



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Juegos Didácticos como estrategia para mejorar la autoestima
en niños de 5 años, Institución Educativa 00168, Soritor-2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

AUTORA:

Reyes Perez, Patricia Isabel (orcid.org/0000-0002-5911-1157)

ASESOR:

Dr. Barbarán Mozo, Hipólito Percy (orcid.org/0000-0002-9316-202X)

LÍNEA DE INVESTIGACION:

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brecha y carencias en la educación en todos sus niveles

TARAPOTO – PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su mano de fidelidad y amor ha estado conmigo hasta el día de hoy. A mis padres quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades. A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí, una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Patricia Isabel

Agradecimiento

Agradezco a Dios por protegerme durante todo mi camino y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de toda mi vida. A mis padres, que con su demostración de una madre ejemplar me ha enseñado a no desfallecer ni rendirme ante nada y siempre perseverar a través de sus sabios consejos. Al Dr. Percy Barbarán Mozo, asesor de tesis, por su valiosa guía y asesoramiento a la realización de la misma.

La autora

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de figuras.....	v
Índice de tablas.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	9
II. MARCO TEÓRICO.....	14
III. METODOLOGÍA.....	24
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	24
3.2. Variables y Operacionalización.....	24
3.3 Población, muestra, muestreo.....	25
3. 4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
3.5 Procedimiento.....	27
3.6. Métodos de análisis de datos.....	28
3.7. Aspectos éticos.....	29
IV. RESULTADOS.....	30
VI. CONCLUSIONES.....	40
VII. RECOMENDACIONES.....	42
Referencias.....	43
ANEXOS.....	47

Índice de figuras

Figura 1. Nivel de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa n.º 00168, antes y después de la aplicación de juegos didácticos como estrategia, Soritor-2022.....	28
---	----

Índice de tablas

Tabla 1. Confiabilidad de la variable	26
Tabla 2. Confiabilidad número de preguntas	26
Tabla 3. Contrastación estadística de la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022.....	29
Tabla 4. Contrastación estadística de la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima a nivel afectivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor-2022.....	30
Tabla 5. Contrastación estadística de la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima a nivel socioemocional de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor-2022.....	31
Tabla 6. Contrastación estadística de la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima a nivel físico de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor-2022.....	32
Tabla 7. Contrastación estadística de la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima a nivel cognitivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor-2022.....	33

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos Didácticos como estrategia para mejorar la autoestima en niños de 5 años, Institución Educativa 00168, Soritor-2022. La investigación fue de tipo aplicada, presentando un enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental, la cual tuvo como población de estudio y muestra a un total de 18 estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168 del distrito de Soritor en la misma que aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, se tuvo como técnica a la observación y como instrumento se utilizó la ficha de observación propuesta por Gonzaga en el 2016. Los resultados obtenidos antes de la aplicación evidencian que el 88,9% de los estudiantes presentan un nivel bajo de autoestima, y solo el 11,1% un nivel regular. Luego de la aplicación de juegos didácticos como estrategia se pudo obtener que el 83,3% de los estudiantes presentan un nivel alto y solo el 16,7% un nivel regular. La investigación permite concluir que la aplicación de juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la autoestima en los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168, puesto que de acuerdo a la contrastación estadística el valor calculado (21,75) es mayor al t tabulado (1,73) la cual permite aceptar la hipótesis alterna.

Palabras clave: autoestima, afectivo, socioemocional, físico, cognitivo

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine the influence of Didactic games as a strategy to improve self-esteem in 5-year-old children, Educational Institution 00168, Soritor-2022. The research was of an applied type, presenting a quantitative approach, with a pre-experimental design, which had as a study population and shows a total of 18 five-year-old students from the educational institution No. 00168 of the Soritor district in the which applied a non-probabilistic sampling for convenience, the technique was observation and the observation sheet proposed by Gonzaga in 2016 was used as an instrument. The results obtained before the application show that 88.9% of the students they present a low level of self-esteem, and only 11.1% a regular level. After the application of didactic games as a strategy, it was possible to obtain that 83.3% of the students present a high level and only 16.7% a regular level. The research allows us to conclude that the application of didactic games as a strategy significantly influences the improvement of self-esteem in the five-year-old students of the educational institution No. 00168, since according to the statistical comparison the calculated value (21.75) is greater than the tabulated t (1.73), which allows the alternative hypothesis to be accepted.

Keywords: self-esteem, affective, socioemotional, physical, cognitive

I. INTRODUCCIÓN

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2021) uno de cada siete niños, es decir 332 millones de los que existen a nivel mundial han vivido bajo políticas de confinamientos obligatorias alrededor de nueve meses desde que se inició la pandemia del COVID-19, la cual ha generado un impacto en el bienestar psicosocial y salud mental de los niños y adolescentes, de acuerdo a una encuesta desarrollada se ha observado que gran parte de nuestros niños y adolescentes han sufrido casos de ansiedad y depresión.

Asimismo, el Consejo General de la Psicología de España (2021) indica que la pandemia de la Covid-19 ha afectado a los niños y adolescentes, en donde ha repercutido para la generación de sentimientos de tristeza, miedo, angustia y estrés; lo cual ha conllevado a una mayor indefensión de las mismas antes situaciones de maltrato, violencia o abuso, toda la situación derivada en el marco de la COVID-19 como la prohibiciones de salir de casa, las restricciones, la sensación de la pérdida de libertad, el fallecimiento de algunos seres querido, la tensión que produce compartir un espacio pequeño trajo como consecuencia el deterioro del bienestar psicológico de los niños, repercutiendo en la autoestima de los mismos. Según Bueno (2020) manifiesta que las repercusiones de la pandemia también afectan a uno de cada tres niños para concentrarse de los cuales al 13% le genera depresión y al 7% baja autoestima.

Por otro lado, Según Chávez (2021) uno de los temas de mayor preocupación de los padres y familias es saber el efecto de la educación virtual en la niñez y juventud de hoy; en cambio, este aspecto no es único indicador del desarrollo de los infantes el cual se ha logrado visualizar afecta de forma considerable; ya que el hombre ha tenido que enfrentarse a cambios de manera considerables en su manera de vivir como por ejemplo la perdida de los vínculos emocionales con su entorno. De acuerdo al estudio realizado por el Ministerio de salud del Perú y UNICEF (2021) entre el 33% de infantes presentan problemas mentales que se encuentran relacionados a causa de la COVID 19 y este ha afectado directamente en la autoestima. De igual manera en el caso de los niños de entre

18 meses y 5 años, los resultados de la investigación determinar que el 36,5% de la población presentó riesgo para poder contraer un problema de salud mental de tipo conductual o emocional, las cuales se manifiestan por medios de actitudes externalizantes tales como pelear con otros niños o romper cosas, o internalizantes donde destacan el nerviosismo, pesimismo, preocupación, tristeza o miedo o atencionales como por ejemplo el tener dificultad para concentrarse.

Ante lo manifestado, luego del retorno a las clases de forma presencial en nuestro país, a nivel local en la institución educativa 00168 San Miguel del distrito de Soritor la realidad expuesta no ha sido la excepción puesto que ha podido observar que los estudiantes del nivel inicial presentan una baja autoestima; y por otro lado la institución educativa no cuentan con mecanismos que permitan guiar el accionar del docente para mejorar esta problemática, la cual que si no es tratada puede afectar en el desarrollo de los estudiantes. Se logra evidenciar un bajo nivel de autoestima puesto, los casos más resaltantes son productos de la gran cantidad de juegos y videojuegos que forman parte de su vida ya que estos manifiestan gran cantidad de actos de agresividad, violencia y hostilidad, las cuales los educandos aprenden por medio de la imitación. Del mismo modo es importante resaltar que en mucho de los casos los estudiantes vienen de familias disfuncionales, también los padres no les dan un tiempo adecuado, otra de las razones que algunos de sus familiares directos de los educandos están involucrados en actos violentos y dialectos, los cuales muchas veces han terminado en los penales, también provienen de hogares conflictos, el cual cada vez más se agudiza por los contenidos de los medios de comunicación, la cual su publicidad y difusión excesiva con un enfoque violento y agresivo: todas las causas mencionadas generan en los educados un proceso de imitación y asimilación, logrando que los estudiantes presenten un nivel bajo de autoestima, lo cual se manifiesta por medio de actitudes de competitividad, violencias, insolidaridad, individualismo, intolerancia, racismo, agresiva, conductas hostiles, criticidad, simplismo, amoralidad, además de la práctica de antivalores los cuales son manifestadas en las actitudes y comportamientos cargados de una baja autoestima. Ante lo expuesto se formula el siguiente problema general: ¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos como estrategia influye en la mejora

de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor-2022?; por otro lado, los problemas específicos de la presente investigación son: ¿Cuál es el nivel de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, antes y después de la aplicación de juegos didácticos como estrategia, Soritor- 2022?; ¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos como estrategia influye en la mejora de la autoestima a nivel afectivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022?, ¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos como estrategia influye en la mejora de la autoestima a nivel socioemocional de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022?, ¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos como estrategia influye en la mejora de la autoestima a nivel físico de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022? y por último ¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos como estrategia influye en la mejora de la autoestima a nivel cognitivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022?

Teóricamente la investigación se basa en que a través de esta se realizará por medio del recojo de información de diferentes estudios teniendo como base las variables de estudio; adicionalmente, la investigación servirá como antecedente para ser el sostén de nuevas investigaciones que propicien la solución de un determinado problema. Por otro lado, la justificación práctica del presente estudio se basa que después de la aplicación de juegos didácticos como estrategia se mejorará la autoestima en los niños de 5 años de la institución educativa en estudio, logrando la identificación de los factores que inciden en el desarrollo de la autoestima. Metodológicamente, la investigación se sustenta que el desarrollo de la investigación permitirá a los nuevos investigadores a la realización de acciones que generen cambios en las magnitudes que se desarrollan en una investigación de tipo pre experimental, del mismo los juegos didácticos aplicados podrán ser utilizados en otros educandos. Por último, la justificación social de la presente investigación se basa en que la investigación permitirá mejorar la autoestima en los niños de 5 años de la institución educativa 00168 por medio de la aplicación de juegos didácticos como estrategia, el que

cual beneficiará al aumento de las capacidades afectiva, socio- emocional, físico y cognitivo.

La investigación tiene como objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022; por otro lado, los objetivos específicos de la presente investigación son: determinar el nivel de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa N° 00168, antes y después de la aplicación de juegos didácticos como estrategia, Soritor- 2022; Determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia en la mejora de la autoestima a nivel afectivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022; determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia en la mejora de la autoestima a nivel socioemocional de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022; determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia en la mejora de la autoestima a nivel físico de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022; y por último determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia en la mejora de la autoestima a nivel cognitivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022

Por último, la presente investigación tiene como hipótesis general lo siguiente: Ha. La aplicación de juegos didácticos como estrategia influyen en la mejora de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022 y Ho. La Aplicación de juegos didácticos como estrategia no influyen en la mejora de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022. Por otro lado, las hipótesis específicas son las siguientes: El nivel de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168 es bajo antes y alto después de la aplicación de juegos didácticos como estrategia, Soritor- 2022, del mismo modo La aplicación de los juegos didácticos como estrategia influye significativamente en la mejora de la autoestima a nivel afectivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022; la aplicación de los juegos didácticos como estrategia influye significativamente en la mejora de la autoestima a nivel socioemocional de los niños de 5 años de la

institución educativa 00168, Soritor- 2022, la aplicación de los juegos didácticos como estrategia influye significativamente en la mejora de la autoestima a nivel físico de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022, por último la aplicación de los juegos didácticos como estrategia influye significativamente en la mejora de la autoestima a nivel cognitivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022

II. MARCO TEÓRICO

Calderón, G. (2018). Desarrolló un teatro infantil para fortalecer la autoestima en el nivel inicial. La investigación estuvo enfocada de manera cuantitativa con un diseño cuasi experimental, donde la población estuvo conformada por 25 niños de educación inicial, se aplicó como técnica la observación directa, la investigación permitió determinar que las herramientas didácticas del teatro infantil que fueron utilizadas de manera práctica por el docente ha fortalecido la autoestima, también los mecanismos de articulación del lenguaje del teatro infantil general un cambio de conducta para recordar y aprender la información de forma entusiasta ya activa, por último la implementación de estrategias didácticas facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje motivando a los estudiantes al aprendizaje.

Muñoz, M. (2018). Desarrolló una unidad didáctica a través de mecanismos para el fortalecimiento de la autoestima. La investigación es de tipo cuantitativa con un diseño pre experimental, siendo el objeto y muestra de estudio 28 estudiantes ecuatorianos, en esta investigación se usó como técnica el análisis documental y observación y como instrumentos se aplicó la ficha de observación. Se logra concluir que la aplicación de unidades didácticas ha permitido mejorar la autoestima en los educandos, los mismos que pueden servir como guía para el fortalecimiento del desempeño en el campo educativo como en el social, donde la participación depende del desarrollo de vida tanto profesional y personal y poder enfrentarse a cualquier adversidad que se les presente.

A nivel nacional Vásquez, I. (2017). Investigó si el uso de juegos tradicionales permite mejorar la autoestima en educandos de cuatro años de una institución educativa de la provincia de Celendín. La investigación es descriptiva, el cual presenta un diseño pre experimental y se utilizaba métodos deductivos e inductivos, el objeto de estudio fueron un total de 24 estudiantes de la edad de cuatro años, para el cual hizo uso de la observación como técnica y el instrumento utilizado fue una ficha de observación. Se logra concluir que el empleo de juegos tradicionales como mecanismo didáctico mejora el nivel de la autoestima de manera significativa de los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa en estudio.

Lezama, C. (2021). Desarrollo un programa basado en juegos educativos con la finalidad de mejorar la autoestima en estudiantes de cinco años en un jardín de la ciudad de Trujillo. La investigación fue de naturaleza aplicada presentado un diseño de pre y post prueba, en donde la población y muestra fue conformada por un total de 29 estudiantes de 5 años, se aplicó como técnica la observación y como instrumento a la ficha de observación. Se logró obtener que antes de la aplicación del programa el 82% de los estudiantes presentaba un nivel bajo, luego de la aplicación se logró que el 89.7% de los estudiantes tengan una autoestima alta. Se logra llegar a la conclusión que el programa aplicado permite mejorar la autoestima de la población de estudio.

También García. G. (2018), planteó un mecanismo de juegos con el fin de fortalecer la autoestima en estudiantes del nivel primario en la ciudad de Trujillo. La investigación fue enfocada de forma cuantitativa, aplicada presentando un diseño de pre y post prueba, en la cual se utilizó a la observación como técnica y la ficha de cotejo como instrumento, la población estuvo conformada por 62 educandos, perteneciendo 32 al grupo experimental y el restante al grupo de control. Los resultados evidencian que el 96.9% de los estudiantes del grupo de control alcanzaron un nivel alto de autoestima, mientras que del grupo de control ninguno alcanzó dicha puntuación. Se tuvo como conclusión que la utilización de dichos juegos influyó de forma significativa para mejorar la autoestima en la población de estudio.

Con respecto a la variable juegos didácticos podemos mencionar a Moreno (2013) el cual indica que es un método que promueve mecanismos de aprendizaje, el cual permite la mejora de la comunicación de los estudiantes ya que estos participan de forma espontánea en el uso del idioma por medio de actividades en un medio real de comunicación, del mismo modo según Muñoz et al. (2019), los juegos didácticos pueden definirse como la aplicación de métodos que se encuentran direccionados al desarrollos de mecanismos conductuales que propicien la disciplina, con el fin de reforzar el aprendizaje. Por otro lado, Quast (2020) indica que es modelo de experiencias de aprendizajes de manera significativa por medio de la utilización de mecanismos de juego que tienen un objetivo, propósito y dirección y significancia a las acciones de los que participan. Así también, Galán (2017) nos indica que el juego

es toda acción innata del hombre por el cual se genera el desarrollo de habilidades sociales, motrices y lingüísticas, es importante mencionar a Montero (2017) el cual nos manifiesta que es una estrategia relevante la cual propicia que el docente logre captar el interés de los educandos, logrando que los estudiantes sean entes partícipes y activos de experiencias la cual permite el desarrollo de un comportamiento adecuado, logrando la autonomía del mismo por medio de la estimulación de la decisión y determinación. Por último, es importante mencionar a Stevenson et al. (2018) el cual indica que los juegos didácticos están orientados a objetivos por medio de resultados, por medio de un fin que va más allá del disfrute, del mismo modo manifiesta que el juego se ha alineado de manera estrecha con las actividades de innovación y diseño en los últimos años.

De acuerdo Arcaya (2007) indica que el fin de los juegos didácticos se centran de manera principal en educar a los infantes en la toma de decisiones, ante dificultades que puedan presentarse en la vida, garantizando la posibilidad de poder adquirir experiencias de trabajo en equipo y poder realizar un análisis de actividades organizadas, las cuales pueden lograr a contribuir la asimilación de los conocimientos teóricos de diversas asignaturas las cuales se centran en un logro de mayor nivel de satisfacción, por medio de un aprendizaje creativo, el que promueva mecanismos para poder sobresalir dentro del ámbito social, personal e intelectual. Por su parte Martínez y Ríos (2019) manifiestan que dentro de las características que presentan los juegos didácticos es que permite despertar el interés por aprendizaje, también propicia la cooperación entre compañeros, permite el desarrollo de la imaginación, creación y fantasía, también propicia la educación por medio de aspectos intelectuales, sociales, emocionales, psicomotrices, del mismo modo propicia un estado de relajación y permite experimental entre su yo y el universo que lo rodea, lo cual genera posible tener una vivencia por lo que es necesario el aprendizaje del ser con el fin de buscar soluciones.

De acuerdo a su tipo los juegos didácticos se clasifican en juegos de memoria que de acuerdo a Álvarez (2018) estos propician ejercitar el cerebro por medio de la potencialización de las aptitudes cognitivas de forma saludable, del mismo modo aumenta la memoria visual a un corto plazo, por su parte en los juegos de

razonamiento hacen uso de las habilidades lógicas y destrezas, las cuales activan la concentración, comprensión y constancia lo cual permite que el educando pueda aprender de manera divertida y sencilla. Por su parte Reyes et al. (2018) manifiesta que los juegos de concentración permiten desarrollar el pensamiento y se basa en el que niño logra aprender por medio del entendimiento en donde se da cuenta que algunos objetos logran encajar en otros y estos cuando son derribados suenan, ante lo manifestado el infante logra aprender por medio de del juego de forma placentera, divertida, entretenida, espontánea, por lo cual estas actividades son de mucha importancia para que el niño logre su desarrollo puesto que permite que este realice una metacognición intrínseca la cual produce el desarrollo de destreza y habilidades las cuales parte del conocimiento científico la cual se logra por medio de un monitoreo y acompañamiento del docente.

Con respecto a las dimensiones de la variable juegos didácticos es importante mencionar que esta presenta tres dimensiones las cuales son cognitivo, afectivo y psicomotor. En relación a la dimensión cognitivo es importante mencionar a Pozuelo (2020) el cual manifiesta que en esta dimensión el educando debe poseer la información necesaria para poder comprender, para luego tener la capacidad de aplicarlo, analizarlo y finalmente lograr su evaluación del mismo; es importante abordar que el juego origina cultura por medio de la asimilación y su importancia de su estructura social. Del mismo modo, según Caballero (2021) el juego permite que el estudiante logre ampliar sus experiencias y conocimientos, logrando el desarrollo de su confianza y curiosidad, lo cual logran aprender por medio del juego, realizando preguntas y a través de la comparación de resultados, el cual busca manera de alcanzar nuevos objetivos, adicionalmente el juego permite mejorar el lenguaje, mejora la organización y planificación para una correcta toma de decisiones.

En relación a la dimensión afectivo de los juegos didácticos podemos mencionar a Sagastizabal (2004) el cual nos manifiesta que el juego logra la expresión de diversas actitudes y sentimientos; por lo cual lograr gestionar las emociones generará una confianza en uno mismo, también permitirá el intercambio de intereses, necesidades, ideas, opiniones y resolver conflictos, adicionalmente los juegos didácticos sirven como elementos que permiten que el infante logre

descubrir en su entorno por medio de la interacción con sus pares, objetos y las experiencias que se le presenta día a día ya que logra el niño pueda satisfacerse así mismo logrando una mejor comunicación y socialización. Por último, en relación a la dimensión físico de acuerdo a lo manifestado por Domínguez (2008) esta se logra definir por medio de una acción psicológica y pedagógica la cual interviene sobre las conductas en donde destaca el desarrollo motriz, comportamientos del sistema nervioso y conductas perceptivos-motrices los cuales son desarrollados durante el juego por medio de saltos, desplazamientos y giros los cuales permiten lograr interactuar con sus compañeros logrando desempeñar un rol muy importante para formar su personalidad, con el fin de promover un aprendizaje duradero.

En relación a las teorías que sustentan a la variable juegos didácticos se tiene a la teoría propuesta por Piaget (1966) el cual nos indica que el juego forma parte del intelecto del educando ya que se encuentra dentro de la asimilación funcional en todas las etapas evolutivas que el hombre tiene; en la cual los niños forman parte del periodo pre operacional ya que estos logran aprender por naturaleza nata por medio de la imitación; también poseen la capacidad de lograr la simbolización de las cosas y acciones por medio del lenguaje el cual logra el involucramiento en acciones cotidianas. Del mismo modo, manifiesta que los niños logran asumir sus responsabilidades de manera individual y grupal, aunque se evidencia una deficiencia en relación a la conciencia fonológica, y dificultad para comprender textos, por lo cual requiere de un mayor incremento del vocabulario, es importante mencionar que el nivel de atención que estos presentan es medio y logran el cumplimiento de sus tareas por medio de la ayuda de sus padres.

Asimismo, es importante mencionar a Erikson (1973) el cual nos manifiesta que cuando los niños se encuentran en la edad del juego, se observa con mayor frecuencia en ellos encontrar el juego simbólico puesto que ellos realizan la simulación del juego en diversas áreas del aula, por medio de juegos clásicos tales como la casita, el doctor, a la tienda, a la cocineta, etc. Es importante mencionar que general para la realización de estos juegos se requiere la participación de otros niños, por lo que la relación entre los educandos es afectuosa las cuales se encuentran dentro de un desarrollo psicosocial en la cual tratan de lograr relacionar con el planeta y los demás; adicionalmente los niños son más independientes en

relación a su cuidado, también se identifican con su sexo, es importante mencionar que el lenguaje utilizado es tanto verbal y no verbal puesto que los niños presentan dificultades para el pronunciamiento de palabras, sin embargo, es importante resaltar la cooperación para realizar su trabajo con el fin de poder obtener el provecho a lo aprendido.

Del mismo modo, se tiene a la teoría propuesta por Vygotsky (1984) en cual indica que el juego es muy esencial para poder relacionarse con los demás, siendo la naturaleza de tipo afectivo, social e intelectual puesto que permite el desarrollo de otras dimensiones cognitivas como el pensamiento, memoria, lenguaje, atención y percepción. Por su parte la teoría sostenida por Johnson (1999) manifiesta que los niños hacen uso de su creatividad al momento de jugar lo que permitirá comprender mejor lo que escriben y leen, mientras que los que poseen un juego con mayor madurez, poseen mayor habilidad para el desarrollo de la lectura. Por último, Montessori (1980) sostiene que el juego es un mecanismo muy valioso puesto que es el motivo y razón de todo niño, por lo cual hacer el uso de dicha actividad por medio de criterios didácticos permite la observación, libre exploración y manipulación de objetos lo cual permite un mejor desarrollo del aprendizaje del niño, la cual debe ser aprovechada de manera pedagógica de los profesores.

Por otro lado, en relación a la variable autoestima de acuerdo a Montalva y Hidalgo (2002) es la manera de cómo nos aceptamos y apreciamos de forma interior, ya que se resalta en el modo que pensamos y autoevaluamos, en donde el ser humano logra su desenvolvimiento de manera negativa o positiva, en donde se manifiesta sus emociones propias. Para Haeussler y Milicic (1996) señalan que en palabras resumidas es el nivel de valoración y satisfacción que una persona siente. Mientras que Naranjo (2007) indica que la autoestima es una necesidad humana, la cual se encuentra configurada por agentes internos donde destacan las características cognitivas y el yo personal mientras que como agentes externos se tienen a las relaciones interpersonales, por lo que podemos decir que es un proceso de manera dinámica la cual se cimienta a través de la existencia humana y multidimensional ya que se consideran componentes conductuales y actitudinales. Del mismo modo, Navarro (2009) manifiesta que la autoestima es un sentimiento valorativo de nuestro propio ser, que están ligadas a las escalas asumidas por la persona que se

encuentran relacionadas con la manera de ser, identidad espiritual, corporal y mental que forman parte de la identidad.

Por otro lado, Gonzaga (2016) menciona que es importante mencionar que los niños que tienen una autoestima positiva son cooperadores, estables y responsables, en donde se destaca un gran proceso emocional el cual contribuye en sus relaciones interpersonales, sin embargo, si la autoestima es negativa los niños actúan con perversidad los cuales se enfadan de manera muy rápida y son irresponsables en sus actividades escolares. En relación a lo mencionado Haeussler y Milicic (2014) sostienen que para lograr la formación de una autoestima positiva es necesario la distribución del espacio y tiempo, con el fin de lograr formar un yo verdadero y no una persona con inseguridades. Del mismo de acuerdo a Reasoner (1982), citado por Haeussler y Milicic (2014) indica que la autoestima tiene diversidad de componentes en donde destaca la seguridad de sí mismo: Sentido del humor, identidad, imagen personal y la forma que se perciben desde el punto de vista de su entorno, puesto que es muy importante que el ser humano comprenda el propósito que desea lograr en la vida, por medio de sus metas.

Según Gonzaga (2016) la autoestima presenta las siguientes dimensiones: desarrollo afectivo es la capacidad de sensaciones las cuales ocurren en el interior del hombre son expresados por medio de los sentimientos, pasiones y comportamiento, en este proceso es fundamental la adquisición del lenguaje ya que, en la etapa preescolar, el niño logra expresar sus sentimientos de forma precisa, por lo tanto, establece una mejor relación con otros. Por otro lado, Amaya (2014) indica que la afectividad es la forma de reacción de un sujeto en relación a los estímulos que se dan dentro del medio interno o externo, donde las principales manifestaciones son las emociones y sentimientos.

Con respecto a la dimensión socio emocional de acuerdo a Barraza (1998) las características socioemocionales forman parte de un conjunto de mecanismos que propician relaciones interpersonales. De acuerdo al autor los niños en la etapa preescolar inician a experimentar las inferencias de sus emociones, las cuales muchas veces no son comprendidas, por lo cual es necesario el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales. Por otro lado, la autoestima presenta la dimensión autoestima física, la cual refiere a cómo cada ser humano se acepta por

lo cual para los niños y adolescente es muy importante ya que se relaciona con el ámbito en donde se desarrollan; por lo que este aspecto puede influir de manera negativa o positiva en el hombre. Ante lo señalado Branden (2001) explica que la autoestima física tiene como fin lograr evaluar el sí mismo el cual es percibido de los alumnos en relación a sus características físicas, por lo que esta dimensión pretende evaluar la opinión que presentan los educandos en relación a sus características corporales.

Por último, se tiene a la dimensión autoestima cognitiva se refiere a la capacidad intelectual que poseen las persona para el procesamiento de información que retiene para entenderla y procesarla, ante lo manifestado Bueno (2010) afirma que son destrezas necesarias que son utilizadas para el desarrollo actividades mentales, del mismo modo indica que existen diversos tipos de habilidades tales como el pensamiento creativo, vocabulario y la memoria, también manifiesta que se puede realizar exámenes con el fin de medir el nivel de intelectualidad que posee una persona por medio de diversos factores. Adicionalmente Branden (2001) señala que en esta dimensión se refleja la autopercepción que tienen los estudiantes en relación a su nivel de rendimiento en las cual los involucrados se cuestionan sobres las capacidades que poseen en cada área, ante lo manifestado podemos decir que la autoestima cognitiva se refiere a la autovaloración que se hace el hombre en relación de sus capacidades intelectuales.

En relación al nivel de la autoestima de acuerdo a Bonet (1997) manifiesta que los niveles de autoestima sirven para poder conocer el nivel de la autoestima que las personas presentan para desenvolverse dentro de su entorno que puede ser escuela, hogar u otros. En relación al nivel de la autoestima baja, Encinas (1995) señala que cuando la persona presenta este tipo de nivel de la autoestima la persona considera que no es suficiente ya que considera que todo lo que realiza lo hace de manera incorrecta, por lo cual esta se aísla y ocasiona que no se respete a él mismo ni a los que forman parte de su entorno, en relación al nivel bajo de la autoestima podemos manifestar que la persona no logran un adecuado desarrollo socioemocional, puesto que el infante no logra desenvolverse de una manera adecuado dentro de ámbito académico y social.

En relación al nivel medio de la autoestima según Humphreys (2001) este nivel se refiere a la diversidad de experiencias que el hombre presenta por medio de las opiniones de las personas que forman parte de su entorno, en las cual los cambios pueden darse de manera repentina, además de que causan la confusión de su identidad y de lo que valen, lo que ocasiona una incertidumbre en uno mismo, las personas con un nivel medio de autoestima son inestables ya que estos no tienen una confianza suficientes de ellos mismo, además son independientes y buscan la aprobación de las persona de su entorno. Por otro lado, el nivel de autoestima alta de acuerdo a Hee (1997) este nivel hace referencia a que la persona presenta seguridad así mismo, por lo cual este es íntegro, responsable, honesto, el cual sabe conocerse a sí mismo, por otro lado; es capaz de reconocer sus decisiones y presentan una facilidad para poder relación dentro de su entorno, presentad aptitudes correctas, aunque las situaciones sean adversas, es importante mencionar que las persona que presentan este nivel autoestima lo desarrollan por medio del autorreconocimiento y habilidades propias, lo cual ocasiona la aceptación de ellos mismo y de su entorno.

En relación a las teorías relacionadas a la variable autoestima tenemos a Branden (1995) el cual plantea seis pilares de la autoestima en donde destaca la aceptación de uno mismo, la responsabilidad de uno mismo, la autoafirmación, la práctica de vivir conscientemente, vivir con propósito y la integridad personal. Por otro lado, Pérez (2019) hace referencia a la propuesta por Maslow el cual manifiesta que la autoestima se centra en la teoría de autorrealización del hombre, la cual genera diversos impulsos para la satisfacción de las necesidades psicológicas y biológicas, en otras palabras, se refiere a la aceptación y valoración que tiene el hombre para poder amar y ser amado.

Por otro lado, se tiene a la teoría de **Coopersmith** (1996) en la cual relaciona a la autoestima con el ambiente laboral, en ella manifiesta que las experiencias propias de los padres presentan un valor muy significativo para el desarrollo sus hijos, puesto que en todo momento ellos analizan y observan el comportamiento negativo y positivo que los padres posee. También se tiene presente a la teoría del desarrollo de la personalidad propuesta por Erickson (1995) en su teoría del desarrollo de personalidad, se da origen en la infancia por diferentes ciclos y procesos de vida,

en la cual establece ocho etapas en la cual se desarrolla en autoestima para la presente investigación solo se mencionará tres etapas en donde se encuentra la confianza vs la desconfianza esta etapa se desarrolla desde los 0 días de nacimiento hasta los 18 meses, la cual depende de manera perfecta del vínculo o relación que el niño haya creado con la madre; por lo que dicha relación permitirá la creación de vínculos con su entorno a lo largo de vida, por lo que es importante mencionar que las sensaciones de vulnerabilidad, frustración, seguridad y satisfacción la cual puede incidir en la calidad de las relaciones.

Por otro lado se tiene a la etapa de autonomía vs vergüenza y duda, la cual esta etapa se desarrolla entre los 18 meses y hasta los 3 años de vida del infante, en esta etapa el niño busca su desarrollo muscular y cognitivo, en la cual comienza a ejercitar y controlar los músculos que se relacionan con sus excreciones musculares, durante esta etapa se puede llevar a momentos de vergüenza y duda, adicionalmente los éxitos de esta etapa son desencadenados en sensaciones de autonomía y sentirse como independiente, por último es importante mencionar a la etapa de iniciativa vs culpa esta etapa se desarrolla entre los 3 años y 5 años en la cual el niño empieza a desarrollarse de manera muy rápida, tanto intelectualmente como físicamente, por otro lado en los niños crece en el interés de los niños en poder relacionarse uno con otros, en la cual exponen sus capacidades y habilidades; es importante mencionar que los infantes sienten curiosidad por lo cual es muy positivo poderles motivar con el fin de desarrollar su creatividad. Asimismo, si los padres o tutores presentan reacciones negativas a las preguntas realizadas por los niños es muy probable que se genere algún tipo de sensación de culpabilidad. (Erickson,1995).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

La investigación es de tipo aplicada puesto que según Hernández, Fernández y Baptista (2018) este tipo de investigación utiliza los conocimientos logrados en la investigación básica con el propósito de ofrecer una solución a un problema de forma inmediata.

Diseño de investigación

La investigación presenta un diseño experimental de tipo preexperimental que de acuerdo a Hernández, Ramos y Placencia (2018) la variable dependiente se mide antes y después de haber manipulado la variable independiente.

El diseño será el siguiente:

GE: O1 X O2

Dónde:

G.E: Grupo experimental

X: aplicación de juegos didácticos

O1: Nivel inicial de la autoestima

O2: Nivel final de la autoestima

3.2. Variables y Operacionalización

Variables

Las variables de la investigación son las siguientes:

Variable independiente: juegos didácticos

Variable dependiente: autoestima

Operacionalización de la variable

En relación al cuadro de operacionalización de variables véase el Anexo 1.

3.3 Población, muestra, muestreo

Población

De acuerdo a Bacón (2018) la población está conformada por el total de individuos los cuales tienen los caracteres similares. Para la presente investigación la población estará conformada por 18 estudiantes de la edad de 5 años de la institución educativa 00168 del distrito de Soritor.

Criterios de inclusión

Dentro de los criterios de inclusión se tuvo en cuenta lo siguiente:

- Estudiantes de la edad de 5 años matriculados en el periodo 2022.

Criterios de exclusión

- Estudiantes no pertenecientes a la institución educativa 00168.

Muestra

“La muestra es la muestra representativa de una población en una investigación” (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018, p.93), por ser una población finita la muestra será el total de la población es decir 18 estudiantes de 5 años de la institución educativa 00168.

Muestreo

Se utilizó el muestreo de tipo no probabilístico por conveniencia, que de acuerdo a Creswell (2017) es un tipo de muestreo en la cual no se utiliza ningún tipo de fórmula para determinar la muestra en una investigación, en esta es el investigador que decide por temas de accesibilidad de su población.

Unidad de análisis

La unidad de análisis en la presente investigación son los estudiantes de 5 años de edad e la institución educativa 00168 del distrito de Soritor.

3. 4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

La presente investigación se utilizará como técnica a la observación directa, de acuerdo Arias (2021) en la investigación directa el investigador obtiene la información directamente de la población o sujeto del estudio.

Instrumento

El instrumentó que fue utilizado en la investigación fue la ficha de observación, de acuerdo a la manifestado por Arias (2021) este es utilizado cuando el responsable de la investigación pretender analizar, medir o evaluar de manera objetiva. Dicho instrumento se puedo utilizar para lograr medir situaciones tanto internas o externas del hombre.

La ficha de observación utilizada en el presente estudio fue la que desarrolló Gonzaga en el 2016, el cual contiene un total de 32 ítems las cuales del ítem 1 al 8 permiten medir la dimensión aspecto afectivo, mientras que del ítem 9 al 16 miden la dimensión socio emocional, por su parte la dimensión física mide los ítems del 17 al 24 y por último los ítems 18 al 32 miden la dimensión cognitiva.

Validez del instrumento

Para la validación del instrumento se aplicó la estrategia de juicio de expertos que evaluaron la consistencia y coherencia del cuestionario el panel de expertos opinó lo siguiente:

Tabla 1.

Validez del instrumento

Variable	N.º	Experto o especialista	Promedio de validez	Opinión del experto
Variable 1	1	metodólogo	4,5	Existe suficiencia
	2	administrador	4,6	Es aplicable
	3	administrador	4,5	Se puede aplicar

Confiabilidad

Tabla 1.

Confiabilidad de variable

Resumen del procesamiento de los casos		
	N	%
Válidos	18	100,0
Excluidos ^a	0	,0
Total	18	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Tabla 2.

Confiabilidad del número de preguntas

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.93	32

3.5 Procedimiento

1. Fase inicial de gabinete

La fase inicial de gabinete consistió en la búsqueda de información de diversas fuentes tales como repositorios de investigación de diversas

universidades, revistas y libros electrónicos, etc. Posteriormente, se elaboró el instrumento que permitirá el recojo de información, para luego diseñar los juegos didácticos a utilizar de acuerdo a las dimensiones e indicadores que presenta el instrumento. Paralelamente se procedió a pedir autorización al director del lugar de estudio para desarrollar la investigación.

2. Etapa de campo

Las actividades desarrolladas en esta etapa consistieron en la aplicación del pretest con el fin de poder conocer el nivel de la autoestima que presenta la población de estudio, posteriormente se desarrollaron 06 sesiones en las cuales se aplicaron los juegos didácticos dichas sesiones estuvieron enfocadas en cada una de las dimensiones de la variable autoestima. Finalmente se aplicó posttest para ver si ha existido variaciones en el nivel de la autoestima en la muestra de estudio.

3. Etapa gabinete final

En la etapa de gabinete final se realizó el procesamiento de datos para la cual se realizó la consolidación de la base de datos obtenidas del pretest y posttest, para luego realizar su análisis por medio de la utilización de gráficos de barras y tablas, posteriormente se aplicó la prueba de hipótesis para determinar si existe significancia y se procedió a la redacción del informe final de investigación.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para determinar el nivel de la autoestima inicial y final de los educandos se hizo uso de la estadística descriptiva para lo cual se diseñó gráfico de barras de frecuencias. En relación a la estadística inferencial para la comprobación de las hipótesis se aplicó la prueba de T de Student presentando una significancia del 0,05. Para la presente investigación se hizo uso de la estadística descriptivas tales como medida de tendencia central. Para la prueba de hipótesis de acuerdo se hizo uso del estadístico T de para muestras

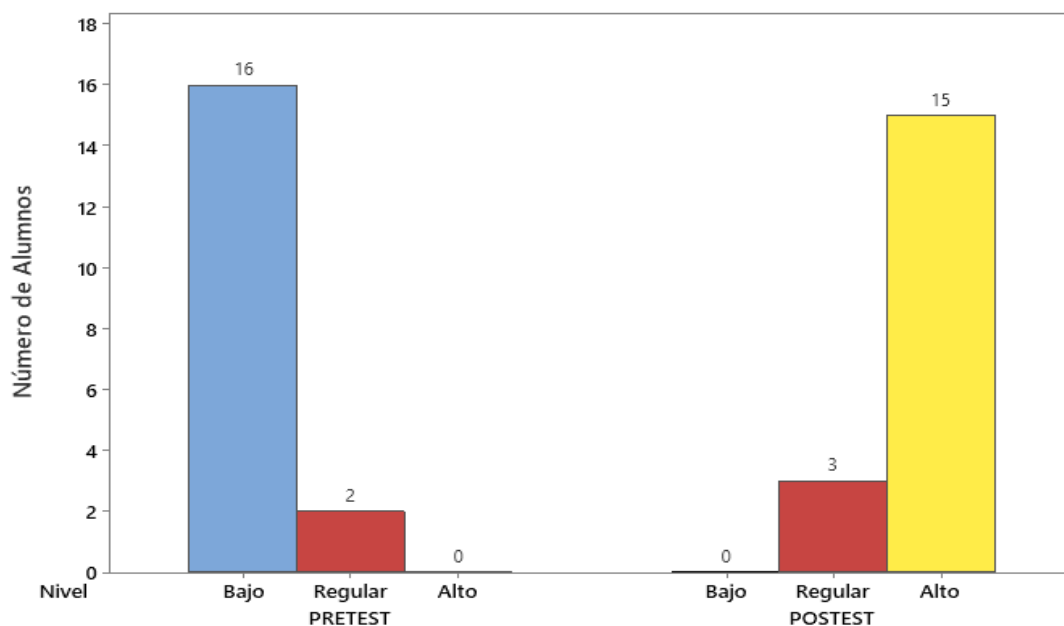
relacionadas presentando un nivel de significancia de 0,05, la elaboración de gráficos se realizará por medio del programa estadísticos SPSS versión 24.

3.7 Aspectos éticos

Se ha considerado como aspectos éticos en el presente estudio el nombre de los participantes, del mismo modo se respetó el manual de investigación y el código de ética de la casa superior de estudios, del mismo modo se respetará de manera pertinente los derechos de autor, no se alteraron los resultados. Por otro lado, se respetarán los principios de investigación científica de acuerdo al código nacional de integridad científica de CONCYTEC tales como honestidad intelectual, objetividad e imparcialidad, veracidad, justicia, responsabilidad en la difusión y ejecución de resultados y transparencia actuando sin conflicto de interés.

IV. RESULTADOS

Figura 1. Nivel de la autoestima de los niños de 5 años de la institución



educativa n.º 00168, antes y después de la aplicación de juegos didácticos como estrategia, Soritor- 2022

Nota. Datos procedentes del pretest y postest aplicado a los estudiantes de la institución educativa n.º 00168

Interpretación:

Antes de la aplicación de juegos didácticos, no se ha logrado identificar estudiantes con un nivel de autoestima alto, el 88,9% de los estudiantes presenta un nivel bajo de autoestima y el 11,1% presenta un nivel regular; después de la aplicación de los juegos didácticos se logra evidenciar que el 16,7% de los estudiantes presentan un nivel de autoestima regular mientras que el 83,3% evidencian un nivel alto de autoestima, no se evidencia estudiantes con niveles bajo de autoestima. Los datos evidencian que el uso de juegos didácticos influye en la mejora de la autoestima en estudiantes de cinco años de la institución educativa n. 00168 del distrito de Soritor.

Tabla 3.

Contrastación estadística de la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022

GRUPOS DE ESTUDIO	Pruebas	MEDIDAS ESTADÍSTICAS			HIPÓTESIS ESTADÍSTICA	T student		DECISIÓN
		Puntaje	Media aritmética	Desviación estándar		Tc	Tt	
	PRE - TEST	823	45.72	8.78	$H_0: \mu_A = \mu_B$ $H_1: \mu_B > \mu_A$	21.75	1.73	Se rechaza H_0 y se acepta la H_1
POST - TEST	1802	100.11	5.95					

Nota. Datos procedentes del pretest y posttest aplicado a los estudiantes de la institución educativa n.º 00168

Interpretación:

Se logra percibir en la tabla 3 una diferencia muy significativa entre las medias obtenidas del pretest y posttest del grupo experimental de 54,39, así mismo se observa que el t student calculado es 21,75 lo cual evidencia que es mayor al t tabulado, ante lo manifestado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, lo que permite establecer que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la autoestima de los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168 del distrito de Soritor, 2022, lo que permite comprobar estadísticamente los efectos positivos de la aplicación de juegos didácticos en la autoestima de los estudiantes.

Tabla 4.

Contrastación estadística de la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima a nivel afectivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022

GRUPOS DE ESTUDIO	Pruebas	MEDIDAS ESTADÍSTICAS			HIPÓTESIS ESTADÍSTICA	T student		DECISIÓN
		Puntaje	Media aritmética	Desviación estándar		Tc	Tt	
	PRE-TEST	194	10.78	2.53	$H_0: \mu_A = \mu_B$ $H_1: \mu_B > \mu_A$	16.22	1.73	Se rechaza H_0 y se acepta la H_1
	POST-TEST	434	24.11	2.40				

Nota. Datos procedentes del pretest y posttest aplicado a los estudiantes de la institución educativa n.º 00168

Interpretación:

Se logra percibir en la tabla 4 una diferencia muy significativa entre las medias obtenidas del pretest y posttest del grupo experimental de 13,33, así mismo se observa que el t student calculado es 16,22 lo cual evidencia que es mayor al t tabulado, ante lo manifestado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, lo que permite establecer que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la autoestima a nivel afectivo de los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168 del distrito de Soritor, 2022, lo que permite comprobar estadísticamente los efectos positivos de la aplicación de juegos didácticos en la autoestima a nivel afectivo de los estudiantes.

Tabla 5.

Contrastación estadística de la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima a nivel socioemocional de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022

GRUPOS DE ESTUDIO	Pruebas	MEDIDAS ESTADÍSTICAS			HIPÓTESIS ESTADÍSTICA	T student		DECISIÓN
		Puntaje	Media aritmética	Desviación estándar		Tc	Tt	
	PRE-TEST	210	11.67	1.85	$H_0 : \mu_A = \mu_B$ $H_1 : \mu_B > \mu_A$	21.19	1.73	Se rechaza H0 y se acepta la H1
	POST-TEST	435	24.17	1.69				

Nota. Datos procedentes del pretest y postest aplicado a los estudiantes de la institución educativa n.º 00168

Interpretación:

Se logra percibir en la tabla 5 una diferencia muy significativa entre las medias obtenidas del pretest y postest del grupo experimental de 12,5, así mismo se observa que el t student calculado es 21,19 lo cual evidencia que es mayor al t tabulado, ante lo manifestado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, lo que permite establecer que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la autoestima a nivel socioemocional de los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168 del distrito de Soritor, 2022, lo que permite comprobar estadísticamente los efectos positivos de la aplicación de juegos didácticos en la autoestima a nivel socioemocional de los estudiantes.

Tabla 6.

Contrastación estadística de la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima a nivel física de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022

GRUPOS DE ESTUDIO	Pruebas	MEDIDAS ESTADÍSTICAS			HIPÓTESIS ESTADÍSTICA	T student		DECISIÓN
		Puntaje	Media aritmética	Desviación estándar		Tc	Tt	
GRUPOS DE ESTUDIO	PRE-TEST	219	12.17	2.66	$H_0: \mu_A = \mu_B$ $H_1: \mu_B > \mu_A$	23.89	1.73	Se rechaza H_0 y se acepta la H_1
	POST-TEST	503	27.94	0.87				

Nota. Datos procedentes del pretest y postest aplicado a los estudiantes de la institución educativa n.º 00168

Interpretación:

Se logra percibir en la tabla 6 una diferencia muy significativa entre las medias obtenidas del pretest y postest del grupo experimental de 15,77, así mismo se observa que el t student calculado es 23,89 lo cual evidencia que es mayor al t tabulado, ante lo manifestado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, lo que permite establecer que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la autoestima a nivel física de los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168 del distrito de Soritor, 2022, lo que permite comprobar estadísticamente los efectos positivos de la aplicación de juegos didácticos en la autoestima a nivel física de los estudiantes.

Tabla 7.

Contrastación estadística de la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima a nivel cognitivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022

GRUPOS DE ESTUDIO	Pruebas	MEDIDAS ESTADÍSTICAS			HIPÓTESIS ESTADÍSTICA	T student		DECISIÓN
		Puntaje	Media aritmética	Desviación estándar		Tc	Tt	
	PRE-TEST	200	11.11	3.10	$H_0 : \mu_A = \mu_B$ $H_1 : \mu_B > \mu_A$	12.43	1.73	Se rechaza H0 y se acepta la H1
	POST-TEST	430	23.89	3.07				

Nota. Datos procedentes del pretest y postest aplicado a los estudiantes de la institución educativa n.º 00168

Interpretación:

Se logra percibir en la tabla 7 una diferencia muy significativa entre las medias obtenidas del pretest y postest del grupo experimental de 12.79, así mismo se observa que el t student calculado es 12,43 lo cual evidencia que es mayor al t tabulado, ante lo manifestado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, lo que permite establecer que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la autoestima a nivel cognitivo de los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168 del distrito de Soritor, 2022, lo que permite comprobar estadísticamente los efectos positivos de la aplicación de juegos didácticos en la autoestima a nivel cognitivo de los estudiantes.

V. DISCUSIÓN

El poco uso de juegos didácticos con el propósito de fortalecer la autoestima en los niños de cinco años de educación motivacional ha ocasionado implementar y proponer una diversidad de acciones en base al uso de los juegos didácticos para mejorar la autoestima en sus dimensiones afectivas, física, socioemocional y cognitiva en los estudiantes de cinco años de la institución educativa n° 00168 del distrito de Soritor, 2022.

Antes de la aplicación de los juegos didácticos, el 88,9% de los estudiantes presentan un nivel bajo de la autoestima, mientras que el 11,1% de los procesos evidencian un nivel regular de la autoestima, Ante lo encontrado es importante mencionar a Encinas (1995) señala que cuando la persona presenta este tipo de nivel de la autoestima la persona considera que no es suficiente ya que considera que todo lo que realiza lo hace de manera incorrecta, por lo cual esta se aísla y ocasiona que no se respete a él mismo ni a los que forman parte de su entorno, en relación al nivel bajo de la autoestima podemos manifestar que la persona no logran un adecuado desarrollo socioemocional, puesto que el infante no logra desenvolverse de una manera adecuado dentro de ámbito académico y social esto se logró evidenciar a la hora de la aplicación de la ficha de observación.

Por otro lado, en la contrastación estadística el valor calculado fue de 21,75 el cual es mayor que el valor de t tabulado (1.73), en la prueba de unilateral de cola derecha la cual se encuentra dentro de la zona de rechazo, de tal manera se corrobora la hipótesis alterna, por lo tanto, el uso de juegos didácticos mejora la autoestima de los estudiantes de cinco años de la institución educativa n° 00168. Es importante mencionar que después de la aplicación de los juegos didácticos el 16.7% de los estudiantes es decir 3 estudiantes presentan un nivel regular, mientras que el 83,3% que representa a un total de 15 estudiantes evidencian un nivel alto de autoestima lo que muestra que ningún educando de la población y muestra presenta una baja autoestima. ante los resultados obtenidos aceptamos lo manifestado por Montessori (1980) sostiene que el juego es un mecanismo muy valioso puesto que es el motivo y razón de todo niño, por lo cual hacer el uso de dicha actividad por medio de criterios didácticos permite la

observación, libre exploración y manipulación de objetos lo cual permite un mejor desarrollo del aprendizaje.

Los resultados obtenidos guardan relación con los obtenidos por Lezama (2021) en la cual logró determinar que los estudiantes en donde se aplicó su investigación el 82% de los estudiantes presentan un nivel bajo y posterior de la aplicación de su programa el 89,7% tenían un nivel alto de autoestima. Del mismo se relaciona con la conclusión planteada por Lezama (2021) en la cual indica que la aplicación de un programa de juegos educativos mejora la autoestima en los estudiantes de 5 años y de Vásquez (2017) en la cual manifiesta empleo de juegos tradicionales como mecanismo didáctico mejora el nivel de la autoestima de manera significativa de los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa en estudio.

En relación a los análisis por dimensiones uno de los objetivos específicos fue determinar la influencia de los juegos didácticos en la autoestima de los estudiantes a nivel afectivo, los resultados logran evidenciar que el 100% de los estudiantes es decir 18 presentan un nivel de autoestima bajo a nivel afectivo, en cambio luego de la aplicación de juegos didácticos 11 (61,1%) educandos presentan un nivel medio mientras que 7 evidenciaban un nivel alto (38,7%). Por otro lado, la prueba de hipótesis el valor calculado (23,89) es mayor al valor tabulado (1,73), en la prueba unilateral de cola a la derecha, lo cual permite aceptar la hipótesis alterna estableciendo que la aplicación de juegos didácticos mejora la autoestima a nivel físico en los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168. En relación a lo encontrado se coincide con lo manifestado por Coopersmith (1981) en la cual manifiestan que los niños con una baja autoestima a nivel afectivo presentan sentimientos de descontento y la falta de respeto por ellos mismo; evidenciando un cuadro de depresión, incapacidad de expresión, desánimo. Luego de aplicar los juegos didácticos los resultados coinciden con lo que manifiesta Alcántara (1990) en la cual establece que luego de la aplicación de estrategias lúdicas permite que los niños puedan aceptar sus debilidades y fortaleza, logrando solucionar problemas que se presentan en su edad, logrando tener adecuadas relaciones interpersonales y una seguridad en ellos.

Asimismo, en relación al objetivo para determinar la influencia de los juegos didácticos en la autoestima de los estudiantes a nivel socioemocional, los resultados logran evidenciar que el 100% de los estudiantes es decir 18 presentan un nivel de autoestima bajo a nivel afectivo, en cambio luego de la aplicación de juegos didácticos 12 (66,7%) educandos presentan un nivel regular mientras que 6 evidenciaban un nivel alto (33,3%). Por otro lado, la prueba de hipótesis el valor calculado (21,19) es mayor al valor tabulado (1,73), en la prueba unilateral de cola a la derecha, lo cual permite aceptar la hipótesis alterna estableciendo que la aplicación de juegos didácticos mejora la autoestima a nivel socioemocional en los estudiantes de cinco años de la institución educativa N.º 00168.

En relación al objetivo para determinar la influencia de los juegos didácticos en la autoestima de los estudiantes a nivel físico, los resultados logran evidenciar que el 88,9% de los estudiantes es decir 16 presentan un nivel de autoestima bajo a nivel afectivo, mientras el 11,1 es decir 2 estudiantes evidencian un nivel regular, en cambio luego de la aplicación de juegos didácticos 18 (100%) educandos presentan un nivel alto. Por otro lado, la prueba de hipótesis el valor calculado (23,89) es mayor al valor tabulado (1,73), en la prueba unilateral de cola a la derecha, lo cual permite aceptar la hipótesis alterna estableciendo que la aplicación de juegos didácticos mejora la autoestima a nivel físico en los estudiantes de cinco años de la institución educativa N.º 00168.

Por último, en relación al objetivo para determinar la influencia de los juegos didácticos en la autoestima de los estudiantes a nivel cognitivo, los resultados logran evidenciar que el 94,4% de los estudiantes es decir 17 presentan un nivel de autoestima bajo a nivel afectivo, mientras tanto el 5,6% es decir 1 muestra un nivel regular, en cambio luego de la aplicación de juegos didácticos 12 (66,7%) educandos presentan un nivel regular mientras que 6 evidenciaban un nivel alto (33,3%). Por otro lado, la prueba de hipótesis el valor calculado (12,43) es mayor al valor tabulado (1,73), en la prueba unilateral de cola a la derecha, lo cual permite aceptar la hipótesis alterna estableciendo que la aplicación de juegos didácticos mejora la autoestima a nivel cognitivo en los estudiantes de cinco años

de la institución educativa n.º 00168. De acuerdo a Garzo (2005) significa que los infantes que logran desarrollar la autoestima en su nivel cognitivo permiten que ellos manejen sus autoconceptos, además de sentirse conforme con su ser propio

VI. CONCLUSIONES

- 6.1 La aplicación de juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la autoestima en los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168, puesto que de acuerdo a la contrastación estadística el valor calculado (21,75) es mayor al t tabulado (1,73) la cual permite aceptar la hipótesis alterna.
- 6.2 Se logró determinar el nivel de la autoestima en los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168 el 88,9% de los estudiantes evidenciaban un nivel bajo, solo el 11,1% mostró un nivel regular. Sin embargo, después de la aplicación de los juegos didácticos se logró determinar que el 83,3% de los estudiantes presentaron un nivel auto, mientras que el 16,7% presento un nivel regular de autoestima.
- 6.3 La aplicación de juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la autoestima a nivel afectivo en los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168, puesto que de acuerdo a la contrastación estadística el valor calculado (16,22) es mayor al t tabulado (1,73) la cual permite aceptar la hipótesis alterna.
- 6.4 La aplicación de juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la autoestima a nivel socioemocional en los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168, puesto que de acuerdo a la contrastación estadística el valor calculado (21,19) es mayor al t tabulado (1,73) la cual permite aceptar la hipótesis alterna
- 6.5 La aplicación de juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la autoestima a nivel físico en los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168, puesto que de acuerdo a la contrastación estadística el valor calculado (23,89) es mayor al t tabulado (1,73) la cual permite aceptar la hipótesis alterna.

6.6 La aplicación de juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la autoestima a nivel cognitivo en los estudiantes de cinco años de la institución educativa n.º 00168, puesto que de acuerdo a la contrastación estadística el valor calculado (12,43) es mayor al t tabulado (1,73) la cual permite aceptar la hipótesis alterna

VII. RECOMENDACIONES

- 7.1 Al director y profesores de la institución educativa n° 00168 considerar dentro de su programación mecanismos para promover la mejora de la autoestima, para la cual deben considerar el diseño y aplicación de secuencias metodológicas por medio del uso de juegos didácticos, que se encuentren enmarcados por medio de sesiones de aprendizaje con el fin de mejorar la autoestima en todas sus dimensiones.
- 7.2 A los docentes continuar con la aplicación de juegos didácticos con el fin de aún más fortalecer su autoestima en los niños de cinco años de la institución educativa n° 00168.
- 7.3 A los docentes de la institución educativa n.° 00168 diseñar y aplicar una secuencia metodológica basada en la aplicación de juegos didácticos en sus sesiones de aprendizaje de las diversas áreas curriculares que posee el nivel inicial para fortalecer la autoestima de los estudiantes a nivel afectivo.
- 7.4 A los docentes de la institución educativa n.° 00168 diseñar y aplicar una secuencia metodológica basada en la aplicación de juegos didácticos en sus sesiones de aprendizaje de las diversas áreas curriculares que posee el nivel inicial para fortalecer la autoestima de los estudiantes a nivel socioemocional.
- 7.5 A los docentes de la institución educativa n.° 00168 diseñar y aplicar una secuencia metodológica basada en la aplicación de juegos didácticos en sus sesiones de aprendizaje de las diversas áreas curriculares que posee el nivel inicial para fortalecer la autoestima de los estudiantes a nivel físico.
- 7.6 A los docentes de la institución educativa n.° 00168 diseñar y aplicar una secuencia metodológica basada en la aplicación de juegos didácticos en sus sesiones de aprendizaje de las diversas áreas curriculares que posee el nivel inicial para fortalecer la autoestima de los estudiantes a nivel cognitivo.

REFERENCIAS

- Arias, J. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica (1ra ed.). Enfoques consulting: Perú.
- Alvares, L. (2018). Juegos Activos en las relaciones interpersonales de los estudiantes de tercer grado de educación primaria, La Esperanza – 2017. (Tesis de doctorado). Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29465/alvares>
- Bacon-Shone, J. (2020). Introduction to Quantitative Research Methods. Hong Kong: University of Hong Kong. doi:ISBN: 978-988-12813-0-2
- Branden, N. (2001). La Psicología de la autoestima. México: Paidós
- Bueno, V. (24 de noviembre de 2021). Cuatro de cada cinco niños de 7 a 15 años se aíslan por el coronavirus y se sienten inseguros. *Información Alicante*. <https://www.informacion.es/alicante/2020/11/24/cuatro-cinco-ninos-7-15-25556152.html>
- Bonet, J. (1997). Manual de autoestima, sé amigo de ti mismo. España: Bilbao.
- Calderón, G. (2018). *Teatro infantil en el fortalecimiento de la autoestima en educación inicial*. (Tesis de maestría). Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia. <http://hdl.handle.net/11323/148>
- Consejo Nacional de la psicología de España (21 de julio de 2021). Con la pandemia se han incrementado y agravado los problemas psicológicos en niños y adolescentes, según advierte la Fundación ANAR. https://www.infocop.es/view_article.asp?id=18323
- Coopersmith, S. (1996). The antecedents of self esteem consulting. USA: Psychologist Press.
- Creswell, J., & Creswell, J. . (2017). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Sage publications
- Domínguez, D. (2008). Psicomotricidad e intervención educativa. Pirámide

- Encinas, S. (1995). Conocimiento y reflexión sobre la autoestima. Argentina: Interamericana
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (4 de marzo de 2021). Cuando se cumple un año de la pandemia, UNICEF insta a invertir más en servicios de salud mental. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/1-cada-7-ninos-jovenes-ha-vivido-confinado-hogar-durante-gran-parte-ano>
- Galán, V. (2017). La importancia del juego en la clase de lenguas. Universidad Autónoma Del Estado de México, 1–18. https://www.researchgate.net/publication/321837151_La_importancia_del_juego_en_la_clase_de_lenguas/
- Gonzaga, V. (2016). Programa “Aprendiendo a ser” para desarrollar la autoestima en niños de 5 años de la I.E.P “Johannes Gutenberg”, Comas, 2016. (Tesis Maestría) Lima: Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/18644/>
- Haeussler, P. y Milicic, N. (1996). Confiar en uno mismo: Programa de autoestima. Madrid: CE-PE
- Hee, C. (1997). Recordando el futuro: metodología en trabajo con mujeres. Lima: Escuela para el desarrollo.
- Hernández, A., Ramos, P. & Plascencia, M. (2018). Metodología de la investigación científica. España: Área de innovación y desarrollo. S.L
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la Investigación*. In Mc Graw Hill (6ª ed.). Mc Graw Hill
- Humphreys, T. (2001). Autoestima para niños y padres: la clave para la educación, la salud emocional y el éxito escolar y humano de tus hijos. España: Neo Person
- Johnson, R. (1999): El aprendizaje cooperativo en el aula. Barcelona: Paidós Educador.

- Lezama, C. (2021). Programa juegos educativos para mejorar la autoestima de los niños de 5 años del Jardín N° 215, Trujillo – 2019. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.
<http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/17297>
- Ministerio de Salud (2021). La salud mental de niñas, niños y adolescentes en el contexto de la covid-19. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
<https://www.unicef.org/peru/media/10616/file/Salud%20menta%20en%20contexto%20COVID19.pdf>
- Montero, B. (2017) Experiencias docentes aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. Revista de investigación Pensamiento Matemático, 7(1), 76-78.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Montalva, D. y Hidalgo, M. (2002). Autoestima y habilidades. Lima: Inadep
- Moreno, F. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil. Estudios sobre el mensaje periodístico, 19, pp.329.337.
<https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/viewFile/42040/40021>
- Muñoz, A. et al. (2019). Los juegos didácticos para el desarrollo de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés. Didasc@lia: Didáctica y Educación, 10(1), 25–35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7241786>
- Muñoz, M. (2018). Unidad didáctica de estrategias metodológicas para mejorar la autoestima en los estudiantes. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Educación, Azogues, Ecuador.
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/631>
- Naranjo, M. (2007). Autoestima: un factor relevante en la vida de la persona y tema esencial en el proceso educativo. (U. d. Rica, Ed.) Revista electrónica "Actualidades Investigativas en Educación, 7(3), pp. 1 - 27. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/447/44770311.pdf>
- Piaget, J. (1973). Seis estudios de psicología. Barcelona: Barral Editores

- Pozuelo, J. (2020). Aprender geología con juegos de mesa. Juegos didácticos sobre modelado del paisaje creados por estudiantes de 3ro de ESO. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28 (1), 20-28.
<https://1findr.1science.com/search?query=juego%20did%C3%A1ctico>
- Quast, K. (2020). Gamification, foreign language teaching and teacher education. *Revista Brasileira de Lingüística Aplicada*, 20(4), 787–820. 38
<https://www.scielo.br/j/rbla/a/DrWQRMFcSp936SzqMtx4WZC/?lang=pt>
- Sánchez, H. Reyes, C. & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. (1ª ed.). Lima: Universidad Ricardo Palma.
- Sagastizabal, M. (2004). *Diversidad cultural y fracaso escolar*. Novedac.
- Stevenson, B., Dekoninck, E. & Barrie, J. (2018). Studying the effects of a 'lego serious play' intervention within student group design. *Design and Engineering Education Practices*, pp. 44-49. University of Bath, United Kingdom; Imperial College London
- Vásquez, I. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 072 Celendín*. (Tesis de maestría). Universidad San Pedro, Celendín, Perú.
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12288>
- Vigotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. Madrid: Akal editorial.

ANEXOS

Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable Dependiente autoestima	Es el conglomerado de todas las experiencias que la persona ha pasado durante su vida y que han ido desarrollando la Autoevaluación y reflexión en ella. (Hertzog, 1980)	Nos permitirá observar el avance del nivel de autoestima de los niños en cinco dimensiones, evaluado mediante una escala valorativa	Aspecto afectivo	Reciprocidad	Ficha de observación
			Socio – emocional	Relaciones interpersonales	
			Física	Autoaceptación	
			Cognitiva	Autovaloración de las capacidades y logros	

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima en niños de 5 años, Institución Educativa 00168, Soritor-2022.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos.
<p>Problema general</p> <p>¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos como estrategia influye en la mejora de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor-2022?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿Cuál es el nivel de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, antes y después de la aplicación de juegos didácticos como estrategia, Soritor- 2022?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar el nivel de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, antes y después de la aplicación de juegos didácticos como estrategia, Soritor- 2022</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Ha. La aplicación de juegos didácticos como estrategia influyen de manera significativa en la mejora de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022 y</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>El nivel de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa 00168 es bajo, antes de la aplicación y alto después de la</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación.</p> <p>Instrumento:</p> <p>Lista de Cotejo</p>

<p>¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos como estrategia influye en la mejora de la autoestima a nivel afectivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022?</p>	<p>Determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia en la mejora de la autoestima a nivel afectivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022</p>	<p>aplicación de juegos los didácticos como estrategia, Soritor- 2022.</p>	
<p>¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos como estrategia influye en la mejora de la autoestima a nivel socioemocional de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022?</p>	<p>Determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia en la mejora de la autoestima a nivel socioemocional de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022</p>	<p>La aplicación de los juegos didácticos como estrategia influye significativamente en la mejora de la autoestima a nivel afectivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022</p>	
<p>¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos como estrategia influye en la mejora de la autoestima a nivel físico de los</p>	<p>Determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia en la mejora de la autoestima a nivel físico de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022</p>	<p>La aplicación de los juegos didácticos como estrategia influye significativamente en la mejora de la autoestima a nivel socioemocional de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022</p>	

<p>niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022?</p> <p>¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos como estrategia influye en la mejora de la autoestima a nivel cognitivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022?</p>	<p>Determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia en la mejora de la autoestima a nivel cognitivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022</p>	<p>La aplicación de los juegos didácticos como estrategia influye significativamente en la mejora de la autoestima a nivel físico de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022</p> <p>La aplicación de los juegos didácticos como estrategia influye significativamente en la mejora de la autoestima a nivel cognitivo de los niños de 5 años de la institución educativa 00168, Soritor- 2022</p>	
---	--	--	--

Ficha de observación

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo observar y analizar la autoestima, en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa 00168 San Miguel.

Por favor, describa su percepción de la autoestima del niño de acuerdo a la siguiente pauta.

Para cada ítem elija una de las cuatro alternativas, la que mejor lo describa, poniendo una cruz en el casillero que corresponda:

Nunca (1), a veces (2), casi siempre (3), siempre (4).

N°	Ítems	Valoración			
		1 nunca	2 A veces	3 Casi siempre	4 siempre
DIMENSIÓN AFECTIVO					
1	Expresa sus sentimientos y emociones.				
2	Acepta manifestaciones de afecto de sus compañeros.				
3	Apoya afectivamente a otros niños.				
4	Muestra tolerancia a la frustración.				
5	Expresa sus ideas con claridad.				
6	Respeto las emociones de los demás.				
7	Muestra alegría de sus propios logros.				
8	Se dice a sí mismo/mismas cosas positivas.				
DIMENSIÓN SOCIOEMOCIONAL					
9	Escucha activamente.				
10	Tolera diferencia de opiniones.				
11	Respeto las reglas.				
12	Trabaja en equipo.				
13	Sonríe a los demás ante un estímulo positivo.				
14	Ayuda a sus compañeros y compañeras.				
15	Pide por favor y agradece.				
16	Muestra alegría por el logro de sus compañeros y compañeras.				
DIMENSIÓN FÍSICA					
17	Reconoce sus características físicas y se acepta tal como es.				
18	Acepta sus diferencias físicas.				
19	Cuida su cuerpo.				
20	Muestra aprecio por lo que realiza.				
21	Evita situaciones de riesgo.				
22	Ingiere alimentos que sean nutritivos.				

23	Participa con entusiasmo en las actividades físicas.				
24	Tiene horarios para dormir y despertar.				
DIMENSIÓN COGNITIVA					
25	Expresa lo que piensa adecuadamente.				
26	Formula preguntas según su interés.				
27	Muestra iniciativa por aprender.				
28	Resuelve espontáneamente fichas de aprestamiento.				
29	Describe acontecimientos de su interés.				
30	Narra un cuento que sea de su agrado.				
31	Relaciona números y cantidades con juegos que le agraden.				
32	Reconoce el tiempo y el lugar en que se encuentra.				

Fichas de validación



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres del experto : Vives Coronado Luis Alfonso
 Grado Académico : Magíster
 Institución donde labora/Cargo : Universidad Señor de Sipan SAC
 Instrumento motivo de evaluación : Los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima en niños de 5 años, Institución Educativa N° 00168, Soritor, 2022
 Autor del instrumento : Bach. Reyes Pérez, Patricia Isabel

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Muy deficiente	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena
	00 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
	1	2	3	4	5
CLARIDAD				X	
OBJETIVIDAD					X
ACTUALIDAD				X	
ORGANIZACIÓN				X	
SUFICIENCIA					X
INTENCIONALIDAD					X
CONSISTENCIA				X	
COHERENCIA				X	
METODOLOGÍA					X
PERTINENCIA					X
SUB TOTAL				20	25
PUNTAJE TOTAL				45	

COMENTARIO, OPINIÓN Y SUGERENCIAS

Continuar con la investigación.

VALORACIÓN PROMEDIO: 45 puntos

Chiclayo, 30 de Mayo del 2022

Mg. Luis A. Vives Coronado

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres del experto : Ramos Díaz Anali M.
 Grado Académico : Magíster
 Institución donde labora/Cargo : Universidad Santo Toribio de Mogrovejo
 Instrumento motivo de evaluación : Los juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima en niños de 5 años, Institución Educativa N° 00168, Soritor, 2022
 Autor del instrumento : Bach. Reyes Pérez, Patricia Isabel

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios		Muy deficiente	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena
		00 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado, específico y sin ambigüedades.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems del instrumento evidencian objetividad y coherencia con las opciones de respuestas.					X
ACTUALIDAD	El instrumento es vigente y acorde con el conocimiento científico, tecnológico y legal inherente a las variables.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento están distribuidos en función de las dimensiones que faciliten su procesamiento.				X	
SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de los ítems e instrumento son suficientes.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems e instrumento es adecuado para el tipo y nivel de investigación.					X
CONSISTENCIA	La valoración de medición del instrumento es apropiado para medir cada uno de los ítems.				X	
COHERENCIA	Los ítems están redactados acorde con los indicadores y dimensiones de la variable.				X	
METODOLOGÍA	El instrumento es concordante con la técnica de recolección de datos y el nivel de investigación.					X
PERTINENCIA	El instrumento es funcional y aplicable según las características de los sujetos muestrales.					X
SUB TOTAL					20	30
PUNTAJE TOTAL					20	30

COMENTARIO, OPINIÓN Y SUGERENCIAS

Continuar con la investigación.

VALORACIÓN PROMEDIO: 50 puntos_

Chiclayo, 30 de Mayo del 2022



Mg. Anali M, Ramos Díaz

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres del experto : TRIGOSO PAREDES José Luis
Grado Académico : Doctor
 Institución donde labora/Cargo : DRE San Martín/ Especialista en Educación Secundaria en Ciencia y Tecnología.

Instrumento motivo de evaluación : Validación de la Ficha de Observación En niños de 5 años, Institución Educativa N° 00186, Soritor, 2022

Autor del instrumento : Patricia Isabel Reyes Perez

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios		Muy deficiente	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	
		00 – 20%	21 -40%	41 – 60%	61 -80%	81 – 100%	
		1	2	3	4	5	
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado, específico y sin ambigüedades.			x			
OBJETIVIDAD	Los ítems del instrumento evidencian objetividad y coherencia con las opciones de respuestas.				x		
ACTUALIDAD	El instrumento es vigente y acorde con el conocimiento científico, tecnológico y legal inherente a las variables.			x			
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento están distribuidos en función de las dimensiones que faciliten su procesamiento.				x		
SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de los ítems e instrumento son suficientes.			x			
INTENCIONALIDAD	Los ítems e instrumento es adecuado para el tipo y nivel de investigación.			x			
CONSISTENCIA	La valoración de medición del instrumento es apropiado para medir cada uno de los ítems.				x		
COHERENCIA	Los ítems están redactados acorde con los indicadores y dimensiones de la variable.				x		
METODOLOGÍA	El instrumento es concordante con la técnica de recolección de datos y el nivel de investigación.			x			
PERTINENCIA	El instrumento es funcional y aplicable según las características de los sujetos muestrales.				x		
SUB TOTAL					15	20	
					PUNTAJE TOTAL		35

COMENTARIO, OPINIÓN Y SUGERENCIAS

Es necesario definir el instrumento como una Ficha de Observación, no como lista de cotejo, porque se está utilizando la escala de Likert.

VALORACIÓN PROMEDIO: 3.5 puntos

Moyobamba, 02 de junio del 2022




Sesiones de aprendizaje de aplicación de juegos didácticos


SESION 1: “La Caja Del Tesoro”

DIMENSION	Aspecto Afectivo
OBJETIVO	El objetivo de este juego, que es más bien reflexivo, es que los niños se sientan únicos y especiales .
TIEMPO	45 minutos
INICIO	La docente saluda a los pequeños de manera afectuosa, luego presenta los materiales: -Una caja bonita forrada y atractiva -Espejo dentro en el fondo de la caja
DESARROLLO	<p>Materiales: una caja bonita forrada y atractiva con un espejo dentro, que haga que quién mire en su interior vea reflejada su cara. El/la tutor/a dice: Tengo una caja mágica. Dentro de ella está la cara de la persona más importante del mundo. ¿Quién quiere verla?”.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Se invita a los niños y niñas a que se acerquen para mirar y se les pide que guarden en secreto lo que han visto hasta que todos hayan mirado dentro de la caja. Cuando todos los niños y niñas han pasado mirando dentro de la caja, se inicia un diálogo sobre la persona especial que vieron, en qué era especial, qué se puede hacer para ser especial...Consiste el juego en imitar los sonidos de los animales, después de haber dialogado con los niños y niñas sobre cómo se comunican y qué nos permite diferenciar unos de otros:</p> <p>- El perro ladra: guau, guau...-El gato maúlla: miau, miau...- La vaca muge: muuuu, muuu...- La gallina cacarea: cocoroco...- El pato grazna: cua, cua...</p>
CIERRE	La docente les explica a los niños que lo más importante “somos nosotros” como personas en primer lugar y que debemos reconocer nuestras habilidades en especial nuestro autoconcepto y no permitir que otras personas nos contaminen con decretos mentales negativos Se confecciona un cartel con decretos mentales positivos
RECURSOS	Papelógrafos, plumones, témperas


SESION 2: "La Silla Caliente"

DIMENSION	Aspecto Afectivo
OBJETIVO	Permite a los más pequeños recibir una gran cantidad de estímulos positivos, y que les pueden servir para ir creando una imagen más positiva de sí mismos.
TIEMPO	45 minutos
INICIO	La docente saluda a los pequeños de manera afectuosa y luego presenta los materiales: -Una silla.
DESARROLLO	<p>La docente coloca la silla en medio del aula y pide de manera voluntaria que uno de los pequeños se siente en ella, luego que el niño se coloca en la silla pide a 7 niños que se sitúen un poco alejados de él, alrededor.</p>  <p>Empiezan a caminar hacia él, ¡y cuando la persona que dirige el juego dice "alto!", todos deberán detenerse y decir algo bueno de esa persona, algo que les gusta, cómo es él.....</p> <p>Cuando todos los niños llegan al niño que se sitúa en el centro, se cambia a la persona y al grupo del alrededor hasta que todos los niños participen.</p> <p>luego la docente realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">¿Les gusto el juego?¿Cómo se sintieron los que estaban sentados en las sillas?¿Cómo se sintieron los niños que están alrededor?¿Les gusto escuchar lo que mas les agrada de ustedes a sus compañeros? <p>la docente les repartirá unas hojas de papel bond y sus cartucheras les pedirá que dibujen que es lo que mas le gusta de un compañero y saldrán a explicar.</p>
CIERRE	La docente les explica a los niños que lo más importante es quererse y aceptarse tal y como somos y nunca creernos más ni menos que otros.
RECURSOS	Silla, Hojas, Lápiz, Colores.


SESION 3: "Autorretrato"

DIMENSION	Aspecto físico
OBJETIVO	A través del dibujo el niño pueda construir una imagen positiva y sana de sí mismo.
TIEMPO	45 minutos
INICIO	La docente saluda a los pequeños de manera afectuosa y luego presenta los materiales: hoja bond, lápiz, colores, crayolas, etc.
DESARROLLO	<p>La docente al niño que se dibuje a sí mismo y que destaque en el dibujo sus cualidades positivas, aquellas cosas que le gusten de sí mismo; pueden ser cosas de su aspecto físico, pero intentaremos animarle a que hable también de cosas sobre su forma de ser.</p>  <p>También el niño puede añadir las cosas que le gusta hacer, como forma de potenciar su autoconocimiento. Podemos también reflexionar con él sobre aquellas cosas que le gustaría cambiar o mejorar.</p> <p>La docente después que los niños hayan terminado de dibujar les realizara las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">¿Cómo se sintieron al dibujar su retrato?¿Qué es lo que más les gusta de ustedes?¿Qué les gustaría cambiar? <p>la docente pedirá de forma voluntaria que algunos niños salgan exponer sus dibujos.</p>
CIERRE	La docente realiza una reflexión sobre que debemos valorarnos como niños conocer nuestras virtudes, actitudes, nuestro cuerpo, queremos siempre como somos.
RECURSOS	Hoja bond, Lápiz, colores, crayolas, etc


SESION 4: “Las Gafas Positivas”

DIMENSION	Aspecto socioemocional
OBJETIVO	De que reconozcan en él mismo cosas positivas, y también que sea capaz de reconocerlas en los demás.
TIEMPO	45 minutos
INICIO	La docente saluda a los niños de manera afectuosa y presenta varios materiales: Cartulina, Colores, Crayolas, etc.
DESARROLLO	<p>la docente les entrega materiales como cartulina y les ayudara a realizar a cada uno de ellos unas gafas, luego de culminar la docente les pide a los niños que se ponga las gafas que hicieron cada uno de ellos y que son muy especiales. A través de estas gafas solo podrá ver las cosas positivas de lo que les pasa.</p>  <p>Además, la docente les pide, mientras llevan sus gafas, que mencionen cualidades suyas o de sus amigos.</p> <p>Luego la docente les realizara las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido al realizar esta actividad? ¿Cómo se sintieron al reconoces sus cualidades y las de sus compañeros?</p>
CIERRE	La docente les menciona que todos tenemos muchas cualidades positivas que debemos demostrar y querernos siempre y que somos muy importantes para las personas que nos quieren y nosotros también debemos de valorar y respetar a los que están a nuestro alrededor.
RECURSOS	Cartulina, Colores, Crayolas, etc.


SESION :5 “El Adivino”

DIMENSION	Aspecto cognitivo
OBJETIVO	Empoderar a los niños y que estos se sientan personas únicas y especiales.
TIEMPO	45 minutos
INICIO	La docente saluda afectuosamente a los niños y les presenta los materiales que utilizaran: Papel, Lápiz.
DESARROLLO	<p>La docente pide a los niños deberán sentarse en círculo. Cada jugador deberá dictar a la docente en un papel, tres características de la persona que tiene a su derecha.</p>  <p>Al finalizar, se meterán todos los papeles doblados en una bolsa y después, al azar, se irán leyendo uno a uno en alto. Entre todos, el objetivo será adivinar de quién se está hablando.</p> <p>Luego la docente les realizara las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron al decir las c cualidades de sus amiguitos?</p> <p>¿Cómo se sintieron cuándo sus compañeros dijeron cosas lindas de ustedes?</p>
CIERRE	La docente les menciona que todos ustedes son únicos y especiales y que debemos queremos mucho con nuestras cualidades y defectos.
RECURSOS	Papel, Lápiz

SESION 6: “La Tarjeta De Presentación”

DIMENSION	Aspecto físico
OBJETIVO	Que los niños se empiezan a sentir mayores e importantes, y además, a través de su toque personal en la tarjeta, podrán reforzar aquellas cualidades que reconozcan en sí mismos.
TIEMPO	45 minutos
INICIO	La docente saluda afectuosamente a los niños y les presenta los materiales que utilizaran: Cartulina, Papel, Lápiz, colores, crayolas.
DESARROLLO	<p>La docente debe cortar una cartulina con el niño, en rectángulo, de 10x6 cm aproximadamente.</p> <p>Le ayudamos a hacer una tarjeta personalizada, a mano. Le contaremos que esa tarjeta será para presentarse a sus amigos. En ella deberán incluir alguna de sus cualidades o habilidades; por ejemplo, "María, dibujante, la mejor cuidando las plantas de la casa, simpática y divertida".</p>  <p>luego de culminar la carta le pedimos de manera voluntaria que salgan a leer la carta que escribieron y de que amiguito la hicieron.</p> <p>luego la docente les realizar las siguientes preguntas? ¿Cómo se han sentido al hacer la carta? ¿Cómo crees que se ha sentido tu amiguito cuando le leíste la carta?</p>
CIERRE	La docente les menciona, si es que no pueden decir a la persona lo que sienten, pueden decir a alguien que les ayude a escribir esa cara con los que ustedes sientan.
RECURSOS	cartulina, lápiz, borrador, colores.

SESION 7: “Las Huella Digitales”

DIMENSION	Aspecto socioemocional
OBJETIVO	Es lograr que el niño se sienta especial y único.
TIEMPO	45 minutos
INICIO	La docente saluda afectuosamente a los niños y les presenta los materiales que utilizaran: Papel, y tampón.
DESARROLLO	<p>la docente entregara a los niños un papel bond y un tampón, luego les pedirá que coloquen sus manos en el tampón, luego colocaran sus manos en el papel bond.</p> <p>las manos quedaran marcadas sobre el papel. luego haremos lo mismo nosotros, y explicar a los niños que, igual que las huellas de cada uno son diferentes, también lo somos cada uno de nosotros.</p> <p>que solo por eso ya somos especiales y únicos.</p> <p>Esta actividad puede hacer que nuestros niños se sientan valorados de forma individual.</p>  <p>La docente realizara las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad?</p> <p>¿Sus huellas son iguales?</p> <p>¿Creen que son iguales con sus amigos? ¿Por qué?</p>
CIERRE	luego la docente les hará reflexionar diciendo que todos son únicos y muy importantes.
RECURSOS	Papel bond, tampón.

Base de datos

N°	PRETEST				PUNTAJE	POSTEST				PUNTAJE
	Afectiva	Socioemocional	Física	Cognitiva		Afectiva	Socioemocional	Física	Cognitiva	
1	16	16	17	15	64	21	24	28	21	94
2	11	12	15	15	53	23	24	27	25	99
3	8	11	9	9	37	21	21	28	18	88
4	9	10	9	11	39	22	24	29	21	96
5	8	11	8	8	35	23	26	27	21	97
6	9	10	14	10	43	20	24	28	19	91
7	8	9	11	8	36	24	23	27	28	102
8	10	12	10	10	42	24	23	29	22	98
9	11	10	10	11	42	22	24	28	23	97
10	11	11	12	16	50	24	21	27	25	97
11	12	11	11	10	44	24	25	28	23	100
12	16	16	17	19	68	25	26	29	27	107
13	14	11	11	11	47	26	24	29	28	107
14	12	12	11	11	46	27	23	28	25	103
15	9	11	13	9	42	28	25	26	25	104
16	12	12	15	10	49	28	27	28	26	109
17	9	13	13	8	43	26	27	28	25	106
18	9	12	13	9	43	26	24	29	28	107
PUNTAJE	194	210	219	200	823	434	435	503	430	1802
MEDIA	10.78	11.67	12.17	11.11	45.72	24.11	24.17	27.94	23.89	100.11
DS	2.53	1.85	2.66	3.10	8.78	2.40	1.69	0.87	3.07	5.95