, 08 de ellos (26.7%) calificaron como regular, 05 encuestados (16.7%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



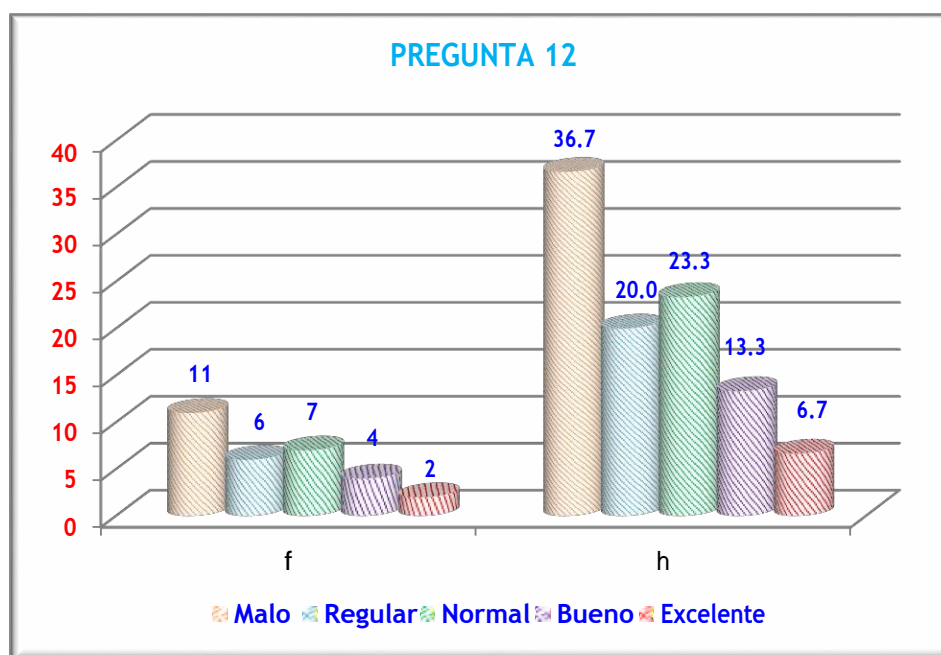
**Figura 11. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 11**

**Tabla 14. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 12**

RESPUESTA	F	h
Malo	11	36.7
Regular	6	20.0
Normal	7	23.3
Bueno	4	13.3
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

**Fuente: Base de datos**

Respecto a la pregunta 12 de la encuesta sobre cómo es el grado de experiencia psicológica en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 11 encuestados (36.7%) calificaron como malo, 06 de ellos (20.0%) calificaron como regular, 07 encuestados (23.3%) señalaron como normal, 04 de ellos (13.3%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



**Figura 12. Estrategia lúdica: Experiencia Pregunta 12**

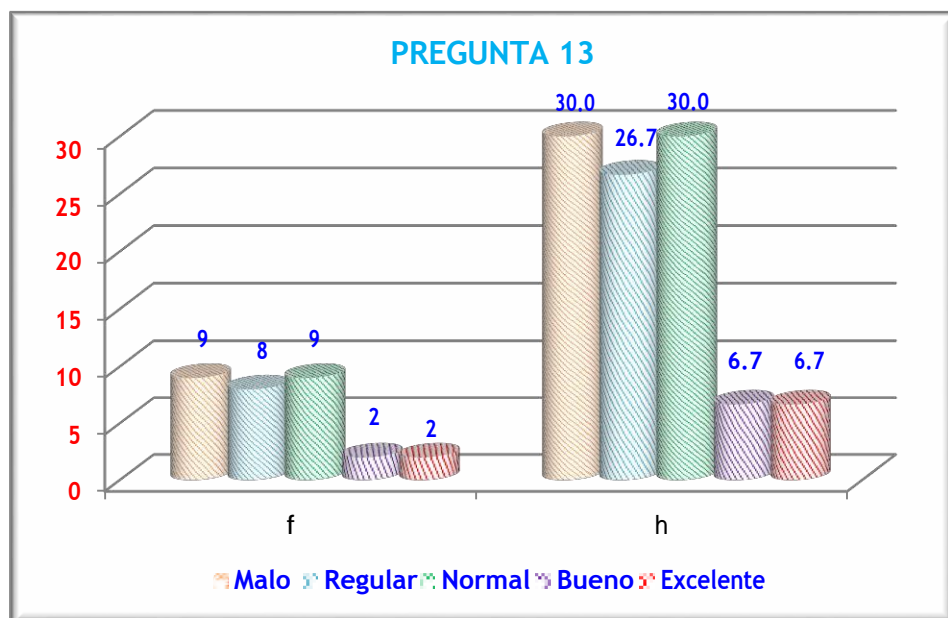
### 3.2.4. Estrategia lúdica: Convivencia

**Tabla 15. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 13**

RESPUESTA	F	h
Malo	9	30.0
Regular	8	26.7
Normal	9	30.0
Bueno	2	6.7
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 13 de la encuesta sobre cómo es el nivel de convivencia con los compañeros de aula en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 09 encuestados (30.0%) calificaron como malo, 08 de ellos (26.7%) calificaron como regular, 09 encuestados (30.0%) señalaron como normal, 02 de ellos (6.7%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



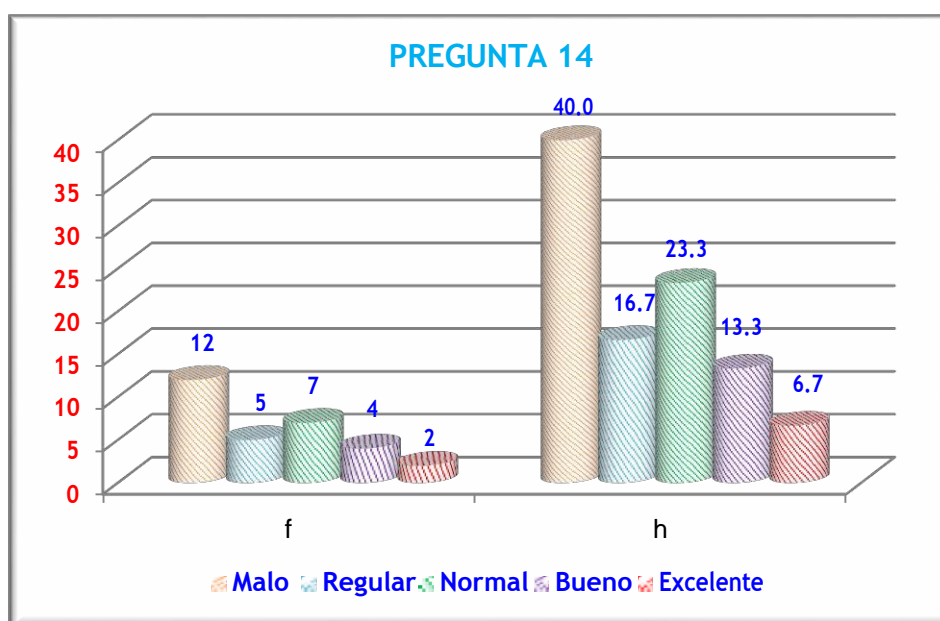
**Figura 13. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 13**

**Tabla 16. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 14**

RESPUESTA	f	h
Malo	12	40.0
Regular	5	16.7
Normal	7	23.3
Bueno	4	13.3
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 14 de la encuesta sobre cómo es el grado de convivencia con los docentes en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 12 encuestados (40.0%) calificaron como malo, 05 de ellos (16.7%) calificaron como regular, 07 encuestados (23.3%) señalaron como normal, 04 de ellos (13.3%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



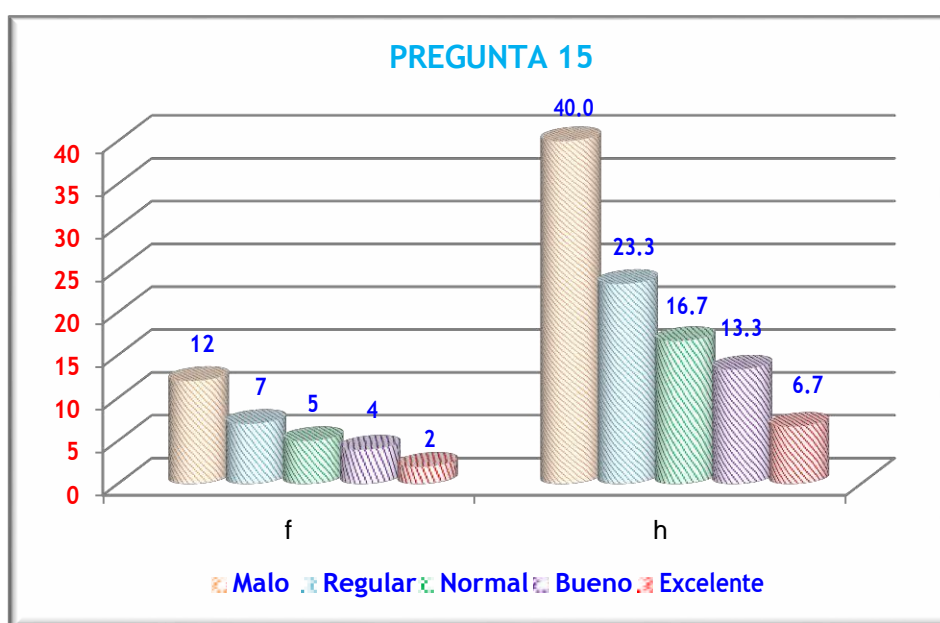
**Figura 14. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 14**

**Tabla 17. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 15**

RESPUESTA	f	h
Malo	12	40.0
Regular	7	23.3
Normal	5	16.7
Bueno	4	13.3
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Fuente: Base de datos**

Respecto a la pregunta 15 de la encuesta sobre cuál es el nivel de convivencia con los padres de familia en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 11 encuestados (36.7%) calificaron como malo, 06 de ellos (20.0%) calificaron como regular, 07 encuestados (23.3%) señalaron como normal, 04 de ellos (13.3%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



**Figura 15. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 15**

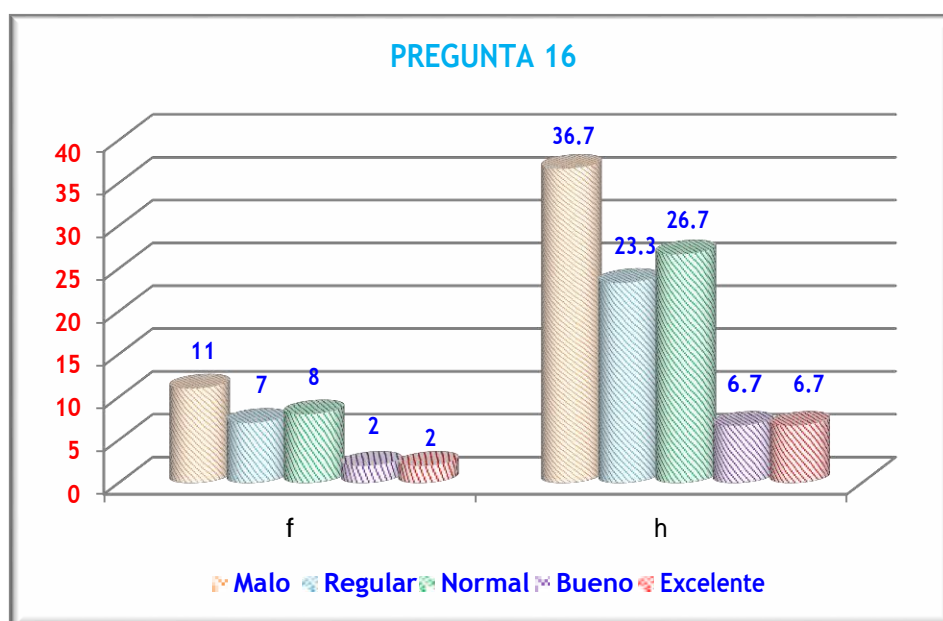


**Tabla 18. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 16**

RESPUESTA	f	h
Malo	11	36.7
Regular	7	23.3
Normal	8	26.7
Bueno	2	6.7
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 16 de la encuesta sobre cómo es el grado de convivencia con la administración de la institución en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 11 encuestados (36.7%) calificaron como malo, 07 de ellos (23.3%) calificaron como regular, 08 encuestados (26.7%) señalaron como normal, 02 de ellos (6.7%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



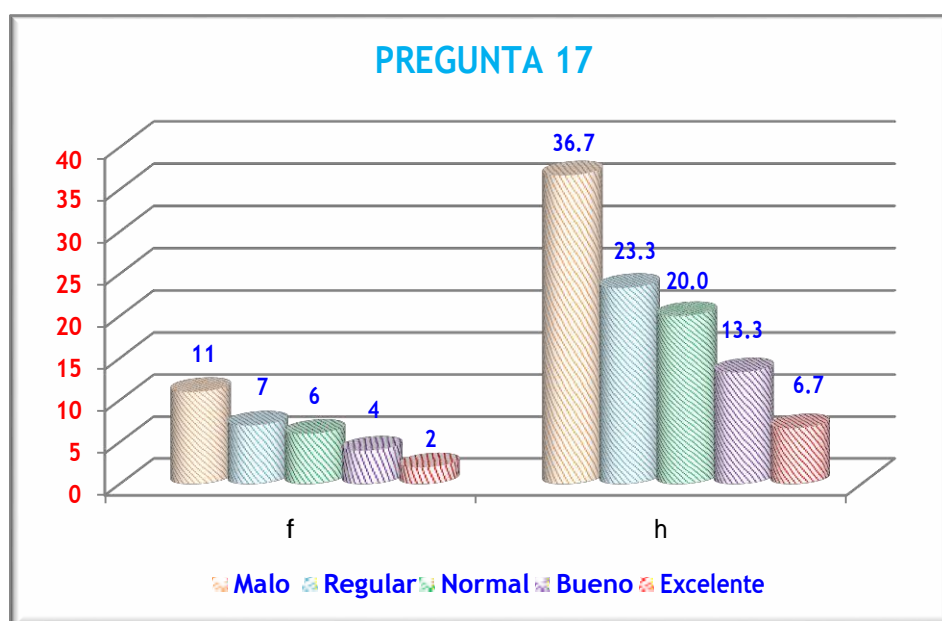
**Figura 16. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 16**

**Tabla 19. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 17**

RESPUESTA	f	h
Malo	11	36.7
Regular	7	23.3
Normal	6	20.0
Bueno	4	13.3
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 17 de la encuesta sobre cómo es el nivel de convivencia social logrado con la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 11 encuestados (36.7%) calificaron como malo, 07 de ellos (23.3%) calificaron como regular, 06 encuestados (20.0%) señalaron como normal, 04 de ellos (13.3%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



**Figura 17. Estrategia lúdica: Convivencia Pregunta 17**

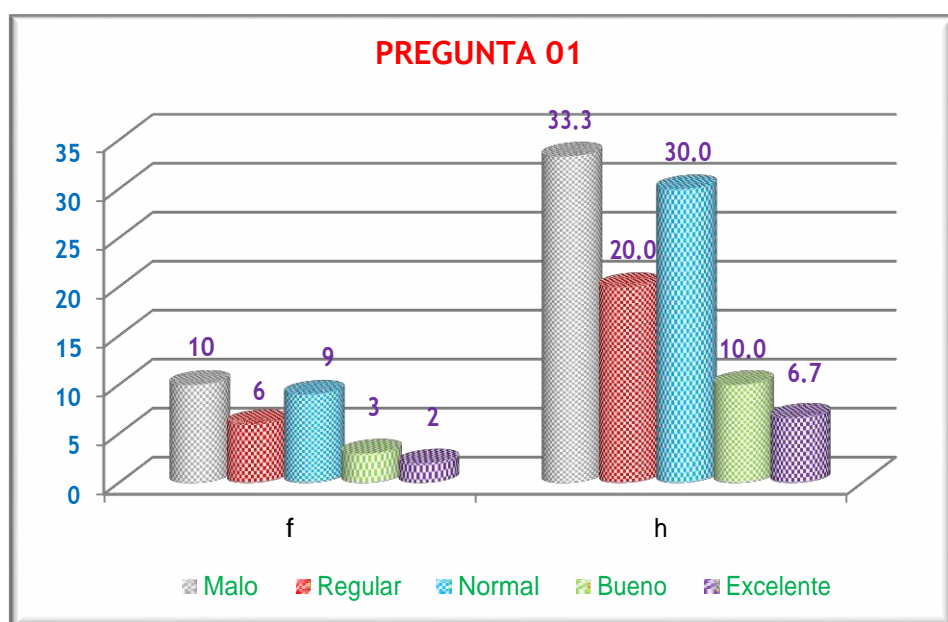
### 3.2.5. Autoestima de estudiantes: social

**Tabla 20. Autoestima de estudiantes: social Pregunta 01**

RESPUESTA	F	h
Malo	10	33.3
Regular	6	20.0
Normal	9	30.0
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 1 de la encuesta sobre cómo es el nivel de sentimiento de aceptación en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 10 encuestados (33.3%) calificaron como malo, 06 de ellos (20.0%) calificaron como regular, 09 encuestados (30.0%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



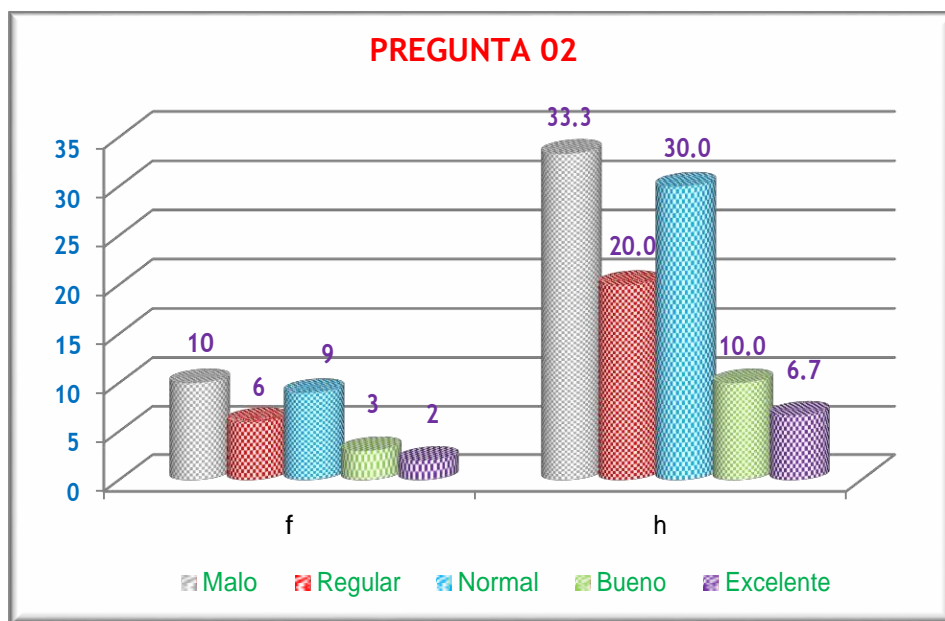
**Figura 18. Autoestima de estudiantes: social Pregunta 01**

**Tabla 21. Autoestima de estudiantes: social Pregunta 02**

RESPUESTA	F	h
Malo	10	33.3
Regular	6	20.0
Normal	9	30.0
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 2 de la encuesta sobre cómo es el grado de sentimiento social de pertenencia en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 10 encuestados (33.3%) calificaron como malo, 06 de ellos (20.0%) calificaron como regular, 09 encuestados (30.0%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0 %) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



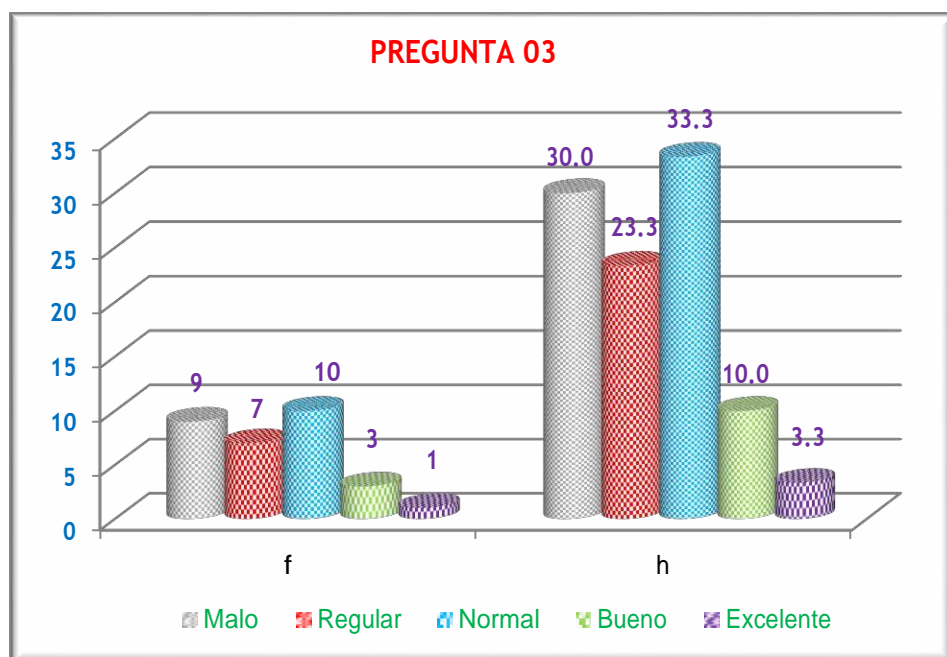
**Figura 19. Autoestima de estudiantes: social Pregunta 02**

**Tabla 22. Autoestima de estudiantes: social Pregunta 03**

RESPUESTA	F	h
Malo	9	30.0
Regular	7	23.3
Normal	10	33.3
Bueno	3	10.0
Excelente	1	3.3
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 03 de la encuesta sobre cómo es el nivel de éxito social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 09 encuestados (30.0%) calificaron como malo, 07 de ellos (23.3%) calificaron como regular, 10 encuestados (33.3%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 01 encuestados (3.3%) calificaron como excelente.



**Figura 20. Autoestima de estudiantes: social Pregunta 03**

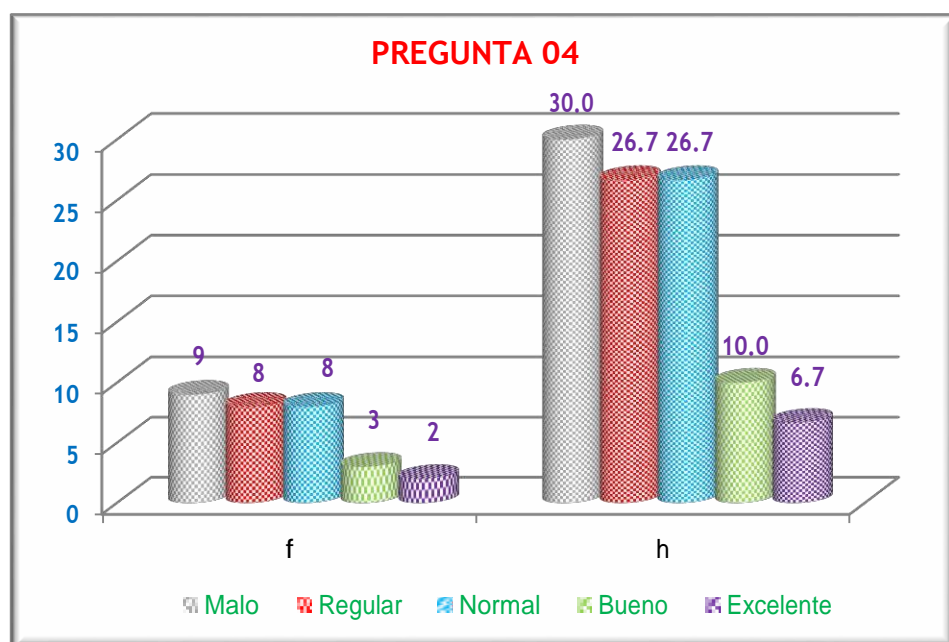
### 3.2.6. Autoestima de estudiantes: afectiva

**Tabla 23. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 04**

RESPUESTA	F	h
Malo	9	30.0
Regular	8	26.7
Normal	8	26.7
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 4 de la encuesta sobre cómo es el nivel de sentimiento de simpatía en por los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 09 encuestados (30.0%) calificaron como malo, 08 de ellos (26.7%) calificaron como regular, 08 encuestados (26.7%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



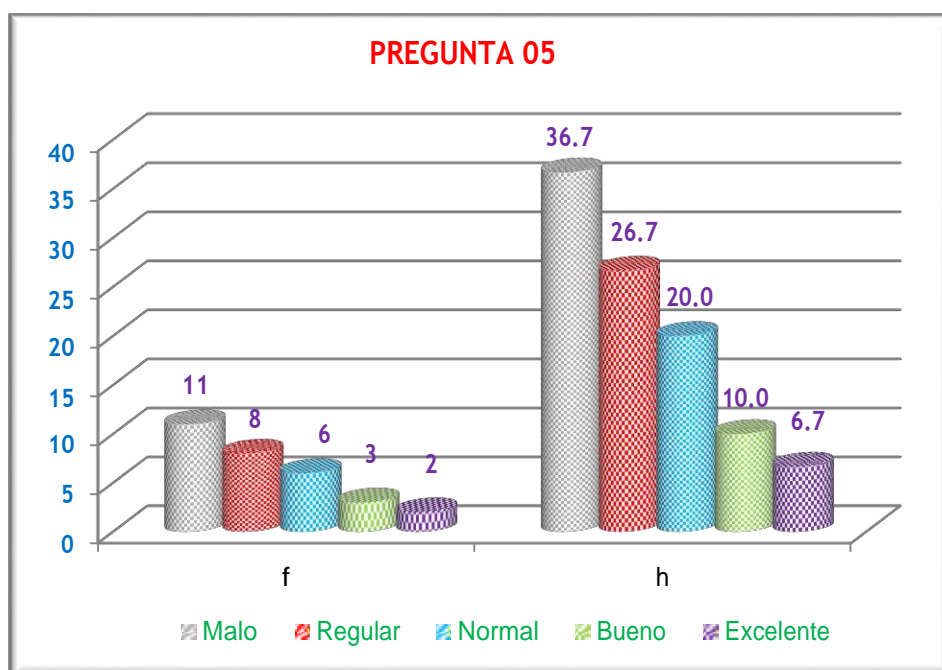
**Figura 21. Autoestima de estudiantes: afectiva l Pregunta 04**

**Tabla 24. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 05**

RESPUESTA	F	h
Malo	11	36.7
Regular	8	26.7
Normal	6	20.0
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 5 de la encuesta sobre cómo es el grado de sentimiento de estabilidad en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 11 encuestados (36.7%) calificaron como malo, 08 de ellos (26.7%) calificaron como regular, 06 encuestados (20.0%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



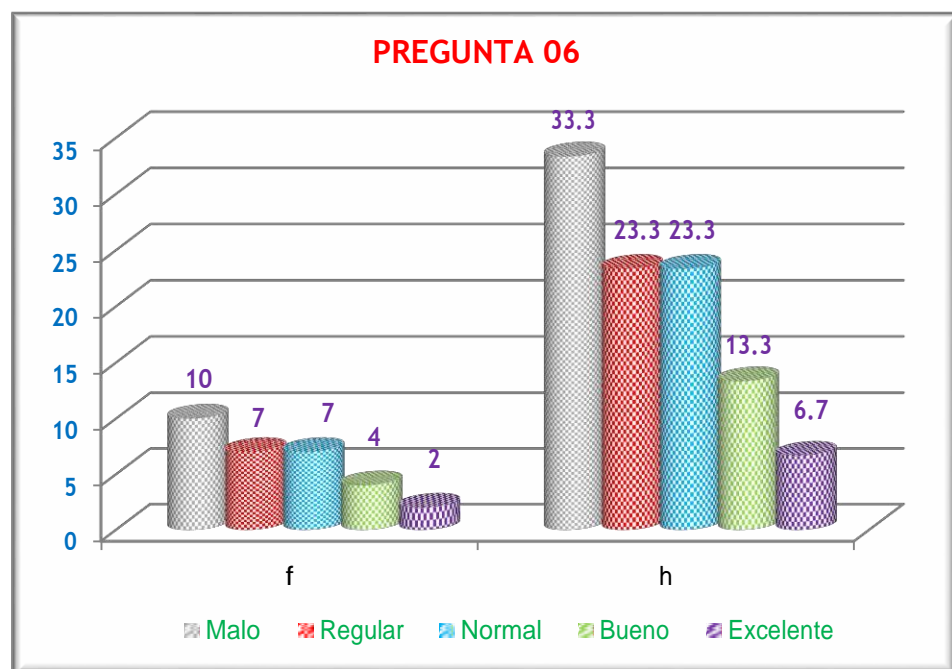
**Figura 22. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 05**

**Tabla 25. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 06**

RESPUESTA	F	H
Malo	10	33.3
Regular	7	23.3
Normal	7	23.3
Bueno	4	13.3
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 6 de la encuesta sobre cómo es el nivel de tranquilidad en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 10 encuestados (33.3%) calificaron como malo, 07 de ellos (23.3%) calificaron como regular, 07 encuestados (23.3%) señalaron como normal, 04 de ellos (13.3%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



**Figura 23. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 06**

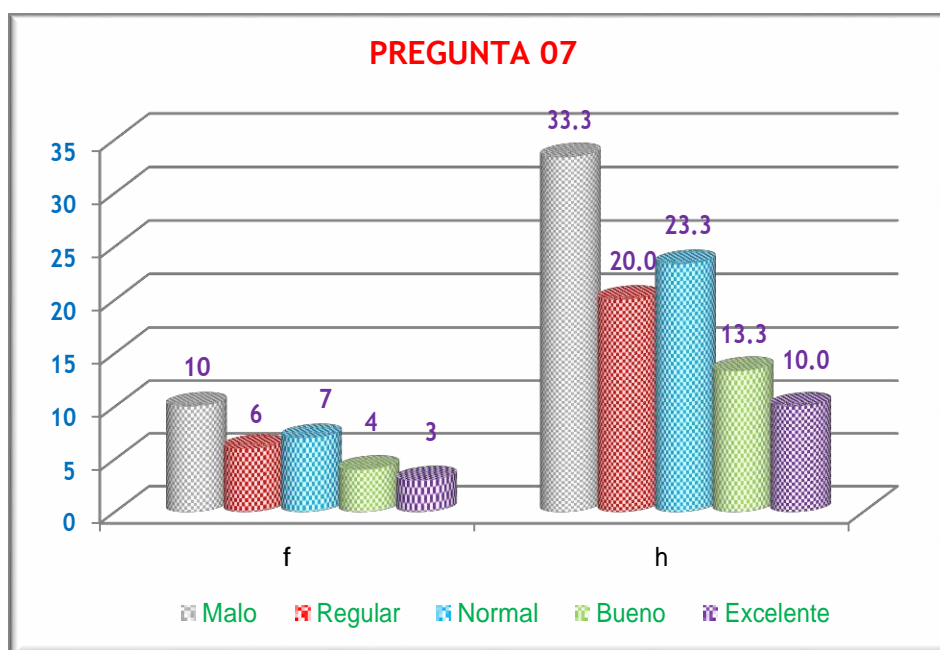


**Tabla 26. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 07**

RESPUESTA	f	H
Malo	10	33.3
Regular	6	20.0
Normal	7	23.3
Bueno	4	13.3
Excelente	3	10.0
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 7 de la encuesta sobre cómo es el grado de equilibrio sentimental en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 10 encuestados (33.3%) calificaron como malo, 06 de ellos (20.0%) calificaron como regular, 07 encuestados (23.3%) señalaron como normal, 04 de ellos (13.3%) calificaron como bueno y 03 encuestados (10.0%) calificaron como excelente.



**Figura 24. Autoestima de estudiantes: afectiva Pregunta 07**

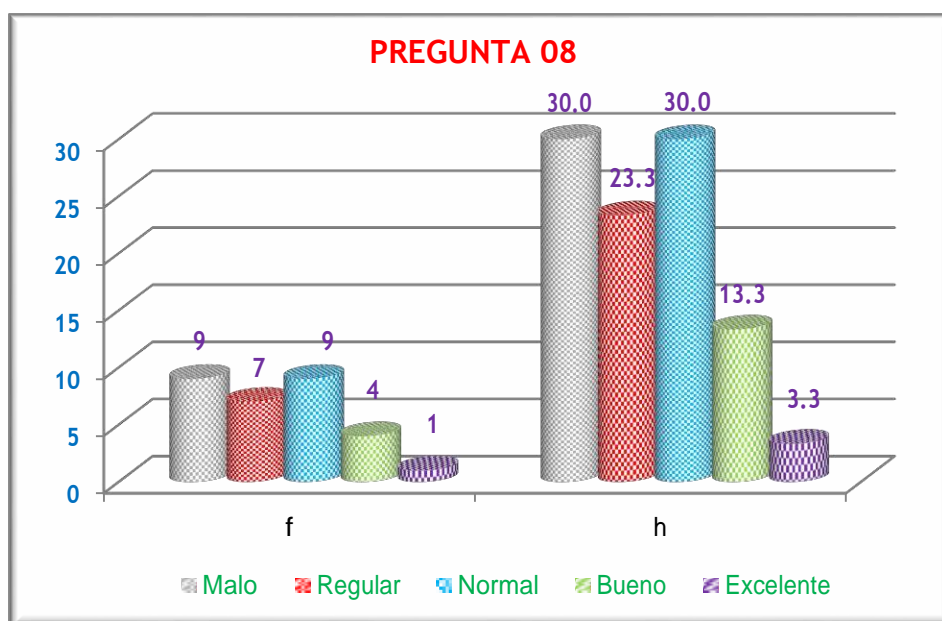
### 3.2.7. Autoestima de estudiantes: Académica

**Tabla 27. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 08**

RESPUESTA	f	H
Malo	9	30.0
Regular	7	23.3
Normal	9	30.0
Bueno	4	13.3
Excelente	1	3.3
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 8 de la encuesta sobre cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Matemática en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 09 encuestados (30.0%) calificaron como malo, 07 de ellos (23.3%) calificaron como regular, 09 encuestados (30.0%) señalaron como normal, 04 de ellos (13.3%) calificaron como bueno y 01 encuestados (3.3%) calificaron como excelente.



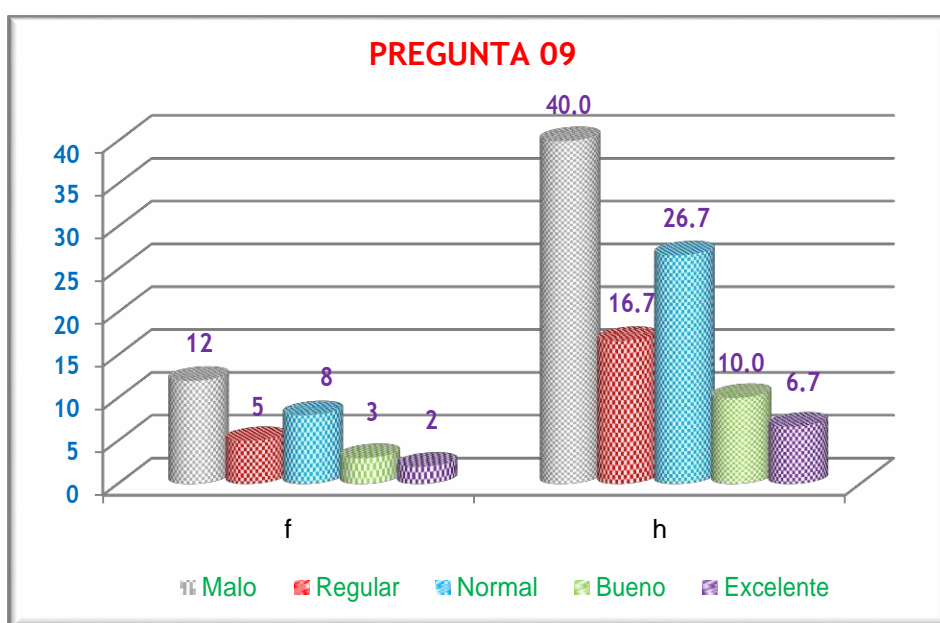
**Figura 25. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 08**

**Tabla 28. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 09**

RESPUESTA	f	H
Malo	12	40.0
Regular	5	16.7
Normal	8	26.7
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 09 de la encuesta sobre cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 12 encuestados (40.0%) calificaron como malo, 05 de ellos (16.7%) calificaron como regular, 08 encuestados (26.7%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



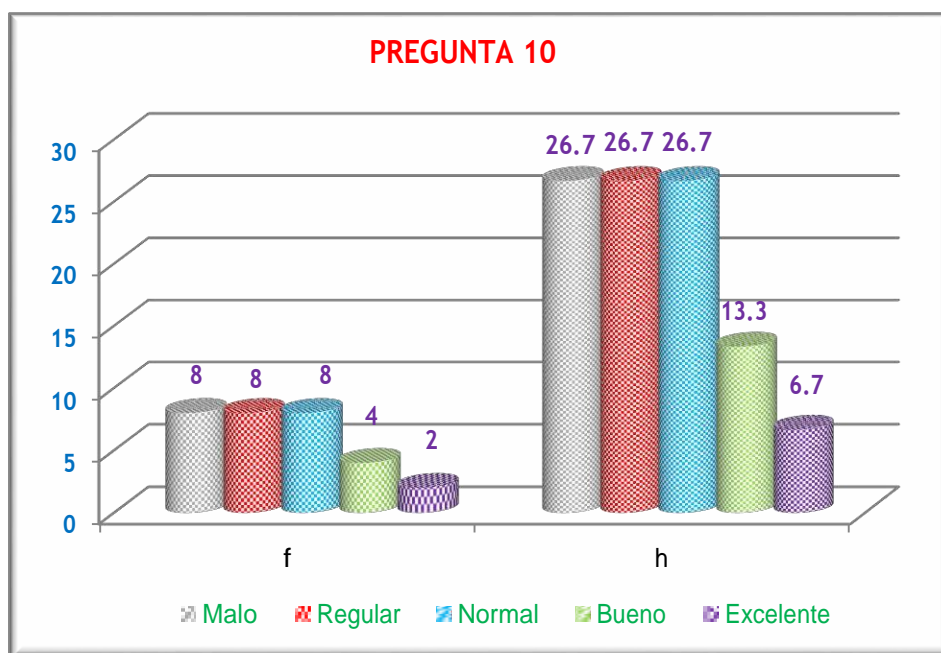
**Figura 26. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 09**

**Tabla 29. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 10**

RESPUESTA	f	H
Malo	8	26.7
Regular	8	26.7
Normal	8	26.7
Bueno	4	13.3
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 10 de la encuesta sobre cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Personal Social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 08 encuestados (26.7%) calificaron como malo, 08 de ellos (26.7%) calificaron como regular, 08 encuestados (26.7%) señalaron como normal, 04 de ellos (13.3%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



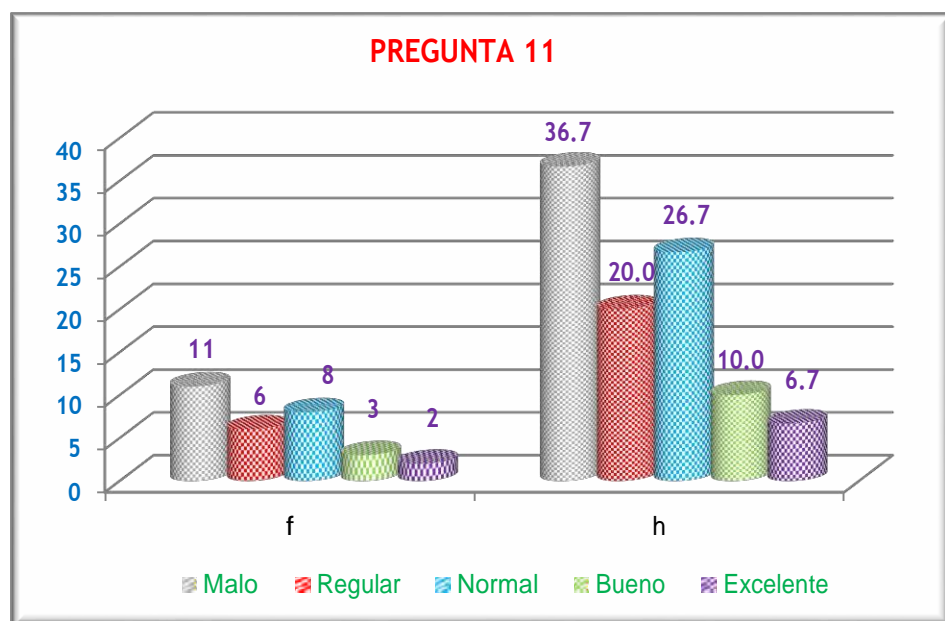
**Figura 27. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 10**

**Tabla 30. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 11**

RESPUESTA	f	H
Malo	11	36.7
Regular	6	20.0
Normal	8	26.7
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 11 de la encuesta sobre cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Razonamiento Verbal en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 11 encuestados (36.7%) calificaron como malo, 06 de ellos (20.0%) calificaron como regular, 08 encuestados (26.7%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



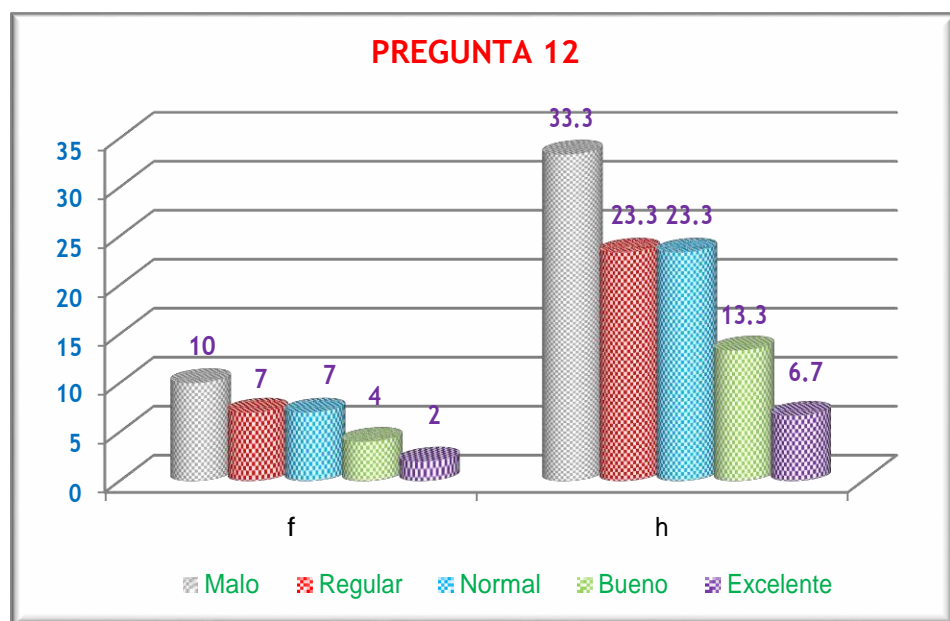
**Figura 28. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 11**

**Tabla 31. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 12**

RESPUESTA	f	H
Malo	10	33.3
Regular	7	23.3
Normal	7	23.3
Bueno	4	13.3
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 12 de la encuesta sobre cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Razonamiento Matemático en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 10 encuestados (33.3%) calificaron como malo, 07 de ellos (23.3%) calificaron como regular, 07 encuestados (23.3%) señalaron como normal, 04 de ellos (13.3%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



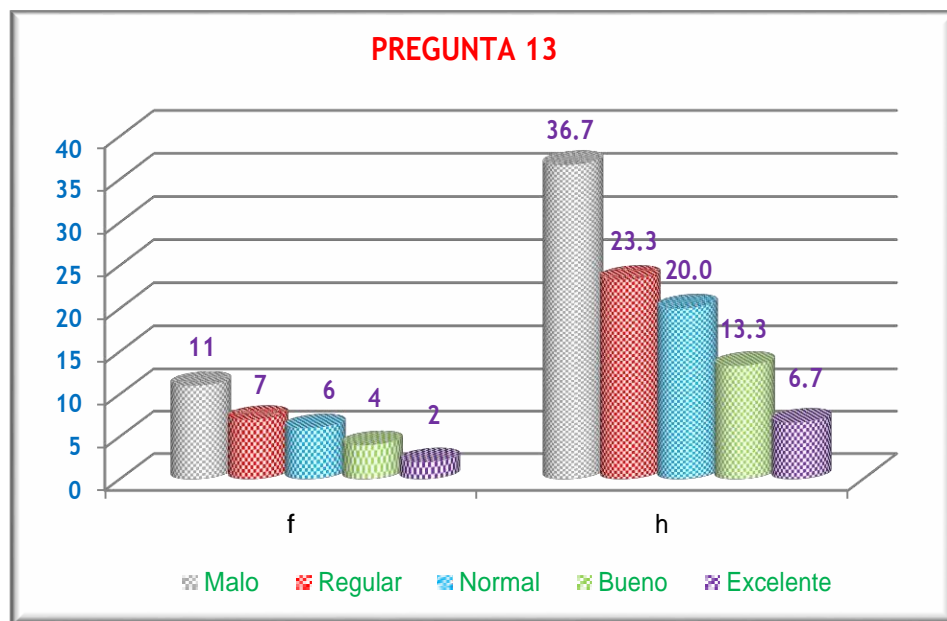
**Figura 29. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 12**

**Tabla 32. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 13**

RESPUESTA	f	H
Malo	11	36.7
Regular	7	23.3
Normal	6	20.0
Bueno	4	13.3
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 13 de la encuesta sobre cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Historia en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 11 encuestados (36.7%) calificaron como malo, 07 de ellos (23.3%) calificaron como regular, 06 encuestados (20.0%) señalaron como normal, 04 de ellos (13.3%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



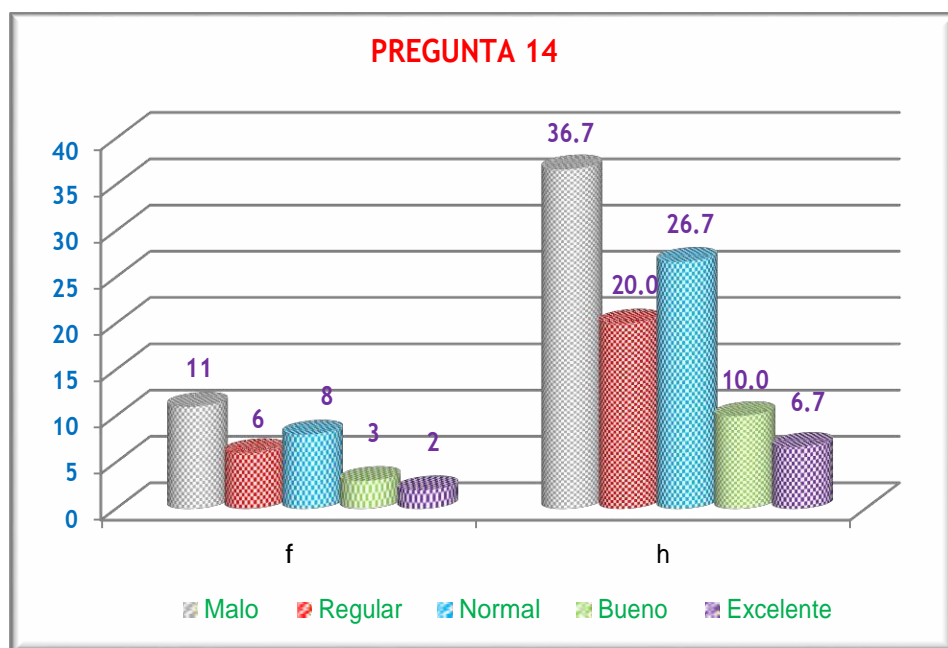
**Figura 30. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 13**

**Tabla 33. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 14**

RESPUESTA	f	H
Malo	11	36.7
Regular	6	20.0
Normal	8	26.7
Bueno	3	10.0
Excelente	2	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos

Respecto a la pregunta 14 de la encuesta sobre cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Arte en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, 11 encuestados (36.7%) calificaron como malo, 06 de ellos (20.0%) calificaron como regular, 08 encuestados (26.7%) señalaron como normal, 03 de ellos (10.0%) calificaron como bueno y 02 encuestados (6.7%) calificaron como excelente.



**Figura 31. Autoestima de estudiantes: Académica Pregunta 14**



### 3.3. Contratación de hipótesis

#### 3.3.1. Resumen de la estadística

**Tabla 34. Resumen estadístico**

VARIABLE	DIMENSIONES	FRECUENCIAS					Suma
		Malo	Regular	Normal	Bueno	Excelente	
V1	Significación	10	7	8	3	2	30
	Expresión	9	8	8	3	2	30
	Experiencia	11	7	7	3	2	30
	Convivencia	11	7	7	3	2	30
V2	Social	10	6	9	3	2	30
	Afectiva	10	7	7	4	2	30
	Académica	10	7	8	3	2	30
V1	Estrategia Lúdica	10	7	8	3	2	30
V2	Autoestima de estudiantes	10	7	8	3	2	30

**Fuente. Encuesta**

#### 3.3.2. Determinación de correlaciones

**Tabla 35. Correlación entre la estrategia Lúdica y la dimensión Social**

CORRELACIÓN DE SPEARMAN				
N	X1	X2	di	di <sup>2</sup>
1	1.0	5.0	-4.0	16.000
2	1.0	5.0	-4.0	16.000
3	1.0	5.0	-4.0	16.000
4	1.0	5.0	-4.0	16.000
5	1.0	5.0	-4.0	16.000
6	1.0	5.0	-4.0	16.000
7	1.0	5.0	-4.0	16.000
8	1.0	5.0	-4.0	16.000
9	1.0	5.0	-4.0	16.000
10	1.0	5.0	-4.0	16.000
11	2.0	11.5	-9.5	90.250
12	2.0	11.5	-9.5	90.250
13	2.0	11.5	-9.5	90.250
14	2.0	11.5	-9.5	90.250
15	2.0	11.5	-9.5	90.250
16	2.0	11.5	-9.5	90.250
17	2.0	14.0	-12.0	144.000
18	3.0	14.0	-11.0	121.000
19	3.0	14.0	-11.0	121.000
20	3.0	14.0	-11.0	121.000

21	3.0	14.0	-11.0	121.000
22	3.0	14.0	-11.0	121.000
23	3.0	14.0	-11.0	121.000
24	3.0	14.0	-11.0	121.000
25	3.0	14.0	-11.0	121.000
26	4.0	17.0	-13.0	169.000
27	4.0	17.0	-13.0	169.000
28	4.0	17.0	-13.0	169.000
29	4.0	19.5	-15.5	240.250
30	5.0	19.5	-14.5	210.250
				<b>2771.00</b>
n = Tamaño de muestra				
X1 = Estrategia Lúdica				
X2 = Social				

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)} = 1 - \frac{6 * (2771.00)}{30(30^2 - 1)} = 0.383537$$

El índice de correlación de Spearman  $r_s = 0.383537$  significa que existió una correlación directa positiva baja entre la Estrategia Lúdica y la dimensión Social de la Autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018.

**Tabla 36. Correlación entre la estrategia Lúdica y Afectiva**

CORRELACIÓN DE SPEARMAN				
N	X1	X2	di	di2
1	1.0	5.0	-4.0	16.000
2	1.0	5.0	-4.0	16.000
3	1.0	5.0	-4.0	16.000
4	1.0	5.0	-4.0	16.000
5	1.0	5.0	-4.0	16.000
6	1.0	5.0	-4.0	16.000
7	1.0	5.0	-4.0	16.000
8	1.0	5.0	-4.0	16.000
9	1.0	5.0	-4.0	16.000
10	1.0	5.0	-4.0	16.000
11	2.0	11.5	-9.5	90.250
12	2.0	11.5	-9.5	90.250
13	2.0	11.5	-9.5	90.250
14	2.0	11.5	-9.5	90.250
15	2.0	11.5	-9.5	90.250
16	2.0	11.5	-9.5	90.250

17	2.0	11.5	-9.5	90.250
18	3.0	14.0	-11.0	121.000
19	3.0	14.0	-11.0	121.000
20	3.0	14.0	-11.0	121.000
21	3.0	14.0	-11.0	121.000
22	3.0	14.0	-11.0	121.000
23	3.0	14.0	-11.0	121.000
24	3.0	14.0	-11.0	121.000
25	3.0	17.0	-14.0	196.000
26	4.0	17.0	-13.0	169.000
27	4.0	17.0	-13.0	169.000
28	4.0	17.0	-13.0	169.000
29	4.0	19.5	-15.5	240.250
30	5.0	19.5	-14.5	210.250
				<b>2792.25</b>
n = Tamaño de muestra				
X1 = Estrategia Lúdica				
X2 = Afectiva				

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)} = 1 - \frac{6 * (2792.25)}{30(30^2 - 1)} = 0.378810$$

El índice de correlación de Spearman  $r_s = 0.378810$  significa que existió una correlación directa positiva baja entre la Estrategia Lúdica y la dimensión Afectiva de la Autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018.

**Tabla 37. Correlación entre la estrategia Lúdica y Académica**

CORRELACIÓN DE SPEARMAN				
N	X1	X2	di	di2
1	1.0	5.0	-4.0	16.000
2	1.0	5.0	-4.0	16.000
3	1.0	5.0	-4.0	16.000
4	1.0	5.0	-4.0	16.000
5	1.0	5.0	-4.0	16.000
6	1.0	5.0	-4.0	16.000
7	1.0	5.0	-4.0	16.000
8	1.0	5.0	-4.0	16.000
9	1.0	5.0	-4.0	16.000
10	1.0	5.0	-4.0	16.000
11	2.0	11.5	-9.5	90.250

12	2.0	11.5	-9.5	90.250
13	2.0	11.5	-9.5	90.250
14	2.0	11.5	-9.5	90.250
15	2.0	11.5	-9.5	90.250
16	2.0	11.5	-9.5	90.250
17	2.0	11.5	-9.5	90.250
18	3.0	14.0	-11.0	121.000
19	3.0	14.0	-11.0	121.000
20	3.0	14.0	-11.0	121.000
21	3.0	14.0	-11.0	121.000
22	3.0	14.0	-11.0	121.000
23	3.0	14.0	-11.0	121.000
24	3.0	14.0	-11.0	121.000
25	3.0	14.0	-11.0	121.000
26	4.0	17.0	-13.0	169.000
27	4.0	17.0	-13.0	169.000
28	4.0	17.0	-13.0	169.000
29	4.0	19.5	-15.5	240.250
30	5.0	19.5	-14.5	210.250
				<b>2717.25</b>
n = Tamaño de muestra				
X1 = Estrategia Lúdica				
X2 = Académica				

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)} = 1 - \frac{6 * (2717.25)}{30(30^2 - 1)} = 0.395495$$

El índice de correlación de Spearman  $r_s = 0.395495$  significa que existió una correlación directa positiva baja entre la Estrategia Lúdica y la dimensión Académica de la Autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018.

**Tabla 38. Correlación entre la estrategia Lúdica y Autoestima de los estudiantes**

CORRELACIÓN DE SPEARMAN				
N	X1	X2	d <sub>i</sub>	d <sub>i</sub> <sup>2</sup>
1	1.0	5.0	-4.0	16.000
2	1.0	5.0	-4.0	16.000
3	1.0	5.0	-4.0	16.000
4	1.0	5.0	-4.0	16.000
5	1.0	5.0	-4.0	16.000
6	1.0	5.0	-4.0	16.000

7	1.0	5.0	-4.0	16.000
8	1.0	5.0	-4.0	16.000
9	1.0	5.0	-4.0	16.000
10	1.0	5.0	-4.0	16.000
11	2.0	11.5	-9.5	90.250
12	2.0	11.5	-9.5	90.250
13	2.0	11.5	-9.5	90.250
14	2.0	11.5	-9.5	90.250
15	2.0	11.5	-9.5	90.250
16	2.0	11.5	-9.5	90.250
17	2.0	11.5	-9.5	90.250
18	3.0	14.0	-11.0	121.000
19	3.0	14.0	-11.0	121.000
20	3.0	14.0	-11.0	121.000
21	3.0	14.0	-11.0	121.000
22	3.0	14.0	-11.0	121.000
23	3.0	14.0	-11.0	121.000
24	3.0	14.0	-11.0	121.000
25	3.0	14.0	-11.0	121.000
26	4.0	17.0	-13.0	169.000
27	4.0	17.0	-13.0	169.000
28	4.0	17.0	-13.0	169.000
29	4.0	19.5	-15.5	240.250
30	5.0	19.5	-14.5	210.250
				<b>2717.25</b>
n = Tamaño de muestra				
X1 = Estrategia Lúdica				
X2 = Autoestima de los estudiantes				

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)} = 1 - \frac{6 * (2717.25)}{30(30^2 - 1)} = 0.395495$$

El índice de correlación de Spearman  $r_s = 0.395495$  significa que existió una correlación directa positiva baja entre la Estrategia Lúdica y la variable Autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018.

### **3.4. VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS**

#### **3.4.1. GENERAL:**

Frente a nuestra hipótesis general planteada: El programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz, los resultados indican que existió una correlación directa positiva baja entre la Estrategia Lúdica y la variable Autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018, en ese sentido, queda demostrado y validado que existió relación positiva tal como se planteó inicialmente.

#### **3.4.2. VALIDACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:**

Con respecto a las hipótesis específicas planteadas en la presente investigación, se valida de la siguiente manera:

- ✓ El programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz, se observa que los resultados en las tablas y figuras que la estrategia lúdica aplicada por los docentes en la institución educativa en las asignaturas del quinto grado de primaria se relacionaron positivamente pero en un nivel bajo, esto significa que si se desea que esta estrategia tengan mejor resultado , se deberían mejorar vía capacitación docente y alumnos.
- ✓ En qué medida el Programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión afectiva en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz. Respecto a esta hipótesis específica se valida ya que la correlación encontrada fue positiva baja, lo cual permite aceptar la hipótesis planteada, lo cual significa que el programa de estrategia lúdica aplicada por los docentes ha influenciado positivamente en la dimensión afectiva de la autoestima de los estudiantes de la institución educativa Antonio Raimondi de la ciudad de Huaraz.

- ✓ El programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión académica en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz. Esta hipótesis específica también se valida, ya que la correlación encontrada fue positiva baja, lo cual permite aceptar la hipótesis planteada, lo cual significa que el programa de estrategias lúdicas aplicada por los docentes ha influenciado positivamente en la dimensión académica de la autoestima de los estudiantes de la institución educativa Antonio Raimondi de la ciudad de Huaraz.

Entonces queda rigurosamente contrastado y valido la hipótesis general, y las hipótesis específicas en función a los resultados obtenidos en las tablas y figuras, en las cuales se demuestran las relaciones encontradas.

## **CONCLUSIONES**

### **Conclusión general**

Existió una correlación directa positiva baja entre la Estrategia Lúdica y la variable Autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018 (Índice de correlación de Spearman  $r_s = 0.395495$ )

### **Conclusiones específicas**

Existió una correlación directa positiva baja entre la Estrategia Lúdica y la dimensión Social de la Autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018 ( $r_s = 0.383537$ ).

Existió una correlación directa positiva baja entre la Estrategia Lúdica y la dimensión Afectiva de la Autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018 ( $r_s = 0.378810$ ).

Existió una correlación directa positiva baja entre la Estrategia Lúdica y la dimensión Académica de la Autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018 ( $r_s = 0.395495$ ).



## **RECOMENDACIONES**

### **Recomendación general**

La Dirección de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz debe tratar de mejorar la baja correlación que existe entre la Estrategia Lúdica y la variable Autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria mediante la mejora de las estrategias lúdicas, esto mediante capacitación con el apoyo de la Unidad de Gestión Educativa Local de Huaraz; y mejorar la autoestima de los alumnos mediante charlas educativas sobre la importancia de la autoestima como ente social, cognitivo y afectivo.

### **Recomendaciones específicas**

La Dirección de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz debe tratar de mejorar la baja correlación que existe entre la Estrategia Lúdica y la dimensión Social de la variable Autoestima, en este caso debe mejorar el aspecto social del autoestima mediante el uso de estrategias lúdicas que impliquen participaciones activas de los estudiantes del 5to grado de primaria y aplicados específicamente a los cursos de letras tales como Comunicación, Razonamiento verbal, y Personal Social, sin descuidar las demás asignaturas.

La Dirección de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz debe tratar de mejorar la baja correlación que existe entre la Estrategia Lúdica y la dimensión Afectiva de la variable Autoestima, en este caso debe mejorar el aspecto filosófico, artístico, y psicológico de la autoestima mediante el uso de estrategias lúdicas que impliquen participaciones activas de los estudiantes del 5to grado de primaria y aplicados específicamente a los cursos de letras tales como Arte, Ciencia y Tecnología sin descuidar las demás asignaturas.

La Dirección de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz debe tratar de mejorar la baja correlación que existe entre la Estrategia Lúdica y la dimensión Académica de la variable Autoestima, en este caso debe mejorar el aspecto cognitivo y participativo de la autoestima mediante el uso de estrategias lúdicas que impliquen participaciones activas de los estudiantes del 5to grado de primaria y aplicados específicamente a los cursos de letras Matemática, Razonamiento Matemático, sin descuidar las demás asignaturas.

## BIBLIOGRAFIA

- Acevedo, G.; Gutiérrez, L. y Noreña, O. (2016). *Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos*. Tesis para optar el Título Especialista de pedagogía de la lúdica. Fundación Universitaria los Libertadores, Colombia.
- Acosta, R. (2004). *La autoestima en la educación*. Revista límite, 11, pp. 82-95.
- Alcántara, J. (1993). *Como educar la autoestima*. España: Editorial CEAC S.A.
- Bermúdez, M. P. (2000). *Déficit de autoestima. Evaluación, tratamiento y prevención en la infancia y adolescencia*. Madrid: Pirámide.
- Bongiorni, p, (2015). *Autoestima y rendimiento académico*. Tesis de postgrado. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Branden, N. (1995). *Seis pilares de la autoestima*. Barcelona: ediciones Paidós, 1era. Edición, pp 5.
- Ccorahua, J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. "Angelitos de Jesús", Huachipa, 2016*. Tesis para optar el Grado de Magister en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo.
- Céspedes, E. (1987). *Principios y técnicas recreativas para la expresión artística del niño*. San José, Costa Rica: UNED.

Chan, J. M. (2013). *Efectividad de un programa de actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en niñas de 10 y 11 años de un colegio privado*. Tesis de Grado. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

Coopersmith, S. (1967). *The antecedents of Self-Esteem*. W. H. Freeman and Co.

Coopersmith, S. (1978). *Estudio sobre autoestima*. México: Editorial Trillas.

Douglas, M. R. (1982). *Desarrolla tu autoestima*. Madrid, Iberonet S.A. pp 20-21. y BRANDEN, Nathaniel. Op. cit. pp6.

Feldman, J. R. (2001). *Autoestima ¿Cómo desarrollarla?* Madrid: Narcea.

Garma, A. M. y Elexpuru, I. (1999). *El autoconcepto en el aula. Recursos para el profesorado*. Barcelona: Edebé.

Gómez, C. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los Niños y Niñas del grado transición jornada mañana, de la Institución Educativa Santa Rosa. Sede 2 “José Cardona Hoyos”*. Tesis para optar el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Universitaria los Libertadores. Santiago de Cali. Colombia.

González, J. A., Núñez, J. C., González, S. y García, M. S. (1997). *Autoconcepto, autoestima y aprendizaje escolar*. Psicothema, 2 (9), pp. 271-289.

González, M.T. (1999). *Algo sobre la autoestima. Qué es y cómo se expresa*. Revista Aula, 11, pp. 217-232.

Guardo, Y. y Santoya, A. (2015). *Implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Ambientalista Cartagena de Indias*. Tesis para optar el grado de licenciatura en Pedagogía. Universidad de Cartagena, Colombia.

Hernández, Fernández, C. y Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill, pp 194.

Horma, F. (1997). *Fortalece tu autoestima*. Estudio gráfico Renalsa S. A.

Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Bogotá: Magisterio.

Jiménez, C. A. (2007) *Ludoterapias: Terapias alternativas desde la Neuropedagogía y la lúdica para trastornos del comportamiento, del desarrollo y del aprendizaje*. Cooperativa Editorial Magisterio.

Lafrancesco, G. M. (2003). *La educación en el preescolar. propuesta pedagógica*. Magisterio.

Marchago, J. (1992). *El autoconcepto como factor condicionante de la eficacia del feedback sobre el rendimiento*. En: Revista de psicología social, Universidad de las Palmas, pp 196-197.

Medina G., C. (1999). *Gramática de la ternura* Google Docs. Recuperado el 11 de Septiembre de 2014, de <https://docs.google.com/document/d/18Nq4S3fUUQVHST8Rsg264pD8JeYgDG4fjpw424rd2Hc/edit?pli=1>

Miranda, J., Miranda, J y Enríquez, A. (2011). *Adaptación del Inventario de Autoestima Coopersmith para alumnos mexicanos de educación primaria*. Revista Electrónica de la Red Durango de Investigadores.

Mruk, C. (1998). *Auto-estima. Investigación teoría y práctica*. Bilbao: Descleé de Brouwer, S.A.

Naranjo, M. L. (2007). *Autoestima: un factor relevante en la vida de la persona y tema esencial del proceso educativo*. Revista INIE, 2 (7), pp. 1-27.

Pope, A., y McHale, S. (1988). *Self esteem enhancement with children and adolescents*. New york: Pergamon Press.

Seda, J. (1973). *Recreación para la vida*. Puerto Rico: División Editorial.

Vallés, A. (1998). *Como desarrollar la autoestima de los hijos*. Madrid: Editorial EOS.

Vega, Z. (1991). *Educación lúdica*. Citado en <http://www.monografías.com>

# ANEXOS

## ANEXO 01

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>V. 1.</b> Estrategia Lúdica	Es actividad natural y uno de los instintos más preciosos del niño, constituye la manifestación espontánea y el modo peculiar de satisfacer la necesidad de movimiento y acción haciendo uso de la creatividad (Jiménez, 1998)	La variable estrategia lúdica se va a medir en función de cada uno de los indicadores de las dimensiones significación, expresión, experiencia, y convivencia	Significación	Nivel de significación social	Ordinal  Malo (1),  Regular (2),  Normal (3),  Bueno (4),  Excelente (5)
				Grado de significación afectiva	
				Nivel de significación académica	
				Grado de significación psicológica	
			Expresión	Nivel de expresión de satisfacción	
				Grado de expresión comunicacional	
				Nivel de expresión afectiva	
				Grado de expresión académica	
			Experiencia	Nivel de experiencia social	
				Grado de experiencia afectiva	
				Nivel de experiencia académica	
				Grado de experiencia psicológica	
			Convivencia	Nivel de convivencia con compañeros de aula	
				Grado de convivencia con docentes	
				Nivel de convivencia con los padres de familia	
				Grado de convivencia con la administración de la institución educativa	
				Nivel de convivencia social	
<b>V. 2.</b> Autoestima de los alumnos del quinto grado de educación primarias de la Institución educativa Antonio Raimondi Huaraz 2018	La autoestima alude a una actitud hacia uno mismo que se expresa en la forma habitual de pensar, amar, sentir, trabajar, estudiar y comportarse (Branden, 1995).	La variable la de los alumnos del quinto grado de educación primarias de la Institución educativa Antonio Raimondi Huaraz 2018 se va a medir en función de los indicadores de las dimensiones social, afectiva y académica.	Social	Nivel de sentimiento de aceptación	Ordinal  Malo (1),  Regular (2),  Normal (3),  Bueno (4),  Excelente (5)
				Grado de sentimiento de pertenencia	
				Nivel de éxito social	
			Afectiva	Nivel de sentimiento de simpatía	
				Grado de sentimiento de estabilidad	
				Nivel de tranquilidad	
			Académica	Nivel de equilibrio sentimental	
				Nivel de éxito académico en el Área de Matemática	
				Grado de éxito académico en el Área de Ciencia y Ambiente	
				Nivel de éxito académico en el Área de Personal Social	
				Nivel de éxito académico en el Área de Razonamiento Verbal	
				Nivel de éxito académico en el Área de Razonamiento matemático	

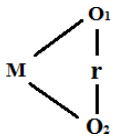


				Nivel de éxito académico en el Área de Historia	
				Nivel de éxito académico en el Área de Arte	

## ANEXO 02

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE PRIMARIA: INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO RAIMONDI HUARAZ, 2018

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	DISEÑO DE LA INVESTIGACION	VARIABLES
<b>GENERAL:</b> ¿En qué medida el Programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la autoestima en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz?	<b>GENERAL:</b> Determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en la mejora de la autoestima en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.	<b>GENERAL:</b> El programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.	<b>TIPO DE INVESTIGACIÓN:</b>  No experimental	<b>V.1.</b> Estrategia lúdica
<b>ESPECIFICO:</b>  ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la autoestima en la dimensión social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz?  ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la dimensión afectiva en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz?  ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la dimensión académica en los	<b>ESPECIFICO:</b>  Determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la autoestima en la dimensión social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.  Establecer en qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la dimensión afectiva en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.  Determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en la mejora de la dimensión académica en los	<b>ESPECIFICAS</b>  El programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.  En qué medida el Programa de estrategias lúdicas influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión afectiva en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.  El programa de estrategias lúdicas	<b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b>  El diseño es descriptivo del tipo correlacional. Su esquema es:    Dónde: M = Muestra O <sub>1</sub> = Estrategia lúdica O <sub>2</sub> = Autoestima de los estudiantes de la institución educativa Antonio Raimondi, Huaraz, 2018 r = Relación entre variables	<b>V.2.</b> Autoestima de los estudiantes de la institución educativa Antonio Raimondi, Huaraz, 2018 r = Relación entre variables

de la dimensión académica en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz?	estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.	influye positivamente en la mejora de la autoestima en la dimensión académica en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa sabio Antonio Raimondi Huaraz.		
---	--	---	--	--

## ANEXO 03

### UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

### ENCUESTA

**Autora:** RAMIREZ ILDEFONZO FLORMILA DOMINICA

**Estimado encuestado:** Sírvase responder con absoluta sinceridad la siguiente encuesta, que corresponde al estudio sobre la determinación de la influencia de las Estrategias Lúdicas para mejorar la autoestima de los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018. Esta encuesta es totalmente anónima se reitera el pedido de absoluta honestidad en sus respuestas. Muchas Gracias apreciado alumno.

N°	DIM	CUESTIONARIO	ESCALA				
			1	2	3	4	5
ESTRATEGIAS LÚDICAS							
01	Significación	¿Cómo es el nivel de significación social en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
02		¿Cómo es el grado de significación afectiva en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
03		¿Cómo es el nivel de significación académica en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
04		¿Cómo es el grado de significación psicológica logrado en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
05	Expresión	¿Cómo es el nivel de expresión de satisfacción en con la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
06		¿Cómo es el grado de expresión comunicacional en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
07		¿Cómo es el nivel de expresión afectiva en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
08		¿Cómo es el grado de expresión académica logrado en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					

09	Experiencia	¿Cómo es el nivel de experiencia social en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
10		¿Cómo es el grado de experiencia afectiva en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
11		¿Cómo es el nivel de experiencia académica logrado en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
12		¿Cómo es el grado de experiencia psicológica logrado en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
13	Convivencia	¿Cómo es el nivel de convivencia con los compañeros de aula logrado en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
14		¿Cómo es el grado de convivencia en los docentes logrado con la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
15		¿Cómo es el nivel de convivencia con los padres de familia logrado en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
16		¿Cómo es el grado de convivencia con la administración de la institución logrado en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
17		¿Cómo es el nivel de convivencia social logrado en la estrategia lúdica en los estudiantes del 5to grado de primaria: institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
<b>AUTOESTIMA DE ESTUDIANTES</b>							
01	Social	¿Cómo es el nivel de sentimiento de aceptación en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
02		¿Cómo en el grado de sentimiento social de pertenencia en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
03		¿Cómo es el nivel de éxito social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
04	Afectiva	¿Cómo es el nivel de sentimiento de simpatía en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
05		¿Cómo es el grado de sentimiento de estabilidad en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
06		¿Cómo es el nivel de tranquilidad en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					

07		¿Cómo es el grado de equilibrio sentimental en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
08	Académica	¿Cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Matemática en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
09		¿Cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Ciencia y Ambiente en por los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
10		¿Cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Personal Social en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
11		¿Cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Razonamiento Verbal en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
12		¿Cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Razonamiento Matemático en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
13		¿Cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Historia en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					
14		¿Cómo es el nivel de éxito académico en el Área de Arte en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Antonio Raimondi Huaraz, 2018?					

**Nota:** Se explicó a los alumnos los términos de ambas variables que los alumnos desconocían previo a la aplicación de la encuesta.