



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA**  
**EDUCATIVA**

Programa de actividades lúdicas para mejorar la autoestima en  
estudiantes de una institución educativa parroquial, Callao, 2021

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestro en Psicología Educativa

**AUTOR:**

Díaz Ortiz, Walter Alejandro (ORCID: 0000-0002-9940-9281)

**ASESORA:**

Dra. Cuenca Robles, Nancy Elena (ORCID: 0000-0003-3538-2099)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje.

LIMA — PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

Dedico este proyecto de tesis a Dios que es mi fortaleza en mi día a día, a mi esposa y a mis padres que están conmigo apoyando en cada paso que doy.

### **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por guiarme en todo momento, a mi familia, mis amigos de la Universidad César Vallejo y a mi profesora de investigación por darme el ánimo a seguir en este trabajo.

## Índice de Contenidos

	Pg.
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	vi
Índice de gráficos y figuras .....	vii
Resumen .....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	14
3.2. Variables y operacionalización .....	14
3.3. Población. ....	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	16
3. 5. Procedimientos .....	18
3.6. Método de análisis de datos.....	18
3.7. Aspecto ético .....	19
IV. RESULTADOS .....	20
V. DISCUSIÓN.....	31
VI. CONCLUSIONES .....	37

VII. RECOMENDACIONES.....	39
REFERENCIAS.....	40
ANEXOS.....	46

## Índice de tablas

	Pg.
Tabla 1. Niveles de autoestima pretest y posttest del grupo control y experimental de estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial, 2021.....	20
Tabla 2. Niveles de la dimensión yo general .....	21
Tabla 3. Niveles de la dimensión yo social .....	22
Tabla 4. Niveles de la dimensión hogar - padres. ....	23
Tabla 5. Niveles de la dimensión académica .....	24
Tabla 6. Resultados de la prueba de normalidad .....	25
Tabla 7. Prueba de hipótesis para la variable autoestima según la prueba de U de Mann-Whitney .....	26
Tabla 8. Prueba de hipótesis para la dimensión yo general según la prueba de U de Mann Whitney. ....	27
Tabla 9. Prueba de hipótesis para la dimensión yo social según la prueba de U de Mann-Whitney. ....	28
Tabla 10. Prueba de hipótesis para la dimensión hogar - padres según la prueba de U de Mann- Whitney.....	29
Tabla 11. Prueba de hipótesis para la dimensión académica según la prueba de U de Mann-Whitney. ....	30

## Índice de gráficos y figuras

	Pg.
Figura 1. Diferencia entre pre-test y post-test del grupo de control y experimental.....	20
Figura 2. diferencia entre pre-test y post-test del grupo de control y experimental en la dimensión sí mismo o yo general .....	21
Figura 3. Diferencia entre pre-test y post-test del grupo control y experimental en la dimensión yo social .....	22
Figura 4. Diferencia entre pre-test y post-test del grupo control y experimental en la dimensión hogar – padres.....	23
Figura 5. Diferencia entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de la dimensión académica .....	24

## Resumen

La presente investigación tuvo como propósito fundamental demostrar como el programa de actividades lúdicas influye positivamente en la autoestima en los estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa parroquial de la región Callao, durante el año 2021.

Así mismo la metodología de la investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, el estudio fue de diseño experimental; con corte cuasiexperimental. En la población participaron 70 alumnos, 35 de la sección A y 35 de la sección B. Se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el inventario de autoestima escolar de Stanley Coopersmith.

Según la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney se comprobó que la autoestima de los estudiantes fue estadísticamente igual en el pretest, ya que el valor de significancia observada Sig = 0.162 fue superior al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ . Finalmente, se comprobó que la autoestima de los estudiantes fue estadísticamente diferente en el posttest, ya que el valor de significancia observada Sig = 0.00 es menor al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , lo cual permitió concluir que la aplicación del programa de actividades lúdicas influyó significativamente en la autoestima de los estudiantes.

**Palabras claves:** *Autoestima, Actividades lúdicas, Programa.*



## **Abstract**

The main purpose of this research was to demonstrate how the program of recreational activities positively influences the self-esteem of the students of sixth grade of primary school of a Religious Educational Institution of the Callao region, during the year 2021.

Likewise, the research methodology was quantitative approach and applied type. The study was of an experimental design, with a quasi-experimental section, In the population, 70 students participated, 35 from section A and 35 from section B. The survey technique was used, and the Stanley Coopersmith school self-esteem inventory was used as an instrument.

According to the non-parametric Mann-Whitney U test, it was found that the students' self-esteem was statistically equal in the pretest, since the observed significance value Sig = 0.162 was higher than the theoretical significance level  $\alpha = 0.05$ . Finally, it was found that the students' self-esteem was statistically different in the post-test, since the observed significance value Sig = 0.00 is lower than the theoretical significance level  $\alpha = 0.05$ , which allowed to conclude that the application of the recreational activities program significantly influenced the self-esteem of the students.

**Keywords:** *Self-esteem, playful activities, program*

## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, las instituciones educativas, la familia, las organizaciones laborales, deportivas, estatales y privadas han empezado a darle importancia al tema de la autoestima, debido a que numerosas investigaciones demuestran que esta es un constructo que influye directamente en su rendimiento escolar, social, afectiva y laboral, sobre todo en los valores que es lo que hoy en día se está adoleciendo. En el contexto mundial. En un análisis realizado en Centroamérica denominado Sobre peso, obesidad, a nivel de actividades físicas y autoestima de la niñez. Se evaluó a 5291 escolares del nivel primario de 73 instituciones educativas de Guatemala, Honduras, Costa Rica, Nicaragua y Panamá, las conclusiones demuestran que un 44.3% presentaba niveles bajos, un 48% un nivel promedio, y un 7.7% un nivel alto de autoestima Álvarez, Herrera, Villalobos, Araya (2020).

Según la Organización Panamericana de la salud (2018) en su programa prevenir, atender, detectar estrategias frente al bullying y la baja autoestima en adolescentes, en un trabajo en Uruguay se llegó a concluir que el bullying y la baja autoestima son los factores que más se repiten en adolescentes con intento de autoeliminación y con ideación de muerte.

En un estudio, emitido por La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2019) se describe que el descenso de la autoestima en el universo entero, es consecuencia del bullying en las instituciones educativas, la cual afecta a todo el mundo, incluso se expone que son los niños los que corren una mayor exposición de sufrir dicha situación frente a sus semejantes.

En el ámbito nacional el programa social impactando vidas en convenio con la asociación Mónica Liyau, el Ministerio de Educación y el Instituto Peruano del Deporte donde se ha logrado buenos resultados en alumnos de 7 a 14 años llegando a más de 100 colegios públicos, en donde para lograr estos rendimientos se elevó la motivación y la autoestima en los alumnos, en el cual desarrollaron problemas de forma creativa y aumentaron su inteligencia emocional, lo más resaltante de esta investigación que el 92 % de docentes encuestados afirman que los alumnos han mejorado su autoestima

significativamente Publimetro.pe ( 2019). Así también tenemos el instituto Gestalt de Lima (IGL, 2020) expresa que el 28% de adolescentes en etapa escolar sufre de depresión e ideación de suicidio el cual afecta severamente su conducta, rendimiento escolar y problemas en su autoestima.

En tal sentido en la Institución Educativa parroquial del Callao, se ha detectado que los escolares del sexto grado del nivel primaria están presentando problemas de autoestima, se observa un bajo rendimiento escolar, poca participación, son temerosos, no muestran confianza en sí mismo, no están conformes con su cuerpo, son rígidos, hablan mal de los demás, son niños que vienen de familias disfuncionales, familias violentas. Si estos niños tienen actualmente problemas de autoestima en el futuro podrían llegar a ser personas que tienen problemas para relacionarse en su centro de estudio, centro de labores, van a ser personas inseguras, violentas, falta de valores, pocos afectivos, van a tener adicciones ya sea a los juegos o a las drogas.

De acuerdo a lo descrito de la problemática se formula la siguiente interrogante de estudio: ¿La aplicación del programa de actividades lúdicas mejorará la autoestima en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021? ¿La aplicación del programa de actividades lúdicas mejorará el yo general, el yo social, la relación hogar – padres y la relación escolar en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021?

Se justifica con aportes de teorías de los más grandes exponentes de este constructo como son: Branden, Maslow, Zenteno, Roa y Coopersmith, quienes exponen que la autoestima, es la evaluación que se tiene de uno mismo, en el cual refleja una actitud de agrado y de reproche indicando en qué dimensión la persona se cree competente, notable e íntegro. Asimismo, permitirá conocer el estado en el cual se encuentra la autoestima en los educandos de sexto grado de una institución educativa. Así también cuenta con una justificación práctica, de modo que se va aplicar un programa de actividades lúdicas para prevenir este problema actual que es la baja autoestima, el cual se aplicará a través de secciones bien planificadas y estructuradas, previo el consentimiento y coordinación con los progenitores y los encargados de la

institución. Igualmente, una justificación metodológica, ya que acude a técnicas de investigación como el cuestionario y su posterior procesamiento, también con un programa, donde las conclusiones permitirán continuar los estudios de este constructo ya sea en las instituciones educativas, laborales, deportivas, va a contribuir en la línea de investigación de la Universidad César Vallejo y servirá como antecedentes de investigación de la región Callao y a nivel nacional.

Acerca del objetivo general: Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar la autoestima en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021. Asimismo los objetivos específicos: (a) Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar el yo general en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021, (b) Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar el yo social en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021, (c) Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar la relación hogar-padres en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021, (d) Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar la relación escolar en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

Sobre la hipótesis general: La aplicación del programa de actividad lúdica mejora la autoestima en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021. Así también las hipótesis específicas: (a) La aplicación del programa de actividad lúdica mejora el yo general en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021, (b) La aplicación del programa de actividad lúdica mejora el yo social en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021, (c) La aplicación del programa de actividad lúdica mejora la relación hogar-padres en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021, (d) La aplicación del programa de actividad lúdica mejora la relación escolar en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

## **II. MARCO TEÓRICO**

Respecto a antecedentes nacionales podemos nombrar a la investigación de Manosalva y Cruzado (2018) realizado en la ciudad de Bambamarca, donde el objetivo fue determinar la influencia del programa de juegos sociales en la consolidación de la autoestima en los escolares del IV ciclo de la institución educativa N°101158 Progreso Pampa. La investigación es de tipo pre-experimental, Cuantitativa – aplicada. La población de análisis fue de 23 alumnos entre niños y niñas, llegando a concluir que la mayoría de estudiantes fortaleció su autoestima.

En esta misma línea Dávila (2018) realizó un estudio donde se planteó como objetivo la aplicación de un programa de actividades recreativas para incrementar las habilidades sociales en estudiantes del primer grado de primaria en la provincia de Chepén – La Libertad. La metodología empleada en esta investigación es de diseño pre-experimental la muestra fue de 18 educandos entre niños y niñas, los resultados mostraron que el programa contribuyó positivamente en el mejoramiento de las habilidades sociales. Según Leiva (2019) elaboró una tesis cuya finalidad fue establecer el efecto del programa de actividades lúdicas en la agresividad en una institución educativa estatal de primaria – Virú. La investigación es de diseño cuasi-experimental. Se realizó con una población de 62 estudiantes de dos secciones entre niños y niñas, entre 10 a 12 años. Los resultados encontraron una evidente disminución en la agresividad.

De igual modo vemos a Garate (2018) en su tesis de investigación tuvo como propósito precisar el efecto del programa MARIMAR en la mejora de la autoestima en los escolares del primero de secundaria de una institución educativa – Banda de Shilcayo, el enfoque fue cuantitativo y de diseño pre experimental. La población fue de 59 estudiantes de dos secciones C y F de ambos géneros. Se llegó a concluir que el programa MIRAMAR tuvo efectos positivos en la autoestima. Así también tenemos a Túpac (2018) en su tesis tuvo como fin determinar el impacto del programa “Quiérete Mucho” en la autoestima en señoritas en edad escolar de una vivienda hogar de la región Callao. El diseño que se aplicó fue aplicativo, experimental y pre-experimental. La población fue de 26 mujeres con un promedio de edad entre 12 y 16 años. Se llegó

a la conclusión que el programa quiérete mucho incrementó la autoestima de las adolescentes. Así mismo se observa a Saavedra (2016) en su tesis tuvo como finalidad verificar si el programa de estrategias lúdicas fortalece la autoestima de los niñas y niños en una institución educativa de Tabalosos. La investigación es de tipo experimental cuantitativo. se llegó a la resolución que el programa influyo significativamente en la autoestima de los niños.

En esta misma línea Canal (2019) elaboró una investigación cuya finalidad era demostrar el efecto que tiene un programa en la mejora de la autoestima en una Institución Educativa en la ciudad del Cusco. La metodología utilizada fue de diseño pre experimental. Se aplicó a 31 estudiante del nivel primaria llegando a concluir que el programa de dramatización mejoró la autoestima considerablemente.

En cuanto a los antecedentes internacionales, se cita a la investigación de Bracho et al. (2019) concretaron una investigación con la finalidad de comprobar si un programa de valores surte efectos positivos para mejorar la autoestima en estudiantes de primaria, en el municipio de Mara – Venezuela. La metodología fue de tipo experimental con un diseño pre experimental. Se aplicó a una muestra de 36 escolares, en las conclusiones se observó que el programa de valores aumentó la autoestima de los estudiantes. Bedoya (2019) realizó un estudio, cuyo objetivo fue demostrar como el programa de actividades lúdicas influye en contrarrestar la agresividad del estudiante del octavo año E.G.B. Escuela Río Coca de Guayaquil. La metodología fue cuantitativa experimental y de forma pre-experimental. La muestra estuvo constituida por 25 alumnos. Las conclusiones que se obtuvieron determinaron que el programa de actividades lúdicas si contrarresto de modo relevante el comportamiento agresivo de los estudiantes.

Siguiendo la línea Benítez (2017) elaboró una investigación que tuvo como propósito la implementación de técnicas lúdicas para aumentar la autoestima en los escolares de sexto grado, Unidad Educativa. Ciudad de Loja. La metodología que se utilizo fue en base a un enfoque descriptivo, un tipo de estudio transversal y un diseño pre-experimental. La muestra fue conformada por 96 escolares, llegando a la

resolución que la autoestima de los estudiantes se elevó significativamente. Vinuesa (2019) en su investigación tuvo como fin determinar que las actividades lúdicas en interrelación familiar como factor de protección ante la violencia infantil y juvenil. En una escuela fiscal del barrio 8 en la ciudad de Guayaquil. La investigación tiene un enfoque experimental – descriptivo. La población estuvo compuesta por 75 alumnos del sexto grado de primaria, llegando a la deducción que las actividades recreativas favorecen en el incremento de las disposiciones positivas en los escolares.

Igualmente, Marino et al. (2020), en su estudio sobre la influencia que tiene la actividad tutorial en la autoestima y vínculo con la escuela de los adolescentes en peligro al norte de Italia, la investigación tuvo un análisis experimental, en el que intervinieron 209 estudiantes de los cuales 34 participaron en el grupo experimento y 175 en el grupo de comprobación, llegando a la resolución que, el efecto del programa logró un crecimiento significativo en la autoestima de los estudiantes.

Seguidamente se abordarán las teorías más representativas de este constructo autoestima así se tiene a Branden (1995 citado en Silva 2018) quien menciona que la autoestima es de suma significación para el progreso de los seres humanos, tiene que ver con la forma de cómo actuamos. Tener una autoestima positiva permitirá al crecimiento en forma integral y por lo contrario si se tiene una autoestima negativa puede traer severas consecuencias en la forma de actuar.

Según Branden (1995, 2013) existen seis pilares de suma importancia para desarrollar la autoestima: La praxis de vivir conscientemente, está presente en todo momento en nuestra motivación, valores y propósitos, actuar siempre demostrando que somos conscientes de lo que hacemos, corregirnos ante nuestros errores, tener nuestro proyecto de vida, ver si estamos logrando nuestros objetivos o estamos fracasando. La práctica de aceptación de sí mismo, es decir una persona no puede existir sin aceptarse a sí mismo, comprometerse con uno mismo, reconocerse tal y como es, es vivir con mis sentimientos, acciones y emociones. La práctica de la responsabilidad de sí mismo, Para que las personas vivan satisfechas debe tener el control de su vida, La responsabilidad es muy importante para desarrollar la

autoestima. Los seres humanos deben asumir su responsabilidad con su familia, en sus centros laborales, con la sociedad. La práctica de la autoafirmación, tiene que ver con los deseos, necesidades y valores, los cuales deben ser respetados por las personas. Es enfrentarse de forma adecuada a la realidad. La práctica de existir con un propósito, es saber construir las capacidades para alcanzar las metas propuestas, sean estos para alcanzar sus estudios, establecer una familia, destacar en el trabajo, alcanzar lo que uno se propone. La práctica de la rectitud personal, es la totalidad de todas nuestras capacidades, creencias, valores, conducta, inteligencia. Tiene que ver con la relación si lo que decimos también lo practicamos.

La teoría motivación humana de Abraham Maslow (1954) nos menciona que los seres humanos desarrollamos la motivación por una serie de necesidad, estas se dan por medio de 5 escalas, las cuales tienen una jerarquización, se van construyendo desde las más básicas hasta alcanzar sus aspiraciones más elevadas: Necesidades Fisiológicas: Son las que dan inicio a la pirámide, son de origen biológico, tienen que ver con las necesidades de supervivencia, están muy relacionadas con el buen funcionamiento de nuestro organismo, alimentarse adecuadamente, beber agua, respirar, dormir. Necesidades de seguridad: Para llegar a este escalón se tiene que satisfacer las necesidades fisiológicas, está orientada a la seguridad integral de la persona, a nivel físico, salud, seguridad de la familia, económica y seguridad ocupacional. Necesidades de amor, afecto y pertenencia: El ser humano por naturaleza necesita relacionarse o estar en compañía con otros individuos, necesita tener afecto, amor, necesita formar y ser parte de un grupo. Necesidades de estima: Este escalón tiene que ver con la autoconfianza, sentirse seguro de uno mismo y cómo nos valora la sociedad, Maslow aquí destaca dos niveles la estima alta y la estima baja, cuando se alcanza la satisfacción plena fortalece la autoestima, en el caso contrario puede llevar a un síntoma de inferioridad. Necesidades de autorrealización: Es el escalón máximo de la pirámide, es sentirse que se ha logrado los objetivos superiores, es donde todos deben aspirar llegar, es cuando los seres humanos han llegado a alcanzar la cima del éxito, alcanzar lo que más le agrada, la música, el deporte, trabajo, se siente realizado.



La autoestima, es un constructo muy complejo de definir ya que se puede mirar desde distintos puntos de vista, así tenemos autoestima del individuo, en lo social, en lo laboral, en lo deportivo, en lo psicológico, en lo educativo y para dar fundamento y consistencia de estudio a esta variable se considera aspectos teóricos, sus diferentes aspectos y características. Así tenemos a Coopersmith (1967,1981 citado en Piran, 2014, p.58), determina conceptualmente a la autoestima como “el grupo de conductas y opiniones que un individuo tiene de sí mismo en conexión con el resto del mundo, que abarca expectativas de éxito / fracaso, el trabajo requerido para el posible éxito y la reacción a una posible desilusión”.

Así mismo Branden (1993), la autoestima es una eficaz energía que poseemos todos los individuos, desde el momento que venimos a este mundo, es como una descarga que se va avivando cuando nos relacionamos con la familia, docentes, amigos o psicoterapeutas y que es la antesala de la autoestima. Es la práctica de ser competentes para la existencia y para las exigencias de la vida. Consiste en: 1. Seguridad de nuestra competencia de razonar y de enfrentar los retos fundamentales de la vida. 2. Seguridad de ser dichoso, la emoción de ser honesto, de merecer, de contar con facultades de afirmar nuestras necesidades y a disfrutar de lo que hacemos.

Así también tenemos a Montoya y Sol (2001), señala que la autoestima es la facultad y posición interna de cómo me trato conmigo mismo y lo que me permite relacionarme con el mundo, sea esta de forma positiva o negativa, según la situación en que me encuentre. Según Naranjo (2007) la autoestima es un constructor de suma importancia a tener presente en la vida de los individuos, tanto en su desempeño como en las actitudes hacia las actividades académicas de los estudiantes.

Por lo tanto, Zenteno (2017) considera que la autoestima es un fenómeno mental y colectivo, acogedor o perjudicial que la persona tiene hacia sí mismo. Cuando mencionamos sobre autoestima, nos referimos a un grupo de aptitudes, que contamos los individuos con nosotros mismos, que se van dando conforme vamos teniendo experiencias, las cuales pueden ser positivas o negativas, si es positiva nos da alegría,

placer, identidad nos desarrollamos con calidad y si es negativa tenemos tristeza, sentimientos negativos, desmotivación e inconformidad de la vida.

Según Roa (2013) la autoestima cuenta con tres componentes los cuales se encuentran vinculados entre sí, la alteración de uno de ellos afecta a los otros: Componente cognitivo: agrupación de conocimiento que tenemos de uno mismo, es la representación que tenemos de nuestra propia persona y que va cambiando conforme los seres humanos van madurando ya sea psicológicamente e intelectualmente. Motivo por el cual se dan opiniones, ideas, creencias, percepciones y procesamientos de la información. Componente afectivo: Es un valor de afecto que nos atribuimos y en qué medida nos aceptamos. Según nuestra autoestima este puede ser cambiante positiva o negativamente. Es decir, tiene que ver mucho con nuestras características de la personalidad, lo bueno y lo malo, lo favorable y desfavorable, la alegría y la tristeza. Componente conductual: Está interconectado con tensión, intención y de la forma como uno actúa, el cual se debe realizar de forma coherente. Integra el esfuerzo de ser respetados por la sociedad y por nosotros mismos.

Según Branden (2011) nos menciona que la autoestima tiene dos componentes:

La virtud personal: Es la determinación y la capacidad que se tiene uno mismo, en la mente para reflexionar y comprender, tomar iniciativas para estudiar los acontecimientos en relación con uno mismo, es decir enfrentar con confianza los retos y competencias que se presentan en la vida. El respeto a uno mismo: se trata de confirmar el valor que tenemos de nosotros mismos, demostrar que se puede vivir feliz y dignamente, aceptar que podemos vivir felices y satisfechos, aceptar positivamente nuestros sentimientos, deseos y necesidades.

Según Roa (2013) existen características en los individuos para detectar: Autoestima alta: Tener iniciativa, enfrentar nuevos desafíos, valorizar sus triunfos, demuestra holgura de emociones y sentimientos, mantiene relación con sus pares, asume las cosas con responsabilidad, ejerce con autonomía y con decisión propia, sabe sobreponerse a las frustraciones. Autoestima baja: Fuera de iniciativas, siempre espera la guía de los otros, miedo de asumir los nuevos retos, rechaza sus aptitudes,

se frustra rápidamente, está a la defensiva constantemente, muestra temor al relacionarse, presiente que no es aceptado, demuestra temor al asumir responsabilidades, muestra poca o casi nada de emociones y sentimientos, depende de los individuos que considera superiores; es fácil de influir.

Según Zenteno (2017) la autoestima se puede clasificar en dos grupos: Autoestima positiva: Es aquella que provee un grupo de aportes beneficiosos para nuestra salud y para la excelente condición de vida, nos impulsa a seguir hacia adelante y conseguir lo que nos proponemos. Vidal (2000 citado por Zenteno 2017) menciona que los estudiantes con una autoestima positiva podrán: Mostrar confianza consigo mismo, demostrar el tipo de persona que quieres ser, asumir desafíos personales y profesionales, enfrentan el fracaso como parte de su desarrollo, tolerante en todo sentido, alegrarse de sí mismo y de los demás, establecer relaciones familiares satisfactorias. Autoestima negativa: existen un conjunto de sentimientos, acciones, conductas, que son propios de los individuos con autoestima negativas. Entre las principales características de una personalidad negativa tenemos: Se queja frecuentemente, llama la atención, obligación dominante de ganar, posición cohibida y poco comunicativo, miedo constante a errar, actitud inestable, ánimo melancólico.

Por consiguiente, todo lo que tiene que ver con autoestima negativa afecta el rendimiento académico, conducta y la relación de los estudiantes.

Tener una autoestima sana es de suma importancia para el crecimiento correcto de la personalidad, la autoestima es muy importante para las necesidades de la humanidad, la persona cuando tiene una mejor autoestima enfrentará con éxitos los inconvenientes o retos que se presenten en la sociedad. Según Branden (2011) “el individuo con una calidad de autoestima en cualquier momento se puede caer por una serie de inconvenientes, pero tendrá capacidad suficiente para levantarse con mayor rapidez otra vez” (p. 36).

Según Carmona (2013) la autoestima perdura en el tiempo ya que tiene que ver con la aparición y evaluación del propio ser, de la propia forma de ser y como la persona se ve así mismo y como es su forma de actuar. Por este motivo, la autoestima

tiene mucha decisión en el logro o derrota de las personas. La autoestima es un constructo primordial para llegar a lograr una vida completa (p. 15).

Entre las estrategias para mejorar la autoestima en el campo educativo tenemos a López (2008 citado en Carmona, 2013, p. 22) quien señala los puntos para desarrollar la autoestima en los alumnos: Comunicación y buen trato de los profesores con los padres de familia para comprender la conducta del alumno. Realizar trabajos grupales, juegos, para fomentar la socialización. Efectuar lecturas reflexivas y de inspiración. Brindarles material sobre autoestima a los docentes y aplicarlo con los alumnos. Convivencia entre estudiantes para promover las relaciones entre alumnos.

Así también tenemos, Acosta y Hernández (2004) menciona una secuencia de estrategias que el docente puede utilizar para elevar la autoestima de los estudiantes:

Valorar el esfuerzo y tarea que realizan. Animarlos a que sean emprendedores reconociendo sus logros. Promover a que realicen actividades físicas. Impulsar a los estudiantes a dar solución a problemas presentados. Ayudarlos con opiniones favorables para alcanzar lo que ellos deseen. Darles ánimo ante el esfuerzo que ellos realizan. Fomentar sus valores tanto como sus conocimientos. Enseñarles para que se sientan bien y cómo relajarse. Promover las relaciones interpersonales. Asentar el amor a sí mismo, a su prójimo, a su país, familia y a su entorno.

En el presente proyecto de investigación, se toma como base a Stanley Coopersmith que es considerado uno de los más grandes representantes en el estudio de la autoestima, sus investigaciones son tomados hasta la actualidad, como antecedentes para realizar futuros estudios sobre este constructo. Así tenemos Coopersmith (1967 citado en Carmona, 2013, p. 6) nos dice que la autoestima es la valoración que hace una persona con respecto a uno mismo, a una mayor o menor autoestima va a depender de la aceptación de uno mismo de verse valioso y apto. En tal sentido Coopersmith, estableció cuatro dimensiones que se caracteriza por que se pueden aplicar y desarrollar en distintos ámbitos del quehacer humano:

Autoestima en el área yo general: Tiene que ver con la valoración positiva que los individuos realizan, valoran sobre su apariencia física y sus atributos individuales.

Apreciar atributos como si es digno, instruido, capaz, valioso. Valoración ya sea buena o mala, se muestra en la conducta de la propia persona.

Autoestima en el yo social: Tiene que ver con la valoración de uno mismo y que suele perdurar en el tiempo, sobre su relación en la sociedad en la que se desenvuelve. Se valora si es importante, digno, productivo en su conexión con la sociedad.

Autoestima en el área hogar - padre: Tiene que ver con el valor que hace el individuo de sí mismo, en conexión con los miembros de su entorno familiar. Se siente que es capaz, digno, importante en su seno familiar.

Autoestima en el área escolar: se refiere al valor que tiene una persona en las actividades que desarrolla en ámbito académico, se valora apariencias como si es digno, competente, capaz, importante e inteligente en este aspecto.

En este estudio se empleó el Inventario de Autoestima – Forma escolar, de Stanley Coopersmith, cuyo objetivo es evaluar los gestos valorativos, hacia sí mismo, en las dimensiones: personal, social, familiar y académica de los hábitos del sujeto, dirigidos a infantes y adolescentes de 8 a 15 años. Coopersmith (1985 citado en cardó, 1989) nos dice que los niños no necesariamente nacen sabiendo de lo que es positivo o negativo. Ellos van desarrollando estos postulados de acuerdo a como son tratados ya sea en su ámbito, familiar, escolar o social.

Continuando con las variables que dan sustento a nuestra investigación, ahora veremos a la variable actividades lúdicas en el cual veremos sus definiciones, teorías, dimensiones, características, tipos y los investigadores más representativos de este constructo. A lo largo de la historia los juegos en todo momento han estado presente en los distintos periodos de la civilización, los niños desde que tienen uso de razón empiezan a despertar sus emociones por los juegos, el cual desarrolla en ellos distintas características de su personalidad. Distintos autores manifiestan que el término juego proviene de dos expresiones en latín: iocum y ludus – ludere. Estas dualidades hacen semejanza a chiste, broma, pasatiempo y se utilizan generalmente con la frase de actividades lúdicas, Venegas y García (2018).

Las actividades lúdicas es una motivación que se da en nuestro interior, que se distingue por un estado de ánimo favorable y que se interrumpe fácilmente por la ansiedad Bateson (2014 citado en Cuenca et al., 2020, p. 566). Así también tenemos a Venegas y García (2018) las actividades lúdicas es un conjunto de acciones que está presente en todo momento en los seres humanos y es de mucha importancia para el crecimiento de los infantes. Es una forma natural de acercarse e interpretar la existencia en donde se desenvuelve. Se puede ver muy fácilmente cuando el niño está jugando o está realizando otra actividad.

Es así como López (2010) manifiesta que las actividades lúdicas es una acción presente en todos los individuos, mucho se les relaciona a los niños, pero en verdad es que se puede realizar en el transcurso de toda nuestra existencia, e incluso lo pueden practicar ancianos. Las actividades lúdicas transmiten valores, normas de conducta e incluso ayudan a resolver conflictos. Igualmente, Baena y Ruiz (2009) nos dicen que las actividades lúdicas constituyen un componente muy importante en el proceso del educando, sin tomar en cuenta el grado de desarrollo del estudiante, constituye un elemento pedagógico de suma importancia para el desarrollo integral. Piedra (2018) manifiesta que las actividades lúdicas guían a los seres humanos a su desarrollo integral, por consiguiente, quiebran la monotonía tradicional y fortalecen los aprendizajes significativos. Son grandes motivadores intelectuales, el estudiante sentirá un mejor ambiente de enseñanza – aprendizaje, la cual es muy importante para su crecimiento.

Al respecto Chacón (2008) manifiesta que para elaborar las actividades lúdicas didácticas se debe seguir las siguientes pautas: Plantear objetivos claros y precisos. Programar a través de una indagación de posibilidades y opciones. Delinear el ideario a través de un apunte o ilustración previo. Organizar los instrumentos más apropiados. Elegir las reglas del juego apropiadas para su edad, claras y exactas. Ver las posibles dificultades con el lugar, la duración y cantidad de jugadores. Crear la actividad lúdica como si fuera un filme. Probar la actividad para comprobar si se alcanzan los objetivos propuestos.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

**Tipo de investigación:** La investigación fue de enfoque cuantitativo. Según Hernández et al. (2014) “un enfoque cuantitativo se vale de la recopilación de información a fin de demostrar premisas, teniendo siempre presente cálculos numéricos y datos estadísticos cuyo objetivo es comprobar teorías” (p.4).

El tipo de la investigación fue aplicada, Baena (2017) nos dice, la investigación aplicada, propone situaciones que se dan en la realidad y que necesitan ser resueltas de forma inmediata e iguales de específicas, concreta su esmero en llevar a la práctica las teorías generales, se enfoca a darle solución a los problemas que se dan en la sociedad y los hombres (p.18).

**Diseño de investigación:** la tesis fue de diseño experimental; con corte cuasi experimental, y de acuerdo a factor tiempo fue longitudinal, fue experimental por que se manipuló la variable independiente (programa de actividades lúdicas), para identificar y verificar los cambios en la variable dependiente (autoestima).

Hernández et al. (2014) señala: “La experimentación es como un estado de comprobación, que se guía de forma deliberada una o más variables independientes, a fin de examinar los resultados de tal manejo, sobre una o más variables dependientes” (p. 130).

Grupo	preprueba	variable independiente	posprueba
E	01	X	02
C	01	---	02

#### 3.2. Variables y operacionalización

Tintaya (2015) manifiesta que “las variables son procedimientos existentes, fenómenos que se dan en la realidad accesible a los sentidos de los seres humanos, alcanzable a las emociones a las sensaciones a las vivencias”. (p. 64).

Las variables de estudio corresponden a:

### **Variable Dependiente 1: Autoestima**

**Definición conceptual:** Coopersmith (1990) menciona que autoestima, es la valoración que realiza y sostiene regularmente los seres humanos en referencia a sí mismo, en el cual expresa una disposición de agrado y reprobación indicando en qué tamaño la persona se cree competente, valioso e íntegro. (Citado por Long, 1998).

**Definición operacional:** Fue medida mediante el inventario de autoestima de Coopersmith, el cual cuenta con 4 dimensiones, se aplicó un cuestionario de 58 ítem dicotómicas (verdadero-falso). (anexo 2)

**Escala de medición:** Nominal dicotómica.

### **Variable Independiente 2: Actividades Lúdicas**

**Definición conceptual:** Martínez (1998 citado por Manosalva y Cruzado 2018, p. 36) señala que el juego nos proporciona estímulos de alegría, seguridad y buen humor para elevar nuestro estado de energía. Las actividades lúdicas son convenientes para afrontar con éxito lo que hacemos a diario y nos permite ayudar a existir día a día con ilusión, necesarios a fin de establecer un estado emocional duradero que nos pueda proporcionar una percepción de felicidad.

**Definición operacional:** El programa consta de un conjunto de sesiones (12) las cuales fueron aplicadas para determinar la mejora de los problemas de autoestima.

Martínez (2020) manifiesta que la operacionalización de variables, es un cuadro, que se puede notar de manera clara las distintas partes más sobresalientes de un estudio de investigación, en la que se nota que cada fragmento es consecución de la anterior, encajan perfectamente como si fuera un rompecabezas (p. 295).

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

Supo (2015) mencionar que la población, es un grupo de unidades de estudio, un grupo de seres humanos, que serán útiles para desarrollar el estudio de investigación. Cuya finalidad es aprovechar y beneficiarse de los estudios realizados en la investigación, es decir las unidades de estudios son el motivo de las líneas de investigación.



El estudio se administró a una población de 70 educandos de una institución educativa parroquial del Callao, 2021. Son estudiantes del nivel primaria compuesto por dos secciones A y B, cada sección cuenta con 35 estudiantes.

**Criterios de inclusión:** Participaron del estudio de investigación, estudiantes que están cursando el sexto grado de primaria los cuales se encuentran matriculados en el presente año y asisten regularmente a la institución.

**Criterios de exclusión:** No participaron de esta investigación, los estudiantes que no se encuentran en la nómina oficial de la institución y aquellos que no asisten regularmente a clases.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **Técnicas**

La presente investigación empleo como método de recopilación de datos, la encuesta, según Hernández et al. (2018) Es el medio que más se utiliza en investigación, por su versatilidad se puede aplicar a distintos campos, pero no por eso se debe dejar de aplicar con toda la rigurosidad metodológica, estos nos deben brindar los datos más objetivos y reales posible (p. 117).

Rojas (2011) menciona que la técnica del estudio de investigación, es un proceso típico y aprobado por la práctica, el cual sirve de guía para obtener y modificar información útil que nos servirá posteriormente para darle soluciones a problemas planteados en los estudios científicos. Hay que tener en cuenta que la técnica hace uso necesariamente de un instrumento. Así como La técnica de la encuesta es el cuestionario. (p. 278).

#### **Instrumento**

Valderrama (2019) describe los instrumentos son los recursos tangibles, que utilizan los investigadores, donde recopilan y acopian información. Estos pueden ser cuestionarios, pruebas de cognición, escalas de actitud, listas de revisión, inventarios, los cuales se deben elegir de acorde al estudio de investigación (p.195)

El instrumento que se aplicó al siguiente estudio de investigación es el inventario de autoestima de Stanley Coopersmith.

## **Ficha Técnica para establecer la variable autoestima**

Instrumento	: Inventario de Autoestima – Forma Escolar
Creador original	: Stanley Coopersmith.
Fecha de publicación	: 1967.
Adaptación en el Perú	: Panizo, Cardó, Long.
Año de adaptación	: 1985, 1998.
Objetivo	: Medir actitudes valorativas en los infantes.
Utilización	: Individual y colectiva.
Población	: Niños de 8 a 15 años.
Calificación	: ordinal y escala de Likert.

### **Validez y confiabilidad**

En el Perú, exactamente en la región de Lima el inventario de autoestima de Coopersmith forma escolar fue interpretado y comprobado por Panizo (1985) en su investigación de autoestima y rendimiento escolar con estudiantes de quinto grado de primaria, en niveles socioeconómicos alto y bajo. Posteriormente Cardo (1989 citado por Long, 1998) en un estudio sobre enuresis y autoestima en el niño y aceptación – rechazo de la progenitora conforme a la apreciación del niño en edades de 8 a 10 años en un grupo social-económico bajo.

La validez fue obtenida por el siguiente método:

Validez de contenido, Panizo (1985) después de traducir al español lo validó a través de 3 jueces de experto, el resultado de dicho análisis llevó a modificar la redacción. Cardo (1989 citado por Long en 1998) validó el inventario por medio de tres jueces bilingües, hallando valores de 0.8 a 1 en los ítems con una media frecuente para todo el registro de 0,98.

La confiabilidad se obtuvo por el siguiente método:

Según Long (1998) realizó la confiabilidad del inventario de autoestima forma escolar de Coopersmith, halló una consistencia interna por medio del coeficiente Kuder – Richardson obteniendo un resultado de confiabilidad de 0,85 con un nivel de significación de 0,01. Para la presente investigación se aplicó previamente a un grupo piloto la prueba, con la finalidad de obtener la confiabilidad, arrojando un alfa de Cronbach de 0.79, lo cual demostró la fiabilidad del inventario.

### **3.5. Procedimientos**

El presente estudio se desarrolló desde distintos puntos, en un inicio se buscó el instrumento que se va aplicar para la variable autoestima el cual ha sido validado en el Perú y a continuación la creación del programa para su utilización. Se continuó con solicitar el permiso correspondiente a los directivos de la institución educativa. Posteriormente se realizó la aplicación del instrumento a los estudiantes de sexto grado, sus edades oscilan entre 11 y 12 años, son tanto de género femenino y masculino, la cual se realizó en primer lugar un pre test y luego un post test. La forma en la que se utilizó fue a través de un formulario de Google por medio de la plataforma zoom, el enlace se envió por medio del chat de esta plataforma, luego se recolectó toda la información para su posterior análisis de los datos.

Se elaboró un programa de actividades lúdicas, la que se aplicó en 12 sesiones, la aplicación del programa se realizó en forma virtual, en las fechas establecidas en el cronograma, ajustando el programa a la realidad que estamos pasando, por el SARS CoV – 2.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Se dio inicio cuando se recolectó toda la información obtenida en el pre test, luego se procedió al vaciado de datos al programa Microsoft Excel para la cual previamente se armó la matriz con los datos de los estudiantes que fueron encuestados, para luego pasar estos datos al sistema estadístico SPSS en su versión actual. Se utilizó la demostración de Kolmogorov – Smirnov ( $k_S$ ) para determinar la normalidad de los datos. Llegando a la conclusión que los datos no se acercan a una disposición normal. Por consiguiente, no es paramétrica. Seguidamente se aplicó el estadístico U de Mann-Whitney.

### **3.7. Aspecto ético**

Para realizar este estudio de investigación, se coordinó con la Institución Educativa, exactamente con el director, padres de familia y docentes encargados del sexto grado de primaria, se les explicó los objetivos, los beneficios y los horarios adecuados para realizar los pre test, post test y el programa de actividades lúdicas. Así mismo se les explicó a los alumnos, que su intervención es estrictamente privada guardando su identidad en todo momento.

Las informaciones obtenidas fueron manejadas responsablemente sin alteraciones de los resultados, las fuentes citadas en el presente estudio de investigación se referenciaron, la cual garantiza la veracidad del estudio.

Se ha tenido en cuenta la declaración de Helsinki dada por la asociación médica mundial, que considera que se debe respetar de manera libre la participación de las personas en la investigación, brindándole bienestar en la toma de sus decisiones, para los intereses de la ciencia (Álvarez, 2018).

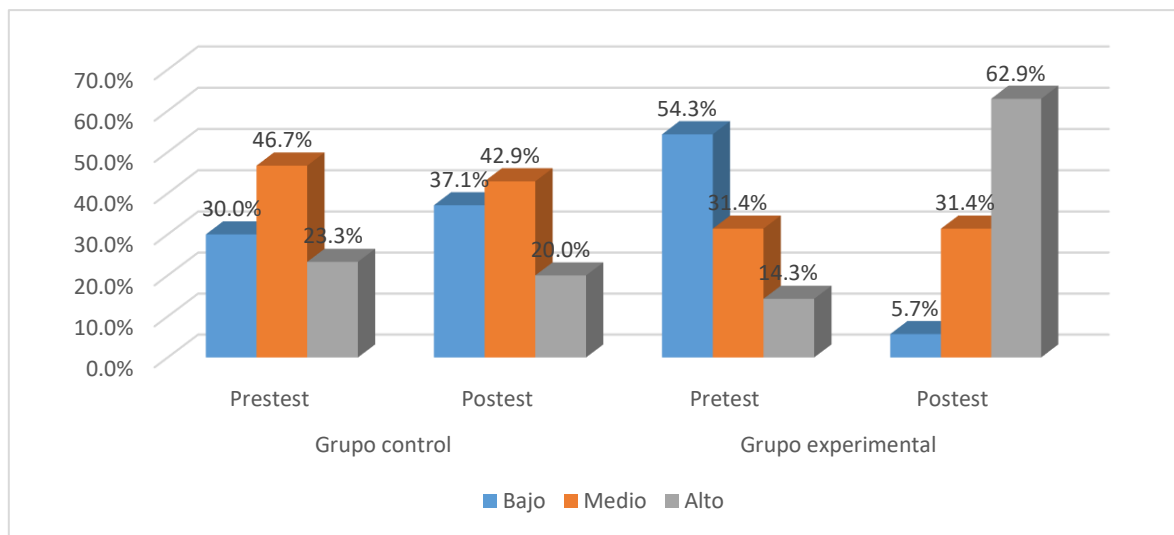
## IV. RESULTADOS

### 4.1 Descriptivos

**Tabla 1**

*Niveles de Autoestima pretest y postes del grupo control y experimental de estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial, 2021.*

Autoestima	N	Grupo N	
		Control (n=35)	Experimental (n=35)
			<i>Pretest</i>
Bajo	10	30%	19 54.3%
Medio	18	46.7%	11 31.4%
Alto	7	23.3%	5 14.3%
			<i>Postest</i>
Bajo	13	37.1%	2 5.7%
Medio	15	42.9%	11 31.4%
Alto	7	20%	22 62.9%



*Figura 1. Diferencia entre pre-test y post-test del grupo de control y experimental*

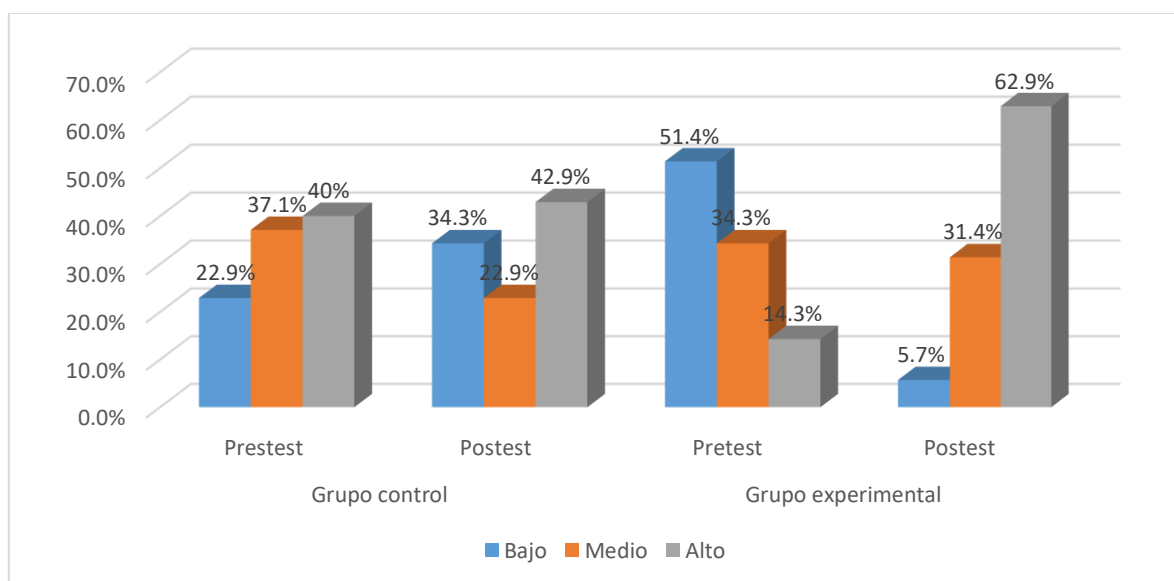
En la figura 1, la confrontación del constructo autoestima, en el pretest y postest del grupo control que el 30% de educandos se posicionaron en el nivel bajo, el 46,7% y el 42.9% se localizan en el nivel medio. De la misma manera un 23.3% y el 20.0% se ubican en el nivel alto. De igual forma, anterior al programa se contempló que los educandos en el grupo experimental alcanzaron un 54.3% revelando inconvenientes

en su autoestima, posteriormente de la puesta en práctica del programa se verificó que el 62.9% de los educandos sortearon las dificultades llegando al nivel alto.

**Tabla 2**

*Niveles de la dimensión sí mismo o yo general*

Sí mismo o yo general	N	Grupo N	
		Control (n=35)	Experimental (n=35)
			<i>Pretest</i>
Bajo	8	22.9%	18
Medio	13	37.1%	12
Alto	14	40%	5
			<i>Postest</i>
Bajo	12	34.3%	2
Medio	8	22.9%	11
Alto	15	42.9%	22



*Figura 2. diferencia entre pre-test y post-test del grupo de control y experimental en la dimensión sí mismo o yo general*

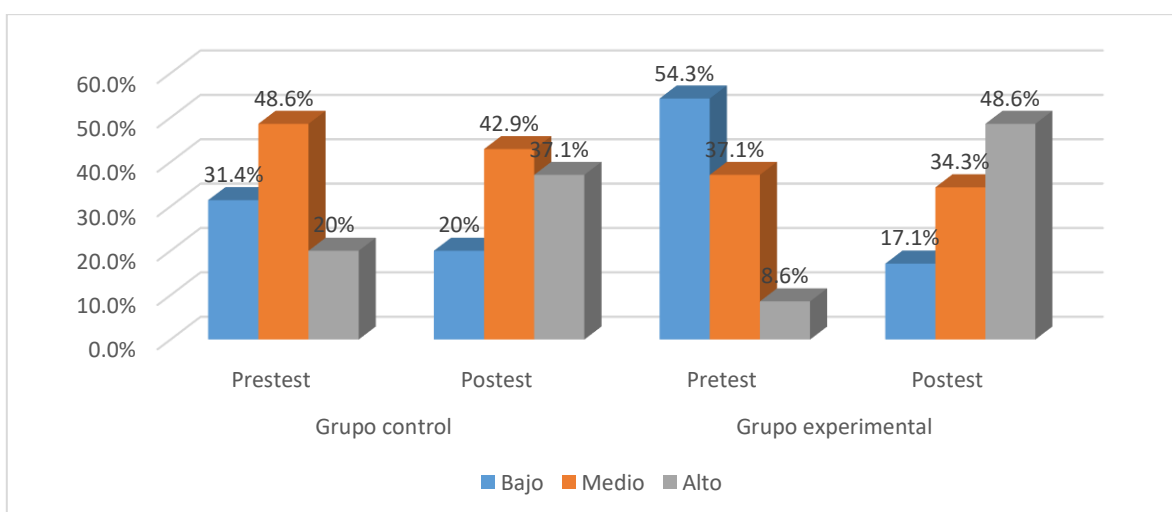
Se puede verificar en la figura 2, al contrastar la dimensión de sí mismo o yo general de los escolares, en el pretest y postest del grupo control se aprecia que el 22.9% y 34.3% de los educandos se situaron en el nivel bajo, el 37.1% y el 22.9% se situaron en el nivel medio y el 40.0% y el 42.9% se localizan en el nivel alto. En cambio, anterior al programa se vio que los escolares del grupo experimental se posicionaron

en un 51.4% y posterior de la práctica del programa el 62.9% de los escolares se posicionaron en el nivel alto.

**Tabla 3**

*Niveles de la dimensión yo social*

Yo social	N	Grupo N		
		Control (n=35)	Experimental (n=35)	
			<i>Pretest</i>	
Bajo	11	31.4%	19	54.3%
Medio	17	48.6%	13	37.1%
Alto	7	20%	3	8.6%
			<i>Postest</i>	
Bajo	7	20%	6	17.1%
Medio	15	42.9%	12	34.3%
Alto	13	37.1%	17	48.6%



*Figura 3. Diferencia entre pre-test y post-test del grupo control y experimental en la dimensión yo social*

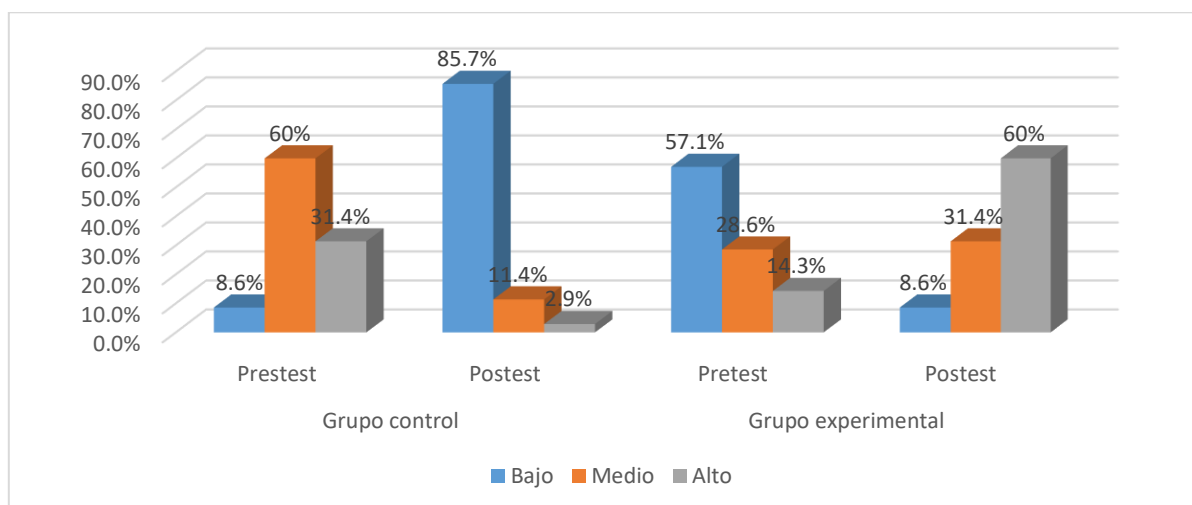
De la figura 3, al observar la dimensión yo social en los escolares, en el pretest y postest del grupo control se examina que el 31.4% y 20.0% de los escolares se colocaron en una escala baja, 48.6% y 42.9 se posicionaron en nivel medio y el 20.0% y el 37.1% se encuentran en el nivel alto. Del mismo modo, anterior al programa se percata que los escolares del grupo experimental el 54.3% se hallan en una escala

baja, esto quiere decir que manifiestan carencias en aspectos de yo social y posterior de la aplicación de programa el 48.6% de los escolares se posicionaron en el nivel alto.

**Tabla 4**

*Niveles de la dimensión hogar - padres*

Hogar - padres	N	Control (n=35)	Grupo N	Experimental (n=35)
			<i>Pretest</i>	
Bajo	3	8.6%	20	57.1%
Medio	21	60%	10	28.6%
Alto	11	31.4%	5	14.3%
			<i>Postest</i>	
Bajo	30	85.7%	3	8.6%
Medio	4	11.4%	11	31.4%
Alto	1	2.9%	21	60%



*Figura 4. Diferencia entre pre-test y post-test del grupo control y experimental en la dimensión hogar – padres*

De la figura 4, al cotejar la dimensión hogar - padres en los estudiantes, en el pretest y postest del grupo control se advierte que el 8.6% y 85.7% de los alumnos alcanzaron posicionarse en una escala baja, el 60.0% y 11.4% se instalaron en nivel medio y un 31.4% y 2.9% se instaló en el nivel alto. De igual manera, previo a la aplicación del programa se notó que los alumnos del grupo experimental hicieron un 57.1% ubicándose en una escala baja, por lo cual presentaban deficiencias en

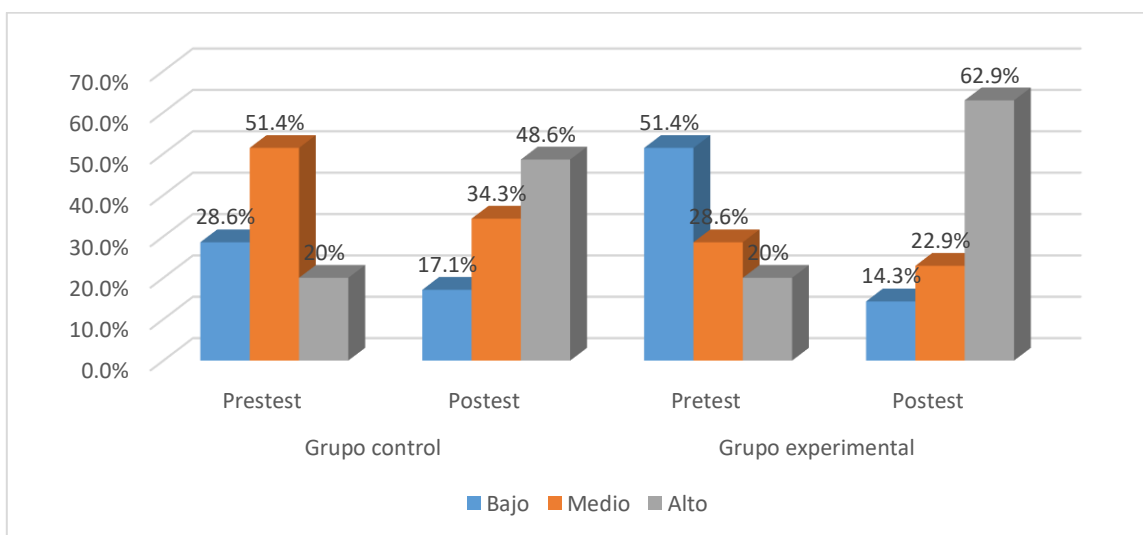


aspectos hogar - padres y luego de la realización del programa el 60.0% de los alumnos consiguieron una escala alta.

**Tabla 5**

*Niveles de la dimensión académica*

Académica	N	Grupo N	
		Control (n=35)	Experimental (n=35)
			<i>Pretest</i>
Bajo	10	28.6%	18
Medio	18	51.4%	10
Alto	7	20%	7
			<i>Postest</i>
Bajo	6	17.1%	5
Medio	12	34.3%	8
Alto	17	48.6%	22



*Figura 5. Diferencia entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de la dimensión académica*

Observando la figura 5, en referencia a la dimensión académica, tanto en los estudiantes, en el pretest y postest del grupo control se distingue que el 28.6% y 17.1% de los educandos se encontraron en el nivel bajo, 51.4% y 34.3% en el nivel medio y un 20.0% y 48.6% en el nivel alto. También, se verificó que anteriormente a la aplicación del programa los alumnos del grupo experimental alcanzaron un 51.4%

ubicándose en el nivel bajo, presentando inconvenientes y luego de la ejecución práctica del programa el 62.9% de los estudiantes lograron llegar al nivel alto.

## 4.2 Análisis inferenciales

### 4.2.1 Prueba de normalidad

**Tabla 6**

*Resultados de la prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Autoestima	,127	35	,000
Sí mismo o general	,159	35	,025
Yo social	,175	35	,008
Hogar padres	,225	35	,000
Académica	,227	35	,000

De acuerdo a los resultados encontrados de Kolmogorov – Smirnov se produjeron estadísticos significativos, debido a lo cual, se desestimó la hipótesis nula para ambos puntajes, llegando a la conclusión que estos no se aproximan a una distribución normal. En consecuencia, es no paramétrica.

### 4.2.2 Prueba de hipótesis

#### Hipótesis general

H<sub>0</sub>: La aplicación del programa de actividad lúdica no mejora la autoestima en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

H<sub>a</sub>: La aplicación del programa de actividad lúdica mejora la autoestima en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

**Tabla 7**

*Prueba de hipótesis para la variable autoestima según la prueba U de Mann-Whitney*

	Autoestima (Pretest)	Autoestima(Postest)
U de Mann-Whitney	347,500	104,000
W de Wilcoxon	977,500	734,000
Z	-3,120	-5,985
Sig. asintótica(bilateral)	,162	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

Conforme a la prueba U de Mann-Whitney se comprobó que la autoestima de los estudiantes fue estadísticamente igual en el pretest, ya que el valor de significancia encontrada Sig = 0.162 fue mayor al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ . finalmente, se comprobó que la autoestima de los estudiantes fue estadísticamente diferente en el postest, ya que el dato de significancia examinada Sig = 0.00 es inferior al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , llegando a la resolución que la puesta en práctica del programa influyó significativamente en la autoestima.

### **Hipótesis específica 1**

H0: La aplicación del programa de actividad lúdica no mejora el yo general en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021

Ha: La aplicación del programa de actividad lúdica mejora el yo general en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

**Tabla 8**

*Prueba de hipótesis para la dimensión yo general según la prueba U de Mann-Whitney*

	Yo general (Pretest)	Yo general (Postest)
U de Mann-Whitney	194,000	100,500
W de Wilcoxon	824,000	730,500
Z	-4,930	-6,036
Sig. asintótica(bilateral)	,501	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

Teniendo en cuenta a U de Mann-Whitney se verificó que el yo general de los educandos fue estadísticamente igual en el pretest, ya que el dato de significancia registrada Sig = 0.501 fue mayor al grado de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ . Llegando a, comprobarse que el yo general en los educandos fue estadísticamente diferente en el postest, ya que la estimación de significancia encontrada Sig = 0.00 es inferior a la significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , arribando a la deducción que el programa influyó positivamente en el yo general.

### **Hipótesis específica 2**

H0: La aplicación del programa de actividad lúdica mejora el yo social en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

Ha: La aplicación del programa de actividad lúdica mejora el yo social en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

**Tabla 9**

*Prueba de hipótesis para la dimensión yo social según la prueba U de Mann-Whitney*

	Yo social (Pretest)	Yo social (Postest)
U de Mann-Whitney	548,500	131,000
W de Wilcoxon	1178,500	761,000
Z	-,769	-5,736
Sig. asintótica(bilateral)	,442	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

Analizando a U de Mann-Whitney se confirmó, el yo social de los alumnos fue estadísticamente igual en el pretest, ya que el nivel de significancia encontrada Sig = 0.442 fue superior al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ . Llegando a comprobar que el yo general fue estadísticamente diferente en el postest, ya que el valor de significancia encontrada Sig = 0.00 es inferior al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , llegando a determinar que la adaptación del programa influyó significativamente en el yo social.

### **Hipótesis específica 3**

H0: La aplicación del programa de actividad lúdica no mejora la relación hogar-padres en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

Ha: La aplicación del programa de actividad lúdica mejora la relación hogar-padres en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

**Tabla 10**

*Prueba de hipótesis para la dimensión Hogar - padres según la prueba U de Mann-Whitney*

	Hogar - padres (Pretest)	Hogar - padres (Postest)
U de Mann-Whitney	414,500	142,000
W de Wilcoxon	1044,500	772,000
Z	-2,369	-5,638
Sig. asintótica(bilateral)	,118	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

De acuerdo la prueba U de Mann-Whitney se verificó que la dimensión hogar - padres de los escolares fue estadísticamente igual en el pretest, puesto que el dato de significancia encontrada Sig = 0.118 fue mejor al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ . Llegando a comprobarse, el yo general de los escolares fue estadísticamente diferente en el postest, ya que el valor de significancia examinada Sig = 0.00 es inferior al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , llegando a la deducción que la práctica del programa elevó significativamente en el hogar - padres.

#### **Hipótesis específica 4**

H0: La aplicación del programa de actividad lúdica no mejora la relación académica en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

Ha: La aplicación del programa de actividad lúdica mejora la relación académica en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

**Tabla 11**

*Prueba de hipótesis para la dimensión relación académica según la prueba U de Mann-Whitney*

	Académica (Pretest)	Académica (Postest)
U de Mann-Whitney	587,000	159,000
W de Wilcoxon	1217,000	789,000
Z	-,306	-5,385
Sig. asintótica(bilateral)	,760	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

Tomando la prueba de U de Mann-Whitney se observó que la relación académica de los alumnos fue estadísticamente igual en el pretest, ya que el valor de significancia encontrada Sig = 0.760 fue sobresaliente al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ . Luego se verificó que el yo general fue estadísticamente distinto en el postest, ya que el valor de significancia encontrada Sig = 0.00 es más bajo que el nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , llegando a observar que la puesta en práctica del programa aumento significativamente en relación académica.

## V. DISCUSIÓN

Inicialmente la investigación ha seguido todos los pasos o etapas en forma rigurosa iniciando desde una realidad social encontrada en los estudiantes como lo es la baja autoestima hasta llegar a las conclusiones de dicha investigación.

La investigación Programa de actividades lúdicas para elevar la autoestima en educandos de una institución educativa parroquial, Callao, 2021. En los resultados encontrados se observa que los estudiantes han incrementado significativa su autoestima luego de haber realizado la práctica del programa de actividades lúdicas, el cual fue aplicado a las distintas dimensiones del inventario de autoestima de Coopersmith ya sean estas la dimensión yo general, yo social, relación hogar- padres y la relación académica, en todas las dimensiones se encontró que mejoraron con respecto al inicio de la investigación, Logrando que los estudiantes se valoren ellos mismo y las de sus compañeros, mejoraron las relaciones con sus pares y con sus padres, muestran conductas positivas, sus valores se han incrementado y se ha encontrado un aumento significativo en su rendimiento escolar, tal como lo afirman los más grandes exponentes de este constructo de autoestima Coopersmith, Branden, Maslow quienes manifiestan que teniendo una autoestima positiva van a llegar a ser personas exitosas.

A partir de los hallazgos encontrados entre el pre test y post test se pudo verificar que el programa de actividades lúdicas mejoró significativamente la autoestima de los estudiantes como lo demuestra la contrastación de la hipótesis general. Se utilizó la prueba de U de Mann-Whitney comprobándose que la autoestima de los estudiantes fue estadísticamente igual en el pretest, ya que el valor de significancia encontrada  $Sig = 0.162$  fue mayor al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ . a la postre, se comprobó que la autoestima de los estudiantes fue estadísticamente diferente en el posttest, ya que el valor de significancia registrada  $Sig = 0.00$  es inferior al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , llegando a la conclusión que la puesta en práctica del programa influyó significativamente en la autoestima.



Estos datos encontrados tienen similitud con Garate (2018) quien, en su investigación al realizar la prueba de hipótesis, se encontró que cumple que  $T_c: 3.7854 > T_t: 1,6991$ ; es decir,  $T_c > T_t$ , por tal motivo se desestima la hipótesis nula y se admite la alterna; llegando a la conclusión que El programa MARIMAR afecta positivamente en la autoestima de los escolares de secundaria de la I.E. “Cleofe Arévalo del Águila” de la Región San Martín.

Tiene similitud con los Hallazgos encontrados en el estudio de Saavedra (2016) Según el estadístico de T de Student, en concordancia a la hipótesis general ( $H_i$ ) es de  $-10,186$ , similar a la que se sitúa en la región crítica  $T < -1,729$  para un grado de libertad de 19 y un nivel de significancia calculado de 0,0 inferior a 0,05. En tal sentido es que se desestima la hipótesis nula, admitiendo la hipótesis general, se sostiene que la utilización del programa de estrategias lúdicas influyó significativamente en la autoestima de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°0707, Tabalosos.

De manera análoga el resultado de la investigación tiene relación con el estudio de Túpac (2018) en la que se observa que después de aplicar el coeficiente no paramétrico de Wilcoxon el programa quiérete mucho fue significativo ( $p=0.02$ ). Del mismo modo, anterior a la utilización del Programa se obtuvo una mediana de 28.5, y después de la aplicación de la misma, se logró alcanzar una mediana de 31, arribando a la conclusión que el programa influyó positivamente en su autoestima.

Se encontraron hallazgos similares a la investigación de Manosalva y Cruzado (2018). Programa de juegos sociales después de aplicar la T de Student, el valor experimental (3.34) fue superior que el valor crítico (1.96), por lo tanto, el valor apreciado ( $Z_{Prueba}$ ) corresponde a la región de rechazo, por consiguiente, se desestima la Hipótesis nula y se admite Hipótesis general. La cual permite concluir que el programa de juegos sociales incremento positivamente en el afianzamiento de la

autoestima de los educandos del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Bambamarca, 2018.

Así mismo tiene relación con el estudio de Bedoya (2019) Según el examen paramétrico de t de Student para evidencias relacionadas, se tuvo una magnitud de significancia de .000, entre el pretest y posttest en la conducta agresiva, admitiendo la posibilidad alterna, llegando a comprobarse que el programa de habilidades lúdicas logró minimizar el comportamiento agresivo de los educandos en octavo grado E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil.

En cuanto a la hipótesis específica 1. Aplicada la prueba U de Mann-Whitney se verificó que el yo general de los educandos fue estadísticamente equivalente en el pretest, ya que el dato de significancia registrada Sig = 0.501 fue mayor al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ . Llevándose a comprobar que el yo general de los alumnos fue estadísticamente distinto en el posttest, ya que el valor de significancia vista Sig = 0.00 es inferior al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , por esta razón se llegó a concluir que la práctica del programa influyó positivamente en el yo general de los educandos.

Encontrando similitud con el estudio programa quiérete mucho de Túpac (2018) en las evidencias encontradas en la dimensión personal, se puede deducir que la variación producida luego de aplicar el programa fue significativa 51 ( $p=0.02$ ). Anterior a la aplicación del programa se obtuvo una mediana de 13.5. En cambio, luego de aplicar el programa se obtuvo, una mediana de 15, lo que manifiesta que se incrementaron las puntuaciones. Logrando fortalecer su autoestima en la dimensión personal.

Los hallazgos encontrados en la investigación de Saavedra (2016) tienen relación con la hipótesis específica de esta investigación, la T de Student evaluada en conexión a la hipótesis específica es de  $-10,56$  la cual se encuentra en la región crítica  $T < -1,729$  para un grado de libertad de 19 y un nivel de significancia evaluado de 0,0 menor a 0,05. Deduciendo la desaprobación la hipótesis nula, aprobándose la hipótesis específica, por lo tanto, la puesta en práctica del programa de estrategias

lúdicas aumentó positivamente la dimensión identidad de la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa N°0707, Tabalosos, 2016.

En cuanto a la hipótesis específica 2. Se pudo encontrar por medio de la prueba de U de Mann-Whitney en la dimensión yo social que los alumnos fueron estadísticamente idénticos en el pretest, ya que el dato de significancia encontrada Sig = 0.442 fue mayor al grado de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ . Llegando a comprobarse, que el yo general de los escolares fue estadísticamente distinto en el postest, ya que el valor de significancia visto Sig = 0.00 es mínimo al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , por lo cual se ha llegado a verificar que la aplicación del programa incrementó positivamente en el yo social.

Los resultados encontrados son parecidos con el estudio programa Quiérete mucho en la autoestima de Túpac (2018) después de poner en práctica el programa, las puntuaciones de la dimensión social develaron que existe una variación significativa ( $p=0.02$ ). Poniéndose de manifiesto que la mediana anterior (5) y la mediana siguiente (6) a la implementación se diferenciaron en 1 punto.

Así también tiene relación con la investigación de Saavedra (2016) la T de Student calculada es de  $-9,27$ , la cual se ubica en la región crítica  $T < -1,729$  para un grado de libertad de 19 y un nivel de significancia calculado de 0,0 inferior a 0,05. La cual indica que se niega la hipótesis nula, admitiendo la hipótesis específica, llegando a concluir, que la aplicación del programa de estrategias lúdicas eleva positivamente la relación afectiva de la autoestima en los niños de la Institución Educativa N°0707, Tabalosos, 2016.

En cuanto a la hipótesis específica 3. Después de aplicar la prueba U de Mann-Whitney se confirmó que la dimensión hogar - padres de los alumnos fue estadísticamente igual en el pretest, ya que el valor de significancia visto Sig = 0.118 fue mayor al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ . Así también, se verificó que el yo general de los educandos fue estadísticamente distinto en el postest, ya que el valor de significancia visto Sig = 0.00 es inferior al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , en

consecuencia, se llegó a concluir que la práctica del programa incremento efectivamente en el hogar - padres.

En otro sentido se encontraron diferencias en esta dimensión con el trabajo de investigación realizado por Túpac (2018) los resultados encontrados demostraron que no influyó su programa en esta dimensión núcleo de convivencia. Las puntuaciones encontradas en la dimensión núcleo de convivencia, mostraron que no hubo una alteración significativa ( $p=0.6$ ) Se pudo verificar que la mediana anterior (5) y después (5) a la aplicación del Programa siguen iguales.

En cuanto a la hipótesis específica 4. Teniendo en cuenta la prueba de U de Mann-Whitney se encontró en la dimensión relación académica de los escolares fue estadísticamente uniforme en el pretest, ya que el valor de significancia vista Sig = 0.760 fue mayor al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ . Llegando a comprobarse que el yo general de los escolares fue estadísticamente distinto en el posttest, ya que el valor de significancia vista Sig = 0.00 es inferior al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , por lo tanto, se llegó a concluir que la utilización del programa mejoró considerablemente en relación académica.

En esta dimensión también se encontraron algunas diferencias, en este estudio de investigación el programa de actividades lúdicas incrementó significativamente la dimensión académica, mientras en el estudio programa Quiérete Mucho en la autoestima de Túpac (2018) En la dimensión escolar, se pudo verificar que la variación no fue significativa ( $p=0.27$ ) existió un aumento de 0.5 en las medianas alcanzadas anteriormente (5.5) y posteriormente (6) de la aplicación del programa.

Se encontró semejanza con la investigación de Saavedra (2018) la T de Student calculada en conexión a esta hipótesis específica es de  $-10,37$ , la cual que se posiciona en la región crítica  $T < -1,729$  para un grado de libertad de 19 y un nivel de significancia calculado de 0,0 menor a 0,05. En tal sentido se desaprueba la hipótesis nula, admitiendo la hipótesis, por lo tanto, la aplicación del programa de estrategias

lúdicas mejora significativamente la dimensión cognitiva en los niños de la Institución Educativa N°0707, Tabalosos, 2016.

De acuerdo con las teorías de Nathaniel branden, Stanley Coopersmith, Maslow, la investigación tiene mucha relación ya que ellos manifiestan que las personas que cuentan con una autoestima estable o positiva permiten el crecimiento de la persona en forma integral, son responsables, se estiman así mismo, permiten una buena relacionan con sus pares, se sienten realizados, logran sus objetivos propuestos.

También se encuentra relación con los conceptos emitidos por Zenteno (2017), naranjo (2007), Branden (2013), quienes manifiestan que la autoestima es un constructo que siempre debemos tener en cuenta ya que de ella depende cómo los seres humanos actúen tanto en lo social, psicológico, intelectual y ello repercute en la sociedad.

Este estudio tiene relación con lo que manifiesta López (2008) ya que mediante un programa bien establecido va a permitir a los estudiantes tener una autoestima positiva y esto va a permitir que en el campo académico ellos desarrollen sus máximas potencialidades, les va a permitir una buena comunicación con sus compañeros y el docente, les permitirá realizar trabajos grupales y colaborativos, va ver un respeto mutuo y elevar su rendimiento académico.

También tiene relación con lo manifestado por Acosta y Hernández (2004), si los estudiantes tienen una autoestima estable le va a permitir al docente encontrar las estrategias pedagógicas apropiadas para que los estudiantes incrementen sus potencialidades, animarlos, valorarlos, apoyarlos y a fortalecer sus valores que es lo que más está adoleciendo nuestra sociedad.

Debemos mencionar que los juegos son base importante para el desarrollo de la autoestima el cual va a permitir tener este constructo en forma positiva, los estudiantes se van a desarrollar con alegría valores, normas de conducta, solucionar conflictos, aprendizajes significativos motivados. Los juegos son fundamentales para el desarrollo integral de los educandos, como lo manifiesta Venegas y García (2018), López (2010), Piedra (2018), Baena y Ruiz (2009).

## **VI. CONCLUSIONES**

### **Primera**

Se llegó a la conclusión según la prueba U de Mann-Whitney la autoestima fueron estadísticamente distintos el valor de significancia observada Sig = 0.00 es inferior al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , verificando que la utilización del programa de actividad lúdica incrementa positivamente la autoestima en escolares de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

### **Segunda**

En base a los productos encontrados según la prueba U de Mann-Whitney el yo general fueron estadísticamente distintos el valor de significancia observada Sig = 0.00 es inferior al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , lo cual ha permitido llegar a concluir la puesta en práctica del programa de actividad lúdica incrementa significativamente el yo general en escolares de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

### **Tercera**

En el presente estudio según la prueba paramétrica U de Mann-Whitney el yo social fueron estadísticamente desiguales el valor de significancia observada Sig = 0.00 es inferior al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , arribando a la conclusión que la utilización del programa de actividad lúdica eleva considerablemente el yo social en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

### **Cuarta**

La utilización del programa de actividades lúdicas tiene un producto significativo en la mejoría de la relación hogar – padres en alumnos del sexto grado de primaria de una Institución Educativa del Callao, 2021; según la prueba U de Mann-Whitney fueron estadísticamente diferentes el valor de significancia observada Sig = 0.00 es menor al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , Arrojando un desenlace donde el programa mejoró la relación hogar – padres.

### **Quinta**

En base a los resultados obtenidos según la prueba de U de Mann-Whitney en relación académica fueron estadísticamente distintos el valor de significancia vista Sig = 0.00 es menor al nivel de significancia teórica  $\alpha = 0.05$ , en consecuencia, se llega a concluir que la práctica del programa de actividad lúdica aumenta significativamente la relación académica en escolares de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao

## **VII. RECOMENDACIONES**

### **Primera**

De acuerdo con los hallazgos encontrados, se sugiere que el ministerio de Educación, el Instituto Peruano del Deporte, motiven a los docentes a realizar y aplicar programas de actividades lúdicas ya que estos permiten a los estudiantes conseguir una autoestima positiva y ello les permite un mejor desarrollo conductual, social y cognitivo.

### **Segunda**

A los directivos de las Instituciones Educativas gestionar que se apliquen programas de actividades lúdicas en todos los centros de estudio, de acuerdo a los resultados encontrados estos van a permitir que los estudiantes tengan una autoestima estable permitiendo un mejor rendimiento académico, fortalecer sus valores, relacionarse con sus compañeros, profesores y padres de familia.

### **Tercera**

Se recomienda a los docentes la implementación y puesta en práctica del programa de actividades lúdicas con el objetivo de fortalecer la autoestima de los estudiantes en las Instituciones Educativas.

### **Cuarta**

Motivar a las distintas áreas laborales, deportivas, sociales, religiosas a implementar y aplicar el programa de actividades lúdicas ya que los resultados hallados en los estudiantes fueron positivos y estos se pueden adaptar a diferentes niveles y espacios de acuerdo a la edad.

### **Quinta**

Incentivar a los futuros investigadores a continuar con la implementación de programas de actividades lúdicas, siguiendo un diseño cuasi experimental ya que son muy pocos los que se animan a realizar este tipo de investigación.



## REFERENCIAS

- Acosta, R., y Hernández, J. (2004). La autoestima en la educación. Límite. *Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Psicología*, 1(11),82 - 95. [fecha de Consulta 10 de enero de 2022]. ISSN: 0718-1361. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83601104>
- Álvarez, C., Herrera, M., Herrera, E., Villalobos, G., & Araya Vargas, G. (2020). Overweight, obesity, physical activity levels, and self-esteem in Central American children: comparative analysis between cou. *Retos*, 37, 238-246. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.71680>
- Álvarez, L. A. (2018). Aspectos éticos y legales de la práctica profesional.
- American Psychological Association. (2019). *Publication Manual of the American Psychological Association* (7th ed.). <https://doi.org/10.1037/0000165-000>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Patria.
- Baena, A. y Ruiz, P. (2009). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación.  
  
file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ElJuegoMotorComoActividadFisicaOrganizadaEnLaEnsen-5351993.pdf.
- Bedoya, Y. (2019). *Programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil*. Universidad Cesar Vallejo.  
  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51659>
- Benítez, C. (2017). *Técnicas lúdicas para mejorar la autoestima en los estudiantes de sexto grado, unidad educativa Ciudad de Loja, sección vespertina, Loja. 2016-2017*. Universidad Nacional de Loja <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19468/1/CARMEN%20BE NITEZ.pdf>.

- Branden, N (1993). *El poder de la autoestima*. Paidós.
- Branden, N. (1995). *Los seis pilares de la autoestima*. Paidós. ISBN: 978-84-493-0144-5.
- Branden, N. (2011) *La psicología de la autoestima*. Paidós Ibérica
- Branden, N (2011). *Lo seis pilares de la autoestima*. Paidós.
- Branden, N (2013). *Los seis pilares de la autoestima*. Paidós.
- Bracho, K., Castillo de Cuadros, O., & Jaramillo, O. (2019). Effect of exchange program on self-esteem in primary education students. *Bistua Revista De La Facultad De Ciencias Básicas*, 17(2), 112.  
<https://doi.org/10.24054/01204211.v2.n2.2019.3527>.
- Canal, R. (2019). *Programa de Actividades de Dramatización para favorecer la autoestima en los niños del 6º grado del Nivel Primario de la Institución Educativa Galileo- Cusco*. Universidad Cesar Vallejo.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34310>
- Carmona, A. (2013): *Proyecto de mejora de autoestima: hacia una educación integral del alumno*. (Tesis de maestría). Universidad Internacional de La Rioja. Murcia, España.  
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/1825>
- Centro de Escritura Javeriano. (2020). Normas APA, séptima edición. Pontificia Universidad Javeriana, seccional Cali.  
<https://www2.javerianacali.edu.co/centro-escritura/recursos/manual-de-normas-apa-septima-edicion#gsc.tab=0%C2%A0>
- Coopersmith, S. (1981). *The antecedents of self-esteem*. Palo Alto, CA: Consulting Psychologists Press. ISBN: 0891060170 LCC: BF723.
- Coopersmith, S. (s.f.). *Escala de Autoestima de Coopersmith*. Escolar. Manual.

- Coopersmith, S. (1967). Inventario de autoestima original forma escolar. Traducida por Panizo M.
- Chacón, P. (2008) El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica experimental Libertador.  
[www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf](http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf)
- Dávila, R. (2018). *Programa de Actividades Lúdicas para Desarrollar Habilidades Sociales en niños de 1° Grado de la Institución Educativa N° 81905 “Cesar Acuña Peralta” de la Provincia de Chepén. La Libertad.*  
<http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979>
- Diario *Publimetro* (2019) Impactando Vidas', el programa que mejora la autoestima de los niños. Lima – Perú  
<https://www.publimetro.pe/nacional/2019/05/24/impactando-vidas-programa-que-mejora-autoestima-ninos-111385-noticia/>.
- Gárate de Nieves, M. (2018). *Efecto Del Programa MARIMAR En La Autoestima De Estudiantes De Secundaria, I.E “Cleofé Arévalo Del Águila”, Banda De Schilcayo.* Universidad Cesar Vallejo.  
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30541>.
- Gestalt (IGL). (2020). El 21% de los niños peruanos sufre de depresión, advierte director de hospital Honorio Delgado-Hideyo Noguchi | Noticias | Agencia Peruana de Noticias Andina. <https://andina.pe/agencia/noticia-el-21-los-ninosperuanos-sufre-depresion-advierte-director-hospital-honorio-delgadohideyonoguchi-163107.asp>
- Hernández, A., Ramos, M., Placencia, B., Indacochea, B., Quimis, A. y Moreno L. (2018). *Metodología de la investigación científica.* 3Ciencias.  
<http://dx.doi.org/10.17993/CcyLI.2018.15>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación.* McGraw–Hill.

- Leyva, N. (2019). *Programa de actividades lúdicas en la agresividad en niños de una institución educativa de Virú*. Universidad Cesar vallejo.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37978>
- López, I. (2010). El juego en la Educación Infantil y primaria.  
<https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- López, Y. (2008). La autoestima en los niños de primer ciclo de la escuela primaria. Material no publicado. Recuperado el 5 de mayo del 2013 de <http://200.23.113.59/pdf/24720.pdf>.
- Manosalva, M. y Cruzado, G. (2018). *Programa de juegos sociales para fortalecer la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca*. Universidad Cesar Vallejo.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/29230>.
- Marino, C., Santinello, M., Lenzi, M., Santoro, P., Bergamin, M., Gaboardi, M., Calcagni, A., Altoè, G., & Perkins, D. D. (2020). Can mentoring promote selfesteem and school connectedness? An evaluation of the mentor-up project. *Psychosocial Intervention*, 29(1), 1–8. <https://doi.org/10.5093/PI2019A13>.
- Martínez, R. (2020). *El secreto detrás de una tesis*. Perú.
- Maslow, A. (1954). *Motivation and personality*. Editorial Harper.
- Menacho, I. Ibarguen, F. Cuenca, N. Alarcón H. y Ríos, W. (2020). La lúdica y la grafomotricidad en estudiantes de educación básica regular.  
[https://www.researchgate.net/profile/Isabel-Vargas-2/publication/342969873\\_La\\_ludica\\_y\\_la\\_grafomotricidad\\_en\\_estudiantes\\_de\\_educacion\\_basica\\_regular/links/5f73b3e0a6fdcc0086483e35/La-ludica-y-la-grafomotricidad-en-estud](https://www.researchgate.net/profile/Isabel-Vargas-2/publication/342969873_La_ludica_y_la_grafomotricidad_en_estudiantes_de_educacion_basica_regular/links/5f73b3e0a6fdcc0086483e35/La-ludica-y-la-grafomotricidad-en-estud).
- Montoya M. y Sol C. (2001). *Autoestima Estrategias para vivir mejor con técnicas de PNL y Desarrollo Humano*. Editorial Pax.

- Naranjo, M. (2007). Autoestima: Un Factor Relevante En La Vida De La Persona Y Tema Esencial Del Proceso Educativo. *Revista Electrónica “Actualidades Investigativas En Educación,”* 7(3), 1–27. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44770311>.
- Organización Panamericana de la Salud (2018). *Prevenir, detectar, atender: Estrategias frente al bullying y la baja autoestima en los adolescentes*. <https://www.paho.org/es/historias/prevenir-detectar-atender-estrategias-frente-al-bullying-baja-autoestima-adolescente>.
- Piedra, S. (2018). Factors that contribute to recreational activities in educational contexts. *Revista Cognosis*, 3(2). <https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>.
- Piran, N. A. (2014). The Relationship between Self-concept, Self-efficacy, Self-esteem and Reading Comprehension Achievement: Evidence from Iranian EFL learners. *International J. Soc. Sci. & Education*, 5(1), 2223–4934. <http://ijsse.com/sites/default/files/issues/2014/v4-i5-2014/Paper-7.pdf>.
- Roa, A. (2013). La educación emocional, el autoconcepto, la autoestima y su importancia en la infancia. *Edetania*. 241-25. Recuperado de <https://revistas.ucv.es>.
- Rojas, I. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación. Universidad autónoma del estado de México. <https://www.redalyc.org/pdf/311/31121089006.pdf>
- Saavedra, J. (2016). *programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima de los niñas y niños de 5 años de la institución educativa No 0707 – Tabalosos* (Tesis de Doctora de la Universidad Cesar Vallejos). [file:///C:/Users/User/Downloads/Saavedra\\_RDCJZ%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Saavedra_RDCJZ%20(1).pdf)..
- Silvia, E (2018). *La autoestima en estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas Leoncio Prado y Virgen de Guadalupe, Puente Piedra*. Universidad Cesar Vallejos. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/26662>

- Supo, J. (2015). *Como empezar una tesis*. Bioestadístico.
- Tintaya, P (2015). Operationalization of the variables psychological  
[http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n13/n13\\_a07.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n13/n13_a07.pdf)
- Túpac, M. (2018). *Efecto del “programa Quiérete Mucho” en la autoestima de adolescentes mujeres residentes de una casa hogar del Callao*. Universidad peruana Cayetano Heredia. <https://repositorio.upch.edu>.
- UNESCO. (2019). *Nuevos datos revelan que en el mundo uno de cada tres adolescentes sufre acoso escolar*. <https://es.unesco.org/news/nuevos-datos-revelan-que-mundo-cada-tres-adolescentes-sufre-acoso-escol>.
- Valderrama, S. (2019) *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. San Marcos.
- Venegas, M. y García, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. (2da ed.). Editorial IC.
- Vinueza, C (2019) *Actividades Lúdicas cooperativa en interacción familiar como factor de protección ante la violencia infantil y juvenil*. Recuperado a partir de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/41014>.
- Zenteno, M. (2017). La autoestima y como mejorarla. *Revista Ventana Científica*. 13(8). <http://www.revistasbolivianas.org.bo/scielo>.

## **ANEXOS**

## Anexo1: Matriz de consistencia

**Título:** PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DEL CALLAO 2021

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><b>Problema General:</b></p> <p>¿La aplicación del programa de actividades lúdicas mejorará la autoestima en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021?</p> <p><b>Problemas específicos:</b></p> <p><b>Problema específico 1</b></p> <p>¿La aplicación del programa de actividades lúdicas mejorará el yo general en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021?</p> <p><b>Problema específico 2</b></p> <p>¿La aplicación del programa de actividades lúdicas mejorará el yo social en</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar la autoestima en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p><b>Objetivo específico 1</b></p> <p>Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar el yo general en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021</p> <p><b>Objetivo específico 2</b></p> <p>Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para</p>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p>La aplicación del programa de actividad lúdica mejora la autoestima en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <p><b>Hipótesis específica 1</b></p> <p>La aplicación del programa de actividad lúdica mejora el yo general en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021</p> <p><b>Hipótesis específica 2</b></p> <p>La aplicación del programa de actividad lúdica mejora el yo social en estudiantes de</p>	<b>Variable 1: Autoestima (Copersmith,198)</b>				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escalas valores</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			Sí mismo o Yo General.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Divertido.</li> <li>- Te das por vencido.</li> </ul>	1, 3, 4, 7, 10, 12, 13, 15, 18, 19, 24, 25, 27, 30, 31, 34, 35, 38, 39, 43, 47, 48, 51, 55, 56 y 57	0 = FALSO	Bajo
Social o Coetáneos del Yo Social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugar.</li> <li>- Te gusta estar con otras personas.</li> </ul>	5, 8, 14, 21, 28, 40, 49, 52.	1= VERDADERO	Medio			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confiado y seguro</li> </ul>			Alto			
				75 - 100			



<p>estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021?</p> <p><b>Problema específico 3</b></p> <p>¿La aplicación del programa de actividades lúdicas mejorará la relación hogar-padres en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021?</p> <p><b>Problema específico 4</b></p> <p>¿La aplicación del programa de actividades lúdicas mejorará la relación escolar en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021?</p>	<p>mejorar el yo social en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021</p> <p><b>Objetivo específico 3</b></p> <p>Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar la relación hogar-padres en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021</p> <p><b>Objetivo específico 4</b></p> <p>Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar la relación escolar en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021</p>	<p>primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021</p> <p><b>Hipótesis específica 3</b></p> <p>La aplicación del programa de actividad lúdica mejora la relación hogar-padres en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021</p> <p><b>Hipótesis específica 4</b></p> <p>La aplicación del programa de actividad lúdica mejora la relación escolar en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021</p>	<p>Hogar – Padres.</p> <p>Académica o Escolar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Te distraes con tus padres</li> <li>- Famoso entre tus compañeros de tu misma edad.</li> <li>- Vergüenza pararte frente de tus amigos.</li> </ul>	<p>6, 9, 11, 16, 20, 22, 29, 44</p> <p>2, 17, 23, 33, 37, 42, 46, 54.</p>		
--	---	--	--	--	---	--	--

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL
<p><b>ENFOQUE:</b> Cuantitativo</p> <p><b>TIPO:</b> Aplicada</p> <p><b>DISEÑO:</b> Experimental - Longitudinal</p>	<p><b>Población censal:</b></p> <p>Estuvo conformada por 70 estudiantes de sexto grado de primaria sección A y B de la región Callao</p>	<p><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumentos:</b></p> <p><b>Inventario de autoestima de Coopersmith Forma Escolar</b></p>	<p><b>DESCRIPTIVA:</b> - Tablas de frecuencia - Figuras estadísticas</p> <p><b>INFERENCIAL:</b></p>

## Anexo 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEF. CONCEPTUAL	DEF. OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM	ESCALA DE MEDICIÓN	NIVEL Y RANGO POR DIMENSIÓN
Autoestima	Coopersmith (1990), nos dice que autoestima, es la evaluación que efectúa y mantiene comúnmente el individuo en referencia a sí mismo, en el cual expresa una actitud de agrado y desaprobación indicando en qué medida el individuo se cree competente, importante e íntegro. (Citado por Long, 1998).	Esta variable va ser medida mediante el inventario de autoestima de Coopersmith, el cual cuenta con 58 ítem dicotómicas (verdadero-falso).	Sí mismo o Yo General.  Social o Coetáneos del Yo Social.  Hogar – Padres.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Te consideras un niño divertido.</li> <li>- Te das por vencido con facilidad.</li> <li>- Prefieres jugar con chicos menores que tú.</li> <li>- Te gusta estar con otras personas.</li> <li>- Te sientes confiado y seguro en tu casa.</li> <li>- Te distraes mucho junto a tus padres</li> </ul>	<p>1, 3, 4, 7, 10, 12, 13, 15, 18, 19, 24, 25, 27, 30, 31, 34, 35, 38, 39, 43, 47, 48, 51, 55, 56 y 57</p> <p>5, 8, 14, 21, 28, 40, 49, 52.</p> <p>6, 9, 11, 16, 20, 22, 29, 44</p>	<p>Nominal dicotómica</p> <p>0 = FALSO</p> <p>1= VERDADERO</p>	<p>Bajo 0 – 24</p> <p>Medio 25 – 74</p> <p>Alto 75 - 100</p>

			Académica o Escolar.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Eres famoso entre tus compañeros de tu misma edad.</li><li>- Te da vergüenza pararte frente de tus amigos.</li></ul>	2, 17, 23, 33, 37, 42, 46, 54.		
--	--	--	-------------------------	--	-----------------------------------	--	--

### Anexo 3: Instrumentos

#### Inventario de autoestima

Nombre: ..... Edad: .....

Colegio: .....

Grado de estudio: ..... Sesión: .....

**Si un ítem describe cómo te sientes generalmente responde verdadero. Si el ítem no describe cómo te sientes generalmente responde falso. Responder las preguntas con la mayor sinceridad.**

1	Las cosas mayormente no me preocupan.	V	F
2	Me es muy difícil hablar frente a la clase.	V	F
3	Hay muchas cosas sobre mí mismo que cambiaría si pudiera.		
4	Puedo tomar decisiones sin dificultad.		
5	Soy una persona divertida.		
6	En mi casa me molesto muy fácilmente.		
7	Me toma bastante tiempo acostumbrarme a algo nuevo.		
8	Soy conocido entre las personas de mi edad.		
9	Mis padres generalmente toman en cuenta mis sentimientos.		
10	Me rindo fácilmente.		
11	Mis padres esperan mucho de mí.		
12	Me cuesta mucho trabajo aceptarme como soy.		
13	Mi vida está llena de problemas.		
14	Los chicos casi siempre aceptan mis ideas.		
15	Tengo una mala opinión de mí mismo.		
16	Muchas veces me gustaría irme de casa.		
17	Casi siempre me siento fastidiado en el colegio.		
18	Físicamente no soy tan simpático como la mayoría de las personas.		
19	Si tengo algo que decir, generalmente lo digo.		

20	Mis padres me comprenden.		
21	Los demás son mejor aceptados que yo.		
22	Generalmente siento como si mis padres me estuvieran presionando.		
23	Me siento desmoralizado en el colegio.		
24	Me gustaría ser otra persona.		
25	No se puede confiar en mí.		
26	Nunca me preocupa nada.		
27	Estoy seguro de mí mismo.		
28	Me aceptan fácilmente en un grupo.		
29	Mis padres y yo nos divertimos mucho juntos.		
30	Paso bastante tiempo soñando despierto.		
31	Desearía tener menos edad de la que tengo.		
32	Siempre hago lo correcto.		
33	Estoy orgulloso de mi rendimiento en el colegio.		
34	Alguien siempre tiene que decirme lo que debo hacer.		
35	Generalmente me arrepiento de las cosas que hago.		
36	Siempre estoy contento.		
37	En mi colegio estoy haciendo lo mejor que puedo.		
38	Generalmente puedo cuidarme solo.		
39	Soy bastante feliz.		
40	Preferiría estar con personas menores que yo		
41	Me gustan todas las personas que conozco.		
42	Me gusta cuando me llaman a la pizarra.		
43	Me entiendo a mí mismo.		
44	Nadie me presta mucha atención en casa.		
45	Nunca me resondran.		
46	No me está yendo tan bien en el colegio como yo quisiera.		
47	Puedo tomar una decisión y mantenerla.		
48	Realmente no me gusta ser un adolescente.		

49	No me gusta estar con otras personas.		
50	Nunca soy tímido.		
51	Generalmente me avergüenzo de mí mismo.		
52	Los chicos generalmente se la agarran conmigo.		
53	Siempre digo la verdad.		
54	Mis profesores me hacen sentir que no soy lo suficientemente capaz.		
55	No me importa lo que me pase.		
56	Soy un fracaso.		
57	Me fastidio fácilmente cuando me llaman la atención.		
58	Siempre sé lo que debo decir a las personas.		

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN  
ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL, CALLAO,**

**2021**





## **INTRODUCCIÓN**

El programa de actividades lúdicas, fue creado y desarrollado especialmente para estudiantes del sexto grado de primaria del colegio parroquial Junior César de los Ríos del Callao, en los cuales se observó que habían disminuido su rendimiento escolar, eran poco participativos, no se relacionaban con sus pares y se aplicó el inventario de Coopersmith por medio de un cuestionario, dando como resultado una baja autoestima. Este programa tiene como objetivo ayudar a los estudiantes a elevar o a nivelar su autoestima, este programa cuenta con 12 sesiones los cuales se desarrollan por medio de juegos en algunas ocasiones los alumnos participarán de forma individual, grupal y participación de la familia, se va a trabar las distintas dimensiones de la persona como son física, social, afectiva y académica. Dichas sesiones buscan en todo momento que los estudiantes, participen, reflexionen, eleven su imagen corporal, encontrarse consigo mismo, descubrir cuáles son sus necesidades e intereses, que busquen en todo momento desarrollar sus valores y mejorar sus relaciones interpersonales con sus amigos, padres y sea una persona de bien.

## **DATOS INFORMATIVOS DEL PROGRAMA**

Institución Educativa Parroquial: Junior César de los Ríos

Distrito : Callao

Nivel : Primaria

Población : Estudiantes del sexto grado de primaria.

Duración : 3 meses

Ejecutor del programa : Lic. Diaz Ortiz Walter Alejandro

Asesora : Dra. Cuenca Robles Nancy Elena

## **DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA**

El programa de actividades lúdicas para mejorar la autoestima de estudiantes de una institución educativa parroquial del Callao esta aplicado a sexto grado de primaria, la cual está desarrollado por 12 sesiones, cuyo objetivo principal es elevar el nivel de autoestima de dichos estudiantes, siempre teniendo presente las dimensiones del inventario de Coopersmith, las cuales son el yo general, el yo social, hogar- padres y el ámbito educativo.

## **JUSTIFICACIÓN**

La elaboración y aplicación del programa se justifica en distintas teorías y autores como son Maslow, Coopersmith, Branden, quienes nos manifiestan que la autoestima es el principal constructo para enfrentar la vida con éxito, por medio de la autoestima los seres humanos buscamos superar en cada momento los obstáculos o desafíos que se nos presentan.

Teniendo una autoestima estable vamos a ser triunfadores, vivir felices, establecer buenas relaciones en la sociedad ya sea en el ámbito escolar, familiar y social y en el futuro van hacer personas que aporten a la sociedad en forma positiva y por el contrario si se tiene una autoestima baja pueden ser un peligro para la sociedad ya que carecen de valores y no consiguen establecer una relación amable con sus

pares. De allí que este programa busca en todo momento que los estudiantes desarrollen su autoestima positiva.

### **COMPONENTES DIDÁCTICOS DEL JUEGO**

- Plantear objetivos claros y precisos.
- Programar a través de una indagación de posibilidades y opción de las mejores opiniones.
- Delinear el ideario a través de un apunte o ilustración previo.
- Organizar los instrumentos más apropiados.
- Elegir las reglas del juego apropiadas para su edad, estas deben ser exactas y claras.
- Anticiparse a las posibles dificultades que se puedan presentar con el lugar, la duración y cantidad de jugadores.
- Crear la actividad lúdica como si fuera un filme.
- Probar dicha actividad para comprobar si se alcanzaran los objetivos propuestos.
- Al momento de practicar las actividades lúdicas con los escolares anotarlos en un registro para perfeccionarlo.
- Valorar los entendimientos adquiridos de acuerdo a la finalidad propuesta, para verificar la intención pedagógica.

## **OBJETIVOS**

Objetivo general: Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar la autoestima en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021.

Objetivos específicos:

Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar el yo general en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021

Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar el yo social en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao

Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar la relación hogar-padres en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021

Determinar el efecto de la aplicación de un programa de actividad lúdica para mejorar la relación escolar en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Parroquial del Callao 2021

## **METODOLOGÍA**

Este programa se desarrolló a través de 12 secciones, por medio de actividades lúdicas, para aumentar la autoestima en alumnos de sexto grado de primaria, el cual se realizaron en forma planificadas, estructuradas y teniendo en cuenta el desarrollo

físico, psicológico y la edad de los estudiantes, en todo momento se buscó la participación activa de los estudiantes para lo cual se empleó distintas estrategias y técnicas pedagógicas

### **CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES**

ACTIVIDADES	TIEMPO	SETIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
<b>1 Mi imagen corporal.</b>	40	X			
<b>2 Conozco mis cualidades.</b>	40		X		
<b>3 Mis emociones.</b>	40		X		
<b>4 Apoyo a mis compañeros.</b>	40		X		
<b>5 Acepto a mis amigos.</b>	40		X		
<b>6 Juego con mis amigos.</b>	40		X		
<b>7 Juego con mi familia.</b>	40			X	
<b>8 La ruleta de la autoestima.</b>	40			X	
<b>9 Normas de convivencia.</b>	40			X	
<b>10 Respeto las reglas de juego.</b>	40			X	
<b>11 Trabajo en equipo.</b>	40			X	
<b>12 Acepto opiniones en clase.</b>	40				X

# Sesión de Aprendizaje 1

## Mi imagen corporal

I. Datos Generales					
<b>Dimensión</b>	Yo general	<b>Nivel</b>		Primaria	
<b>Docente</b>	Walter Alejandro Diaz Ortiz	<b>Grado y sección</b>	6to A	<b>Fecha</b>	24/09

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento
<b>Se desenvuelve de manera autónoma</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> </ul>	Explora de manera autónoma, reconociendo sus características físicas.	Participa activamente reconociendo lo valioso que es su cuerpo.	Lista de cotejo.
<b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestiona información del entorno virtual.</li> </ul>			
<b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> </ul>			
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque de orientación al bien común</b>	El docente identifica, valora y destaca continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de él y de los otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA	Tiempo	Recursos
Fase Sincrónica – Inicio: <ul style="list-style-type: none"> <li>Se dio inicio presentando la experiencia de aprendizaje “Mi imagen corporal”.</li> </ul>	5 minutos	Plataforma zoom.

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se realizó las siguientes preguntas: ¿Cómo te sientes hoy?, ¿Qué es lo que más te gusta de tu cuerpo?, ¿Otros compañeros les ha manifestado como son?</li> <li>▪ Se les da la confianza necesaria para que los estudiantes se expresen.</li> </ul>		Plataforma institucional
<p>Fase Sincrónica – Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se inicia la actividad del Espejito, espejito.</li> <li>▪ Se les pide a los estudiantes que traigan un espejo y que tengan un espacio cómodo y relajado.</li> <li>▪ Se les pedirá que se observen así mismo. En una hoja escriben y describen sus características físicas, luego se le pedirá que libremente expresen lo observado en el espejo.</li> <li>▪ El docente explica la importancia de valorar y reconocer su cuerpo, que todo somos diferentes, únicos e irrepetibles y estos nos hacen muy valiosos e importantes.</li> </ul>	30 minutos	
<p>Fase Sincrónica – Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reflexiona y responde a las siguientes preguntas metacognitivas. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Les gustó la actividad?</li> <li>2. ¿Cómo se sintieron?</li> <li>3. ¿Por qué es importante conocer nuestras capacidades físicas?</li> </ol> </li> </ul>	5 minutos	

# Sesión de Aprendizaje 2

## Conozco mis cualidades

IV. Datos Generales					
<b>Dimensión</b>	Yo general	<b>Nivel</b>		Primaria	
<b>Docente</b>	Walter Alejandro Diaz Ortiz	<b>Grado y sección</b>	6to A	<b>Fecha</b>	01/10

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento
<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comprende su cuerpo.</li> </ul>	<p>Reconoce sus cualidades junto con sus pares, tomando en cuentas los aportes y las características de sus compañeros.</p>	<p>Participa activamente reconociendo sus cualidades y la de sus compañeros.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<p><b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Gestiona información del entorno virtual.</li> </ul> <p><b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> </ul>			
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque de orientación al bien común</b>	<p>El docente identifica, valora y destaca continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de él y de los otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.</p>		

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA	Tiempo	Recursos
<p>Fase Sincrónica – Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se presenta la experiencia de aprendizaje. “Conozco mis cualidades”.</li> <li>▪ Participa de la dinámica: “Como están mis amigos”</li> </ul>	5 minutos	<p>Plataforma zoom.</p> <p>Plataforma institucional</p>



<p>Fase Sincrónica – Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les presenta un video, luego de observarlo se les plantea la siguiente interrogante. ¿Describe tus cualidades?</li> <li>▪ Se les invita a participar en salas reducidas compuesto por 4 integrantes y se les plantea la siguiente interrogante: ¿Describe las cualidades de un compañero de clases?</li> <li>▪ Describen libremente las cualidades de ellos y de un compañero.</li> <li>▪ El docente manifiesta la importancia que tienen de reconocer sus cualidades y la de sus compañeros para su desarrollo personal y su autoestima.</li> </ul>	<p>30 minutos</p>	
<p>Fase Sincrónica – Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reflexiona y responde a las siguientes preguntas metacognitivas. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué conocieron hoy?</li> <li>2. ¿Por qué es importante conocer nuestras cualidades?</li> <li>3. ¿Por qué es bueno resaltar las cualidades de mis compañeros?</li> </ol> </li> </ul>	<p>5 minutos</p>	

# Sesión de Aprendizaje 3

## Mis Emociones

VII. Datos Generales					
<b>Dimensión</b>	Yo general	<b>Nivel</b>		Primaria	
<b>Docente</b>	Walter Alejandro Diaz Ortiz	<b>Grado y sección</b>	6to A	<b>Fecha</b>	08/10

VIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento
<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones.</p>	<p>Controla sus emociones y actúa de manera positiva.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<p><b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestiona información del entorno virtual.</li> </ul>			
<p><b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> </ul>			
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque de orientación al bien común</b>	<p>El docente identifica, valora y destaca continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de él y de los otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.</p>		

IX. SECUENCIA DIDÁCTICA	Tiempo	Recursos
<p>Fase Sincrónica – Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les presenta la experiencia de aprendizaje “Mis emociones”.</li> <li>Se dialoga con las siguientes preguntas.</li> </ul>	5 minutos	<p>Plataforma zoom.</p> <p>Plataforma institucional</p>

¿Qué son las emociones? ¿Qué emociones conoces?		
<p>Fase Sincrónica – Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa del siguiente juego “Simón dice”.</li> <li>▪ Responde a las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Cómo te sentiste cuando ganaste y cuando perdiste? ¿Todos tenemos las mismas emociones? ¿Cómo reaccionas cuando ganas o pierdes?</li> <li>▪ El docente explica el término de las emociones que son muy importantes, cada uno tiene emociones y reacciones distintas según las circunstancias, mucho depende de mis emociones como me va a tratar mi familia y amigos.</li> </ul>	30 minutos	
<p>Fase Sincrónica – Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reflexiona y responde a las siguientes preguntas metacognitivas. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Creen que es importante conocer tus emociones?</li> <li>2. ¿Cuándo tus emociones son estables, tu familia o amigos se acercarán o se alejarán?</li> </ol> </li> </ul>	5 minutos	

# Sesión de Aprendizaje 4

## Apoyo a mis amigos

X. Datos Generales					
<b>Dimensión</b>	Yo social	<b>Nivel</b>		Primaria	
<b>Docente</b>	Walter Alejandro Diaz Ortiz	<b>Grado y sección</b>	6to A	<b>Fecha</b>	15/10

XI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento
<p><b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<p>Participa en actividades lúdicas y toma decisiones en favor del grupo.</p>	<p>Demuestra ayuda a sus compañeros en situaciones complicadas.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<p><b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestiona información del entorno virtual.</li> </ul> <p><b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> </ul>			
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque inclusivo o atención a la diversidad.</b>	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basado en el prejuicio a cualquier diferencia		

XII. SECUENCIA DIDÁCTICA	Tiempo	Recursos
<p>Fase Sincrónica – Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se le da a conocer la experiencia de aprendizaje “Apoyo a mis amigos”.</li> </ul>	5 minutos	<p>Plataforma zoom.</p> <p>Plataforma institucional</p>



- Se dialoga con las siguientes preguntas. ¿Qué observan en la imagen? ¿Cómo puedo apoyar al equipo? ¿Si alguien no cumple su función que pasara?

Fase Sincrónica – Desarrollo:

- En forma individual escriben en una hoja lo que más les gusta de su aspecto físico y sus cualidades, y en otra hoja lo que más le desagrada.
- Se forman equipos de trabajo con 4 participantes donde cada integrante menciona primero lo que más le gusta y luego lo que más le desagrada.
- El docente destaca la importancia de apoyar a sus compañeros a superar obstáculos que se le presente y conjuntamente van elevando su autoestima.

30 minutos

Fase Sincrónica – Cierre:

- Reflexiona y responde a las siguientes preguntas metacognitivas.
  1. ¿Cómo les fue en la actividad?
  2. ¿Cómo se sintieron apoyando a su compañero?
  3. ¿Apoyarían a sus compañeros ante una dificultad?

5 minutos

# Sesión de Aprendizaje 5

## Acepto a mis amigos

XIII. Datos Generales					
<b>Dimensión</b>	Yo social	<b>Nivel</b>		Primaria	
<b>Docente</b>	Walter Alejandro Diaz Ortiz	<b>Grado y sección</b>	6to A	<b>Fecha</b>	22/10

XIV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento
<p><b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<p>Emplea resolución reflexiva y el diálogo para solucionar problemas o conflictos surgidos.</p>	<p>Demuestra empatía, solidaridad, respeto y acepta las diferencias con los otros.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<p><b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestiona información del entorno virtual.</li> </ul>			
<p><b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> </ul>			
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque inclusivo o atención a la diversidad.</b>	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basado en el prejuicio a cualquier diferencia		

XV. SECUENCIA DIDÁCTICA	Tiempo	Recursos
<p>Fase Sincrónica – Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les presenta la experiencia de aprendizaje “Acepto a mis amigos”</li> </ul>	5 minutos	Plataforma zoom.

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entona la Canción: “Yo quiero tener un millón de amigos”</li> <li>▪ Dialoga con los estudiantes a través de las siguientes preguntas. ¿Qué les pareció la letra de la canción? ¿Quieren tener muchos amigos?</li> </ul>		Plataforma institucional
<p>Fase Sincrónica – Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se reúnen en pequeñas salas zoom 5 integrantes por grupo, cada integrante describe a sus compañeros con 4 cualidades y 4 defectos de sus compañeros.</li> <li>▪ Luego se pasa a la sala principal y cada integrante expone y explica por medio de gestos, mímicas.</li> <li>▪ Descubren o adivinan las cualidades y defectos de sus compañeros.</li> <li>▪ El docente explica la importancia de conocer cuáles son sus fortalezas y debilidades, teniendo siempre presente el compañerismo y la amistad.</li> </ul>	30 minutos	
<p>Fase Sincrónica – Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reflexiona y responde a las siguientes preguntas metacognitivas. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Aceptas a tu amigo tal y cómo es?</li> <li>2. ¿Cómo eliges a tus amigos?</li> </ol> </li> </ul>	5 minutos	

# Sesión de Aprendizaje 6

## Juego con mis amigos

XVI. Datos Generales					
<b>Dimensión</b>	Yo social	<b>Nivel</b>		Primaria	
<b>Docente</b>	Walter Alejandro Diaz Ortiz	<b>Grado y sección</b>	6to A	<b>Fecha</b>	22/10

XVII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento
<p><b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<p>Realiza actividades lúdicas en la que interactúa con sus compañeros, respetando las diferencias personales.</p>	<p>Demuestra respeto, empatía, responsabilidad al jugar con sus amigos.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<p><b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestiona información del entorno virtual.</li> </ul> <p><b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> </ul>			
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque inclusivo o atención a la diversidad.</b>	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basado en el prejuicio a cualquier diferencia		

XVIII. SECUENCIA DIDÁCTICA	Tiempo	Recursos
<p>Fase Sincrónica – Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se presenta la experiencia de aprendizaje “Juego con mis amigos”.</li> </ul>	5 minutos	<p>Plataforma zoom.</p> <p>Plataforma institucional</p>





- Se dialoga con los estudiantes a través de las siguientes preguntas. ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué significa para usted tener un buen amigo? ¿Describe las características de un buen amigo?

Fase Sincrónica – Desarrollo:

30 minutos

- Se forman grupos de 6 integrantes, se les envía a salas pequeñas, donde tienen que realizar un dibujo de un árbol con sus raíces, ramas, frutos, puede ser en el programa que ellos mejor dominen (power point, word, padlet, jambord, etc.)
- Cada integrante del grupo escribe y expone las cualidades positivas de sus amigos.
- Los estudiantes irán reconociendo sus cualidades y sentimientos tanto de ellos como la de sus amigos.

Fase Sincrónica – Cierre:

5 minutos

- Reflexiona y responde a las siguientes preguntas metacognitivas.
  1. ¿Les gustó la actividad?
  2. ¿Cómo te sientes después de haber compartido esta actividad con tus amigos?

# Sesión de Aprendizaje 7

## Juego con mi familia

XIX. Datos Generales					
<b>Dimensión</b>	Hogar - Padres	<b>Nivel</b>		Primaria	
<b>Docente</b>	Walter Alejandro Diaz Ortiz	<b>Grado y sección</b>	6to A	<b>Fecha</b>	05/11

XX. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento
<p><b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<p>Participa e interactúa en actividades lúdicas y toma decisiones en favor de la familia con un sentido de respeto y cooperación.</p>	<p>Valora y se relaciona con su familia demostrando, respeto, cooperación y solidaridad.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<p><b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestiona información del entorno virtual.</li> </ul>			
<p><b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> </ul>			
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque de orientación al bien común</b>	<p>Los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes y familias asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechen, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad</p>		

XXI. SECUENCIA DIDÁCTICA	Tiempo	Recursos
<p>Fase Sincrónica – Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación de la experiencia de aprendizaje “Juego con mi familia”.</li> </ul>	5 minutos	<p>Plataforma zoom.</p> <p>Plataforma institucional</p>



- Se dialoga con los estudiantes a través de las siguientes preguntas. ¿Qué observas en las imágenes? ¿Por qué crees que es importante jugar en familia?

Fase Sincrónica – Desarrollo:

- Participa de la siguiente actividad: “Juego con globos”
- Buscan un lugar apropiado para los juegos, los globos ya están inflados.
- Los integrantes de la familia en círculo se pasan el globo golpeándolos suavemente evitando que se caiga al suelo, el cual puede ser con la mano, el hombro, cabeza o el pie, al que se le cae tiene como reto ir a abrazar a un familiar y decirle te quiero mucho.
- Realiza juegos en equipo según la cantidad de integrantes en la familia, vóley, fútbol o balón mano.
- El docente manifiesta la importancia de jugar en familia para su autoestima.

30 minutos

Fase Sincrónica – Cierre:

- Reflexiona y responde a las siguientes preguntas metacognitivas.
  1. ¿Cómo se sintieron jugar con su familia?
  2. ¿Lo volverían hacer?

5 minutos

3. ¿Cómo se sintieron cuando un integrante de la familia te manifestó que te quiero mucho?		
--	--	--

## Sesión de Aprendizaje 8

### Sopa de letras de la autoestima

XXII. Datos Generales					
<b>Dimensión</b>	Hogar - padres	<b>Nivel</b>		Primaria	
<b>Docente</b>	Walter Alejandro Diaz Ortiz	<b>Grado y sección</b>	6to A	<b>Fecha</b>	12/11

XXIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento
<p><b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<p>Participa en actividades lúdicas y toma decisiones en favor de la familia con un sentido de respeto y cooperación</p>	<p>Apoya a su familia solucionando actividades e inconvenientes que se puedan presentar</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<p><b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Gestiona información del entorno virtual.</li> </ul> <p><b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> </ul>			
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque de orientación al bien común</b>	<p>Los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes y familias asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechen, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad</p>		

XXIV. SECUENCIA DIDÁCTICA	Tiempo	Recursos
<p>Fase Sincrónica – Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se reúne a toda la familia y se les presenta la experiencia de aprendizaje “la autoestima”</li> <li>▪ Se dialoga con los estudiantes a través de las siguientes preguntas. ¿Qué es la autoestima? ¿Teniendo la familia unidad será bueno para la autoestima?</li> </ul>	5 minutos	Plataforma zoom.  Plataforma institucional
<p>Fase Sincrónica – Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les envía el link de la sopa de letras de la autoestima, por medio del chat del zoom, el cual ha sido elaborado previamente por el docente, este será resuelto en familia.</li> <li>▪ El docente explica la importancia de trabajar en familia, resolver situaciones que se presentan en el día a día, esto eleva la autoestima tanto del estudiante como de la familia.</li> </ul>	30 minutos	
<p>Fase Sincrónica – Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reflexiona y responde a las siguientes preguntas metacognitivas.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué les pareció jugar con su familia?</li> <li>2. ¿Cómo se sintieron en la actividad?</li> <li>3. ¿Conocieron algo más sobre la autoestima?</li> </ol> </li> </ul>	5 minutos	

# Sesión de Aprendizaje 9

## Normas de convivencia

XXV. Datos Generales					
<b>Dimensión</b>	Hogar - padres	<b>Nivel</b>		Primaria	
<b>Docente</b>	Walter Alejandro Diaz Ortiz	<b>Grado y sección</b>	6to A	<b>Fecha</b>	19/11

XXVI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento
<p><b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<p>Participa e interactúa en actividades lúdicas y toma decisiones en favor de la familia con un sentido de respeto y cooperación.</p>	<p>Respetar las normas establecidas en el hogar y en el centro de estudios.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<p><b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestiona información del entorno virtual.</li> </ul> <p><b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> </ul>			
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque de orientación al bien común</b>	<p>Los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes y familias asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechen, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.</p>		

XXVII. SECUENCIA DIDÁCTICA	Tiempo	Recursos
<p>Fase Sincrónica – Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se presenta la experiencia de aprendizaje “Normas de convivencia”.</li> <li>Participa de la siguiente actividad: Juego: Veo, veo”</li> </ul>	5 minutos	<p>Plataforma zoom.</p> <p>Plataforma institucional</p>




<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se dialoga con los estudiantes a través de las siguientes preguntas. ¿Qué son las normas de convivencia? ¿Prácticas las normas de convivencia?</li> </ul>		
<p>Fase Sincrónica – Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes en una hoja escriben y dibujan que normas de convivencia realizan en casa.</li> <li>▪ Luego los estudiantes presentan sus trabajos exhibiéndolos por la pantalla.</li> <li>▪ Luego se le pide a un estudiante que identifique algo que el practica parecido a uno de los trabajos de su compañero y lo realiza imitando, como por ejemplo saludar, hacer limpieza, tender la cama, etc.</li> <li>▪ El docente dará a conocer la importancia que tiene de realizar y respetar las normas establecidas en casa.</li> </ul>	30 minutos	
<p>Fase Sincrónica – Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reflexiona y responde a las siguientes preguntas metacognitivas. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?</li> <li>2. ¿Por qué es importante respetar las normas?</li> <li>3. ¿Cómo puede influir en su autoestima el respeto a las normas?</li> </ol> </li> </ul>	5 minutos	

# Sesión de Aprendizaje 10

## Respeto las reglas de juego

XXVIII. Datos Generales					
<b>Dimensión</b>	Académica o escolar	<b>Nivel</b>		Primaria	
<b>Docente</b>	Walter Alejandro Diaz Ortiz	<b>Grado y sección</b>	6to A	<b>Fecha</b>	23/10

XXIX. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento
<p><b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<p>Participa en actividades lúdicas poniendo en practicas la adecuación de normas y la solución a las distintas acciones que se dan en su centro de estudio.</p>	<p>Demuestra respeto a las reglas establecidas por sus compañeros en las distintas actividades lúdicas.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<p><b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestiona información del entorno virtual.</li> </ul>			
<p><b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> </ul>			
<b>Enfoques búsqueda</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque búsqueda de la excelencia</b>	<p>Los estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo</p>		

XXX. SECUENCIA DIDÁCTICA	Tiempo	Recursos
<p>Fase Sincrónica – Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observa las siguientes imágenes.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>	5 minutos	<p>Plataforma zoom.</p> <p>Plataforma institucional</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Responde a las siguientes preguntas. ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué observan en las imágenes? ¿Estos deportes tienen reglas? ¿Qué pasa si uno de los integrantes del equipo quebranta las reglas de juego?</li> </ul>		
<p>Fase Sincrónica – Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se forman grupos de 5 integrantes y se envía a salas pequeñas de zoom, donde la consigna es crear un juego con sus respectivas reglas.</li> <li>▪ Posteriormente todos pasan a la sala principal, donde cada grupo presenta su juego haciendo participar a sus todos los estudiantes teniendo presente las reglas establecidas.</li> <li>▪ El docente manifiesta la importancia de respetar las reglas establecidas tanto en los juegos, en su hogar, así como en la sociedad, esto nos dará respeto, satisfacción, alegría, que son valores para mejorar nuestra autoestima</li> </ul>	30 minutos	
<p>Fase Sincrónica – Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reflexiona y responde a las siguientes preguntas metacognitivas. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cómo se sintieron al hacer y presentar su juego?</li> <li>2. ¿Son importantes las reglas para la convivencia?</li> <li>3. ¿Cómo ayudaron a su autoestima?</li> </ol> </li> </ul>	5 minutos	


# Sesión de Aprendizaje 11

## Trabajo en equipo

XXXI. Datos Generales					
<b>Dimensión</b>	Académica o escolar	<b>Nivel</b>		Primaria	
<b>Docente</b>	Walter Alejandro Diaz Ortiz	<b>Grado y sección</b>	6to A	<b>Fecha</b>	26/10

XXXII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento
<p><b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<p>Participa en actividades lúdicas poniendo en practicas la adecuación de normas y la solución a las distintas acciones que se dan en su centro de estudio.</p>	<p>Se interesa por los trabajos realizados en equipo valorando la opinión de sus compañeros.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<p><b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestiona información del entorno virtual.</li> </ul> <p><b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> </ul>			
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque búsqueda de la excelencia</b>	<p>Los estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.</p>		

XXXIII. SECUENCIA DIDÁCTICA	Tiempo	Recursos
<p>Fase Sincrónica – Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se presenta la experiencia de aprendizaje: “Trabajo en equipo”</li> </ul>	5 minutos	Plataforma zoom.

 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Responde a las siguientes preguntas. ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué beneficios tiene trabajar en equipo?</li> </ul>		Plataforma institucional
<p>Fase Sincrónica – Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se le da a conocer una consigna a cada grupo: <ul style="list-style-type: none"> <li>Grupo1: crear un juego</li> <li>Grupo2: recrear un juego de roles</li> <li>Grupo 3: representación de la familia</li> <li>Grupo 4: Rescatando valores</li> <li>Grupo 5: Mis emociones</li> <li>Grupo 6: Mimo</li> </ul> </li> <li>▪ Se envía a 6 integrantes a salas pequeñas de zoom, se les dará un tiempo prudente para realizar sus actividades.</li> <li>▪ Luego pasan a la sala principal, donde un representante de cada grupo expone y hará participar a todos los estudiantes sobre el tema que le toco.</li> <li>▪ El docente manifiesta que el trabajo en equipo es muy importante para lograr objetivos o metas comunes que se le presente, fomenta la lealtad, seguridad y autoestima.</li> </ul>	30 minutos	
<p>Fase Sincrónica – Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reflexiona y responde a las siguientes preguntas metacognitivas.</li> </ul>	5 minutos	

<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Qué te pareció trabajar en equipo?</li><li>2. ¿Cómo te sentiste con tus amigos al lograr el objetivo propuesto?</li><li>3. ¿Tuvieron alguna dificultad con tu compañero, como lo superaste?</li></ol>		
---	--	--

# Sesión de Aprendizaje 12

Acepto opiniones de mis compañeros en clase

XXXIV. Datos Generales					
<b>Dimensión</b>	Académica o escolar	<b>Nivel</b>		Primaria	
<b>Docente</b>	Walter Alejandro Diaz Ortiz	<b>Grado y sección</b>	6to A	<b>Fecha</b>	03/12

XXXV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
Competencias/ Capacidades	Desempeños precisados	Que nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento
<p><b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> </ul>	<p>Participa en actividades lúdicas poniendo en practicas la adecuación de normas y la solución a las distintas acciones que se dan en su centro de estudio.</p>	<p>Demuestra respeto a la opinión de sus compañeros y el docente, teniendo en cuenta que todos somos diferentes.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<p><b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestiona información del entorno virtual.</li> </ul> <p><b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> </ul>			
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque búsqueda de la excelencia</b>	<p>Los estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.</p>		

XXXVI. SECUENCIA DIDÁCTICA	Tiempo	Recursos
<p>Fase Sincrónica – Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se presenta la experiencia de aprendizaje “Acepto la opinión de mis compañeros”</li> </ul>	5 minutos	Plataforma zoom.

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa del juego: “El mimo”, el docente hará de mimo haciendo gestos de emociones, alegría, tristeza, sorprendido, etc. y los alumnos irán adivinando cada consigna.</li> <li>▪ Responde a las siguientes preguntas. ¿Qué expresaba el mimo? ¿Estaban atentos y respetaban lo que hacía el mimo?</li> </ul>		Plataforma institucional
<p>Fase Sincrónica – Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A cada alumno se les entrega una consigna.</li> <li>▪ Realiza una representación de una cualidad, una emoción, un gesto, etc. y lo que ellos deseen expresar. Luego cada uno lo realiza en frente de sus amigos.</li> <li>▪ En esta actividad el docente rescata que cada estudiante tiene diferentes cualidades o emociones y deben ser respetadas y aceptadas y esto es muy importante para evitar conflictos.</li> </ul>	30 minutos	
<p>Fase Sincrónica – Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reflexiona y responde a las siguientes preguntas metacognitivas. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cómo se sienten después de realizada la actividad?</li> <li>2. ¿Por qué es importante aceptar las opiniones de sus compañeros?</li> </ol> </li> </ul>	5 minutos	



## CONSTANCIA

EL DOCTOR **MIGUEL EDUARDO MARTINEZ LA ROSA**, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL “JUNIOR CESAR DE LOS RÍOS” – CALLAO.

### HACE CONSTAR:

Que el licenciado **WALTER ALEJANDRO DIAZ ORTIZ**, identificado con DNI N° 16696104, ha realizado la ejecución de su Tesis de investigación titulada: “**Programa de actividades lúdicas para mejorar la autoestima en estudiantes de una institución educativa parroquial, Callao, 2021**”. Durante el periodo electivo 2021.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

