



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Aplicación del juego de las fortalezas para mejorar la autoestima en  
niños de una Institución educativa pública de Morropón, 2023

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

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Torres Mendoza Rosa Edith ([orcid.org/0009-0000-7260-3925](https://orcid.org/0009-0000-7260-3925))

**ASESORES:**

Mg. Merino Flores, Irene ([orcid.org/0000-0003-3026-5766](https://orcid.org/0000-0003-3026-5766))

Mg. Velez Sancarranco, Miguel Alberto ([orcid.org/0000-0002-5557-2378](https://orcid.org/0000-0002-5557-2378))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

PIURA - PERÚ

2024

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a mi familia por el apoyo incondicional que me brindan, por tener confianza y siempre en mi persona y por ser mi motivación para superarme día a día.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis asesores Irene y Miguel por ser el acompañamiento y guía con sus pautas y conocimientos en este proceso y a la Universidad Cesar Vallejo por brindarme la oportunidad de seguir creciendo como profesional y continuar formándome para ser una profesional destacada.

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

### Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "APLICACIÓN DEL JUEGO DE LAS FORTALEZAS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE MORROPÓN, 2023", cuyo autor es TORRES MENDOZA ROSA EDITH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 12 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 12-01- 2024 14:13:44

Código documento Trilce: TRI - 0731712

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

### Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, TORRES MENDOZA ROSA EDITH estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "APLICACIÓN DEL JUEGO DE LAS FORTALEZAS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE MORROPÓN, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:



1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita atextual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ROSA EDITH TORRES MENDOZA DNI: 45396950 ORCID: 0009-0000-7260-3925	Firmado electrónicamente por: ROSATORRES el 28-12-2023 22:12:47

Código documento Trilce: TRI - 0711341



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos	17
3.5. Método de análisis de datos	18
3.6. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	31
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS	41
ANEXOS	49
Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables	49
Anexo 2: Instrumento para la variable 2	50
Anexo 3 : Juicio de expertos	59
Anexo 4: Consentimiento y asentimiento informado	89
Anexo 5: Reporte de Turnitin	94
Anexo 6: Solicitud y autorización de la institución educativa	95
Anexo 7. Sesiones de Juego de fortalezas	99
Anexo 8. Base de datos del pre y post test	101

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Autoestima</i>	20
<b>Tabla 2</b> <i>Prueba de Normalidad</i>	21
<b>Tabla 3</b> <i>Prueba t para muestras relacionadas</i>	22
<b>Tabla 4</b> <i>Significancia de sí mismo</i>	22
<b>Tabla 5</b> <i>Prueba t para muestras relacionadas</i>	24
<b>Tabla 6</b> <i>Significancia de sí mismo</i>	24
<b>Tabla 7</b> <i>Prueba t para muestras relacionadas</i>	25
<b>Tabla 8</b> <i>Significancia de social pares</i>	25
<b>Tabla 9</b> <i>Prueba t para muestras relacionadas</i>	27
<b>Tabla 10</b> <i>Significancia de hogar padres</i>	27
<b>Tabla 11</b> <i>Prueba t para muestras relacionadas</i>	29
<b>Tabla 12</b> <i>Significancia de la escuela</i>	29

## RESUMEN

En la investigación titulada Aplicación del juego de las fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una Institución pública de Morropón, 2023 se tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación del juego de fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón 2023 donde se utilizó la metodología del tipo aplicada de enfoque cuantitativo de nivel correlacional causal de diseño cuasiexperimental y llegando al resultado donde se observó que el valor  $p$  es igual a 0.000, lo cual es menor que 0.05. por ello, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alterna ( $H_a$ ) lo cual significa que existe una influencia estadísticamente significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la mejora de la autoestima en niños de una institución pública en Morropón durante el año 2023 y llegando a la conclusión donde determinó la influencia que tuvo la aplicación del juego de fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón en el año 2023

**Palabras clave :** Autoestima, Juego de fortalezas, institución pública.

## ABSTRACT

In his thesis titled Application of the strengths game to improve self-esteem in children from a public institution in Morropón, 2023, the objective was to determine the influence of the application of the strengths game to improve self-esteem in children from a public institution in Morropón, 2023. where the methodology of the applied type of quantitative approach of causal correlational level of quasi-experimental design was used and reaching the result where it was observed that the p value is equal to 0.000, which is less than 0.05. Therefore, we reject the null hypothesis (Ho) and accept the alternative hypothesis (Ha), which means that there is a statistically significant influence of the application of the strengths game in improving self-esteem in children from a public institution in Morropón during the year 2023 and reaching the conclusion where the influence that the application of the strengths game had to improve self-esteem in children from a public institution in Morropón in the year 2023 was determined.

**Keywords:** self-esteem, Game of strengths, public institution

## I. INTRODUCCIÓN

Para la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2021) la autoestima referida al bienestar donde surgen percepciones de la valoración según su indicación que puede ser afirmativa o negativa que hace un individuo hacia su autodefinición direccionada a sus sentimientos, deseos, opiniones que tiene de sí mismo o de los demás. Es la válida personal y la autoaceptación de sí mismo. No tener niveles deseados de autoestima ocasiona poca expresión en los estudiantes, desconfianza de sí mismo, miedo al error o a equivocarse, entre otros factores negativos que hacen que el estudiante se sienta más inseguro de realizar las cosas o actividades que se le presentan. Bajo esa definición, a nivel mundial, en la niñez la autoestima es una variable influyente en el crecimiento de los niños. En el mundo presentan problemas de salud psicológicos y mentales viendo afectado su autoestima, la causa muchas veces es por bullying, maltrato familiar, social, entre otros. Por ello se considera que en aula deben existir estrategias basadas en el juego para fortalecer la confianza en sí mismos, mejor autoconcepto, expresarse mejor y tener consideración por los demás.

Aunado a ello, El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) refiere que el 20% de niños a nivel mundial sufren de algún tipo de trastorno mental ocasionando bajos niveles de autoestima, siendo el 15% provenientes de países de bajos y medios ingresos económicos; por ello, hoy en día las escuelas comprenden un entorno de cotidianidad y permanencia para los niños. Pero es evidente que, la calidad y los estándares que se manifiestan en ellas limitan el desarrollo de una correcta autoestima, estando está relacionada con los estímulos que el ámbito académico ofrece desde la interacción entre compañeros y maestros (Rodríguez et al., 2021). Un estudio en centro américa dio a conocer que el 43% de niño mostraron niveles bajos de autoestima, siendo de necesidad la implementación de programas o estrategias para mejorar el contexto (Álvarez et al., 2020).

En ese sentido, han surgido iniciativas que constan de programas con exergames, causando que los niños y niñas manifiesten cambios positivos en la actitud y la autoestima. En algunos estudios, este tipo de programas evidencian muchos resultados agudos favorables en las niñas. No obstante, a través de estos

medios se alcanzan buenos resultados, en donde prevalece la importancia de originar un entorno direccionado a quehaceres en las clases, promoviendo positivas experiencias en ambos sexos. De esta manera, se adquiere un gran desarrollo y actitudes más saludables de los alumnos (Andrade et al., 2020).

A nivel nacional, el Ministerio de Salud (2022), refiere que los niños presentan bajos niveles de autoestima, siendo por el bullying entre compañeros de aula, por temas familiares, entre otros. Estos bajos niveles de autoestima, se cree que pasan por problemas de salud mental, tal como lo refiere la UNICEF (2021) viéndose elevados durante los años de pandemia. Asimismo, un estudio en Amazonas, mostró que el 72% de niños mantenía un grado medio de autoestima y el 11% un grado bajo (Pujapat y Kunchikui, 2021). Surgiendo así iniciativas de programas de instrucción emocional que buscan incrementar el índice de autoestima de los niños que asisten a las instituciones públicas, que constan de procedimientos de formación preventiva de la violencia escolar, lo cual puede disminuir su desempeño académico, señalando que los niños más expuestos a las agresiones por parte de sus compañeros dentro de la escuela son aquellos que portan baja autoestima. Estos programas pueden evidenciar un incremento de aproximadamente un 20% en los aspectos de autoestima (Bautista et al., 2022).

A nivel local, el Colegio de Psicólogos del Perú - Consejo Directivo Regional y Piura (CPP-CDRP, 2023) para mejorar su autoestima, propuso talleres que son cruciales para brindar una educación que ayude a los niños a desarrollar una autoestima positiva. Por ende, la psicóloga Gerardiny Requena afirmó que “tanto los niños y niñas deben conocer su valor, que sepan que tienen virtudes y cualidades que los hacen únicos y valiosos. Por lo tanto, a nivel institucional, en el centro educativo pública de Morropón de la ciudad de Piura, se observa que los niños que acuden a la escuela rural tienden a ser callados, vergonzosos y poco expresivos, esto ha generado que muchas veces se dejen humillar por sus compañeros de aula provenientes de la zona urbana, entonces se ha creído conveniente generar una estrategia de juego de fortalezas que ayuden a su autoestima y crean en su “yo” para tener mejor confianza y autoconcepto.

Por ello, la pregunta general: ¿De qué manera los juegos de las fortalezas mejora la autoestima en niños de una Institución pública de Morropón, 2023? generando preguntas específicas como ¿De qué manera los juegos de las

fortalezas mejora la dimensión autoconcepto de los niños de una I.E.P de Morropón 2023?, ¿De qué manera los juegos de las fortalezas mejora la dimensión aceptación de sí mismos de los niños de una I.E.P de Morropón 2023?; ¿De qué manera los juegos de las fortalezas mejora la dimensión autonomía de los niños de una institución pública de Morropón?, ¿De qué manera los juegos de las fortalezas mejora la dimensión expresión afectiva de los niños de una I.E.P de Morropón 2023?, ¿De qué manera los juegos de las fortalezas mejoran la dimensión consideración en los niños de una I.E.P de Morropón 2023?

La investigación se justifica por ser teórica, que se centra en un marco referencial sustentado por Schaefer (2012) que sustenta la estrategia del Juego, Wangari et al. (2021) con la autoestima; para poder nutrirse de conocimiento y reflejar lo que acontece en un contexto, generando información verídica para que futuras investigaciones lo consideren como soporte científico. También se justifica de manera práctica, por evaluar a los niños de la I.E.P de Morropón, conocer su nivel de autoestima y bajo ello, plantear lúdicos referentes a la fortaleza. De forma social, se considera relevante por permitir a los directivos, padres de familia, docentes y demás personal involucrado en la educación y desarrollo del estudiante, tomar decisiones para desarrollar la autoestima, justificando al juego de fortalezas como una alternativa de solución óptima para llegar a potenciar al estudiante. De forma metodológica se considera esencial por brindar alternativas y estrategias de solución, además de instrumentos que pasarán por un proceso de validez y confiabilidad para ser replicado en contextos similares.

Ante ello, el objetivo general es: Determinar la influencia de la aplicación del juego de fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón 2023; como objetivos específicos se tiene: Evaluar el nivel de autoestima previa a la aplicación del juego de fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón 2023; aplicar el juego de fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón 2023; evaluar el nivel de autoestima posterior a la aplicación del juego de fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón 2023. Como hipótesis de investigación se tiene: existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

Párraga y Barcia (2021), en California, tuvieron por objetivo Evaluar los niveles de autoestima y examinar cómo afectan el entorno socioeducativo de los estudiantes que se forman en el cuarto y quinto año de Educación Básica Elemental en la Ciudadela California, se empleó la metodología de enfoque cuantitativo, descriptiva, teniendo como muestra 24 estudiantes del nivel básico, para la toma de datos se empleó la entrevista. Los hallazgos indicaron que el 100 % de los estudiantes conocen el significado de autoestima, puesto que muchas veces lo confunden con el ego, manifestando que la autoestima puede verse afectada por la crianza, el entorno escolar y la inseguridad. Finalmente se concluyó que los padres cultiven la autoestima desde bebés, con el fin de prevenir posibles afectaciones en este aspecto a medida que crecen.

Andrade et al. (2020), en España, Se hizo trabajo el desarrollo de la investigación de analizar cómo la participación en estudiantes que influye en los estados de ánimo y la autoestima de escolares de la escuela primaria durante las clases de educación física. La metodología fue cuantitativo, descriptivo y no experimental, los datos fueron recolectados mediante el cuestionario, interviniendo una muestra de 213 niños(as). Los resultados indicaron un aumento en la autoestima en los niños ( $p < 0,05$ ) y una reducción de la confusión mental de las niñas ( $p < 0,05$ ). Finalmente se concluyó que es esencial el estudio de la autoestima, para crear un ambiente orientado a promover experiencias positivas que posibiliten el desarrollo de conductas adecuadas en los estudiantes.

Rivera et al. (2020), en Ecuador, analizó las apps empleadas por los encargados de llevar el nivel inicial, es fundamental facilitar un entorno propicio para el aprendizaje de los niños, al mismo tiempo que se busca fortalecer y mejorar su autoestima., empleando como metodología de investigación el enfoque cuantitativo, descriptivo, no experimental; donde se utilizó para la toma de datos el cuestionario, aplicado una muestra a 51 docentes de las diferentes instituciones educativas. Arrojando como resultados que el 50 % de los docentes consideran que las apps ayudan a mejorar la enseñanza de aprendizaje y el nivel de autoestima de

los alumnos. Finalmente se concluyó que, los docentes encuentran en el uso de la tecnología la manera de desarrollar la autoestima en los niños de inicial.

Bracho et al. (2019), en Colombia, se llevó a cabo una investigación con el objetivo de analizar cómo un programa de valores impacta en la autoestima de los alumnos de Educación Primaria. empleando una investigación de enfoque cuantitativa, nivel experimental, la muestra la conformaron 30 estudiantes. Los resultados arrojaron que la autoestima de los escolares está en un nivel medio (44%) y nivel bajo (34%). Finalmente se concluyó, que hay una correlación positiva entre variables; debido al aumento en el nivel de orgullo observado en los escolares de educación primaria.

En el contexto nacional se tiene a Bautista et al., (2022) en Trujillo, cuyo objetivo fue evaluar la relación del plan de educación emocional en la perfección de autoestima de los niños del segundo de primaria de una I.E, empleó una metodología cuantitativa, los datos fueron recogidos mediante el test de autoestima, aplicando una muestra de 30 estudiantes. Los resultados indicaron que luego de del programa de educación emocional los niños mostraron un nivel de autoestima alta de 40%, media de 33% y baja de 13 %. Finalmente se pudo evidenciar que la autoestima en los niños mejoró luego de aplicarse el programa.

Velásquez et al. (2022), en Puno, analizó la influencia del programa cuentos de hadas en el orgullo de niños y niñas de siete a diez años, empleando una metodología con enfoque cuantitativo, donde se utilizó para la recopilación de datos el cuestionario, interviniendo una muestra de 15 niños (as). Los hallazgos indicaron que una gran nivel de autoestima de los niños en la escuela es del 13%, el 87 % de los niños tienen una autoestima alta, esto hace referencia que las aplicaciones de cuentos mejoran significativamente las habilidades de los niños para relacionarse con los demás y también contribuye en su rendimiento académico. Finalmente se concluyó programa de cuentos contribuye al desarrollo socioemocional de los niños y mejora su nivel de autoestima.

Pujapat y Kunchiku (2021), en Amazonas, cuyo objetivo fue evaluar la escala de autoestima en escolares de educación primaria en la comunidad rural Awajún San Rafael, Bagua, empleando un enfoque cuantitativo, descriptivo, utilizando el test para la toma de datos, interviniendo una muestra de 130 estudiantes. Los hallazgos indicaron que los niveles de autoestima según las áreas correspondientes fueron: 68% en el área sí mismo, 56% área social, 45% en el área hogar y 60% en el área escuela. Por lo tanto, se puede concluir que el grado de autoestima de los estudiantes es en promedio alto, aunque aún es necesario trabajar para fortalecer todas las áreas que la conforma de manera óptima.

Paricahua et al., (2021) en Puerto Maldonado, estableció la vinculación con el entorno social familiar y la autoestima de colegiales de una institución educativa mediante un enfoque cuantitativo, no experimental, descriptivo-correlacional, la muestra la conformaron 246 estudiantes a quienes se les tomo una encuesta para la toma de datos. Los resultados arrojaron que los estudiantes evidenciaron un nivel de autoestima medio (53%), autoestima alta (30%) y autoestima baja (16.67%). Finalmente existe una relación entre variables debido a que se percibe que las estrategias potencian las fortalezas y actitudes de los estudiantes haciendo que su autoestima aumente.

Venturo (2020), en Huancavelica, cuyo fue evaluar los niveles de autoestima en alumnos de 5 años de la I. E. Inicial N° 032 de Puños, Huánuco 2019, empleando una metodología cuantitativa, tipo básica, de nivel descriptivo, la muestra fue de 18 estudiantes, utilizando para la recopilación de datos la ficha de observación. Los resultados arrojaron que lo estudiantes evidencian un nivel bajo de autoestima de 33%, 50 % regular y 17 % alto. Finalmente se concluyó que los alumnos de educación inicial presentan un nivel regular de autoestima.

Denegri et al. (2022), en Lima, Se realizo un análisis de la autoestima de los colegiales en una institución educativa, mediante un método cuantitativo y no experimental-correlacional. La muestra incluyó a 110 estudiantes, donde se les midió a través del instrumento llamado cuestionario. Los resultados mostraron la autoestima en sí mismo (66.4%), autoestima social (50.9%) y autoestima en el

hogar (10%). Se concluyó que dentro de las instituciones educativas de Lima norte se percibe un nivel alto de autoestima en los escolares

Como definición de la **variable 1: aplicación del juego de las fortalezas**, parece ser una herramienta educativa positiva que busca no solo enseñar conceptos, sino también cultivar actitudes y comportamientos beneficiosos en los niños. El objetivo es que los niños reconozcan sus fortalezas y se valoren a sí mismos. Parece ser una estrategia integral para equipar a los niños con las herramientas emocionales y cognitivas necesarias para enfrentar y superar las adversidades en su vida. (Schaefer, 2012). Según Bulut et al. (2022) las fortalezas son aspectos en la vida y de la personalidad de un niño que se considera positiva en disposición en que reconocen superar obstáculos, ya sea para resolver problemas o evitarlos, o en todo caso sobreponerse ante situaciones adversas. Para Liu et al. (2020) son actividades recreativas que pueden ser desarrolladas por todas las edades.

Entre la definición de las dimensiones, se menciona la **primera dimensión: el juego motor**, el autor Simón-Piqueras et al. (2022) es una actividad orientada al aprendizaje del niño a través de elementos motrices, sociales y emocionales. Asimismo, Gutiérrez et al. (2022) lo describen como una actividad lúdica orientada al enriquecimiento de la experiencia motora del niño.

En la **segunda dimensión, el juego simbólico**, se define como la actividad mediante la cual los niños hacen uso de su capacidad mental para desarrollar sus habilidades (González-Sala et al., 2021). Para Achilovna (2022) es un tipo de juego que practica el infante con un juguete u objeto para recrear experiencias vividas en su día a día.

Como **tercera dimensión, el juego de reglas**, estos juegos están estructurados por un reglamento que todos los participantes deben respetar (López et al., 2020). Son un conjunto de normas que el niño debe de considerar al momento de realizar algún juego lúdico con los compañeros de aula (Garibaldi, 2022).

Y la **cuarta dimensión, el juego de construcción**, es un conjunto de piezas, de diversas formas y tamaños donde el niño puede hacer múltiples

combinaciones al manipular y construir diferentes formas (Cabrales et al., 2021). Para Brooks y Sjöberg (2022) es una actividad orientada a la obtención de un producto, que le permite al infante crear diferentes objetos.

Respecto con la definición de la **variable 2: autoestima**, es referida como una percepción que tiene una persona hacia sí mismo con respecto a su imagen, es decir, en referencia a sus pensamientos, su forma de ser (Talavera et al., 2023). Además, es el nivel de aceptabilidad y valor que una persona atribuye a su autoimagen. Cuando una persona se respeta y valora a sí misma, sin considerarse superior a los demás o impecable, es decir, aceptan sus fortalezas y límites (Utami et al., 2022). Para Coopersmith (1981) autoestima puede influir en varios aspectos de la vida, incluyendo las relaciones interpersonales, el rendimiento académico o laboral, y la salud emocional en general. Fomentar una autoestima saludable en los niños y adultos es crucial para su bienestar emocional y su capacidad para afrontar los desafíos de la vida de manera positiva. Actividades como el "Juego de las Fortalezas" pueden desempeñar un papel importante en este proceso al proporcionar experiencias que refuercen positivamente la percepción de uno mismo. Para Nuryanti et al. (2018), se puede considerar como un mecanismo de reacción que se desarrolla a lo largo del tiempo y representa la autoeficacia de una persona con un valor predictivo para comportamientos futuros.

La autoestima es primordial para fortalecer los aspectos emocionales, puesto que, sin ella la vida toma un horizonte penoso, imposibilitando la realización de nuestros cometidos. Consecuentemente, la gestión de la autoestima comprende al enriquecimiento de valores. Por ello, a nivel global, las escuelas peruanas se ven en la obligación de instruir valores, y lo hacen a través de la instauración de programas que brinden todo ello a la comunidad estudiantil, dándole relevancia al desarrollo intelectual e interactivo de todos los niños que se encuentran en las aulas (Bracho, 2020).

Como definición de la **primera dimensión de la variable 2: Sí mismo**, Se enfoca en la valoración que hace la persona de su apariencia física y personalidad, teniendo en cuenta sus capacidades, productividad, necesidades y dignidad y

trasciende el castigo personal reflejado en su comportamiento hacia sí mismo (Rodrich Zegarra, 2019).

Asimismo, como definición de la **segunda dimensión: social - pares**, Se basa en la valoración y apoyo del individuo en relación con sus relaciones, teniendo en cuenta sus capacidades, productividad, necesidades, mediante la formación de juicios personales demostrados en el comportamiento hacia sí mismo (Rodrich Zegarra, 2019).

Luego como definición de la **tercera dimensión: hogar - padres**, Se determina que el análisis que la persona hace y sustenta en su relación con sus familiares, sus capacidades, su producción, sus necesidades y su dignidad, determina el juicio personal que se 'manifiesta en el carácter'. expresarse él mismo (Rodrich Zegarra, 2019).

También como definición de la **cuarta dimensión, escuela - académico**, Se basa en la valoración que la persona hace y mantiene sobre sí misma, en función de sus resultados educativos, teniendo en cuenta sus capacidades, su productividad, sus necesidades y su dignidad, mostrando un juicio propio que refleja a sí mismo y su actitud hacia él mismo (Rodrich Zegarra, 2019).

Siguiendo con el fortalecimiento de la investigación se emplearán **teorías relacionadas a la variable 1: juego de fortalezas**, esta actividad aparece durante el siglo XX, que proviene del vocablo “ ludere, ludus, que está asociado con la diversión y el recreo, que son características resaltantes de acceso libre, entretenimiento espontáneo que causan satisfacción entre actividades recreativas, estas actividades permiten desarrollar el aspecto psicomotor del cuerpo humano, los sentidos, la confianza de sí mismo en forma intelectual, por la obtención de experiencias nuevas, la oportunidad de aplicar aciertos o errores y en la solución de problemas, también, los juegos de fortaleza permite aumentar el desarrollo del pensamiento, descubrir el ambiente y el uso del cuerpo humano, estas actividades asumen comunicación y relación, permitiendo desarrollar el afecto emocional, asimismo, esta actividad permite expresarse al infante de manera libre, los juegos de fortaleza son el refugio de los problemas en la vida, permiten a una reestructuración de experiencias permitiendo al dominio y equilibrio de sí mismo, se

establece que las diferentes actividades realizadas en los juegos de fortaleza tienen ventajas en las destrezas motrices (Córdova, 2022).

Durante el siglo XXI, se ha experimentado un surgimiento en esta variable, esto se debe a diferentes factores como, el aumento de la concienciación e importancia de obtener los beneficios del juego imaginativo, que ayuda a los escolares a desarrollar la creatividad y las distintas habilidades sociales para permitir el aumento de la autoestima estudiantil, además, los juegos de fortalezas ofrecen a los escolares una oportunidad para explorar su creatividad e imaginación, asimismo, les permite crear un mundo donde tengan la libertad de realizar sus actividades propias, permitiendo colaborar al desarrollo de habilidades de importancia, como la cooperación y la resolución de problemas, obteniendo como beneficio mejorar la autoestima escolar, algunas ventajas de realizar los diferentes juegos de fortaleza para los niños incluyen principalmente al desarrollo de la creatividad y en las habilidades sociales (Bernate & Vargas, 2020).

Siguiendo con el fortalecimiento de la investigación se emplearán **teorías relacionadas a la variable 1: juego de fortalezas**, donde según Freud menciona que los juegos de motor son de suma importancia ya que los niños utilizan objetos para ello, además, para una mayor familiarización empiezan con la repetición de movimientos; por otra parte, menciona que la recreación del entorno en el que niño se encuentra es parte del juego simbólico; sugiere una aproximación integral que no solo se centra en el desarrollo de valores y la autoestima, sino que también abarca la creatividad, la resolución de problemas, la disciplina y las habilidades sociales. Este enfoque holístico puede ofrecer a los niños una experiencia educativa completa y equilibrada. (Mukhtoralievna, 2023).

En cuanto al planteamiento filosófico, **la teoría de la estrategia del juego** de Jean Piaget en 1982, que ha destacado el valor del juego en el progreso del infante, esta teoría se vincula con el desarrollo de la actividad recreativa y los estados cognitivos, las múltiples formas de juego que los niños desarrollan con el tiempo que pertenecen al cambio en las estructuras cognitivas del infante en desarrollo, el juego es un referente de asimilación por que surge del juego infantil, que es una

acción fundamental en la que un niño conecta con la realidad, este es uno de los componentes que se reconoce en el desarrollo de la inteligencia en relación con el medio ambiente (Cárdenas, 2011).

**La teoría de las habilidades cognitivas** de Vygotski en 1979, argumenta que el juego es una actividad social, en la cual los niños desarrollan sus habilidades cognitivas y sociales, por ende, se indica como un aprendizaje ya que permite al niño a interactuar con las personas de su entorno. Asimismo, indica que el juego surge de la necesidad de replicar en contexto con los demás, la naturaleza y el origen y que mediante del juego se realizan los impulsos internos individuales, según esta teoría existen dos líneas evolutivas en el individuo, una más pendiente de la biología y otra en lo sociocultural, asimismo, se indica que el autor también le interesa el juego simbólico y como el infante transforma objetos de su imaginación en diferencia de otros con distinta imaginación (Ledesma, 2014).

**La teoría del desarrollo del juego** de Elkonin en 2005, indica que el juego es una actividad para el desarrollo óptimo de los infantes, debido a que conllevan al aprendizaje de las habilidades cognitivas, sociales y emocionales en un ambiente seguro y alegre, según esta teoría, jugar es un proceso de tres etapas empezando con el juego de objetos, el juego simbólico y de juego de reglas, en la primera etapa los niños juegan con objetos, aprenden a manipularlos y exploran sus características, en la segunda etapa, los niños empiezan a jugar de forma sencilla utilizando objetos para representar otras cosas desarrollando su imaginación y creatividad, en la tercera etapa, los infantes empiezan a jugar con reglas e interactuar con otro niños, permitiéndoles desarrollar habilidades sociales y emocionales (Elkonin, 1978).

Respecto a las **teorías de la variable 2: Autoestima**, tiene a Coley (citado por Wangari et al., 2021) donde menciona que la valoración propia del individuo está íntimamente influenciada por las opiniones de las demás personas, así mismo, el autoconcepto se ve reflejada por los pensamientos que tenemos hacia nuestra persona y como las demás tienen ese juicio de nosotros en los diferentes aspectos como social, comportamental, psíquico e inclusive corporal. También, se hace

referencia que la autoestima lo conforman el autoconcepto, aceptación de sí mismo, autonomía, expresión afectiva y consideración con el otro.

La **teoría de la inteligencia emocional** de Daniel Goleman en 1995, señala que es un grupo de habilidades que permiten a una persona ser más adaptable ante el cambio, es decir es la capacidad de detectar emociones (tanto las nuestras como las de los demás) y controlar nuestra respuesta ante ellas. (De la cruz, 2020). Por otro lado, se manifiesta como requerimiento conforme la cual la persona cambia hasta tal punto que se queda con la cordura como impactos continuos en el desarrollo, los juicios de éxito o fracaso, la percepción selectiva y los procesos de pensamiento. (Fernandez & Bartolome, 2019).

Como segunda teoría, se tiene a Stanley Cooper Smith en 1981, en su **teoría de la evolución personal**, donde infiere que la evaluación y la actitud de un individuo hacia sí mismo es lo que determina cuánto se siente capaz, productivo, importante y digno; en otras palabras, es una valoración personal de su valor que se mantiene en sus actitudes hacia sí mismo (Torres et al., 2021). Por otro lado, hace énfasis en el coraje, la victoria y la lucha; como parte de las experiencias propias del individuo en función de las acciones que lo han llevado al éxito o fracaso (Sánchez et al., 2021). Asimismo, esta teoría corresponde a la evaluación que uno hace de sí mismo, ya sea favorable o desfavorable, en la tendencia a conocerse a uno mismo para la vida y sacrificar las propias necesidades, cuando uno se siente capaz de manejar cualquier obstáculo que pueda surgir y ser merecedor de tranquilidad (Barrios et al., 2022).

Como tercera teoría, se tienen a Marsh y Hattie, quienes mencionan que el psicólogo William James desarrolló la **teoría del autoconcepto** en el año de 1890, señalando que la persona tiene un conjunto de conductas organizadas hacia sí mismo y afirma que el concepto de sí mismo es una valoración que aparece en esas conductas. (Suriá, 2023). Además, el autoconcepto es la imagen propia de las capacidades y rasgos, mediante la descripción de lo que sabe y siente acerca de uno mismo (Quintero, 2020). Asimismo, el autoconcepto hace parte del juicio propio de los niños, debido a que la autoestima mediante su capacidad cognitiva les

permite describirse y definirse a sí mismos. Logrando diferenciar lo bueno de lo malo, donde se empieza a configurar y mantener la autoestima hasta la tercera infancia (Loayza, 2019).

Desde el punto de vista epistemológico: La palabra autoestima fue utilizada por primera vez por Willian James en 1890, a través del libro Principios de Psicología, refiriéndose a las personas, cómo se valoran a sí mismas de acuerdo al éxito o fracaso percibido al momento de alcanzar sus objetivos (Dominicis y Molinario, 2022). Retomando fuerza desde la década de los 80, debido a las innumerables investigaciones psicopatológicas sobre la autoestima (García et al., 2019). La autoestima se ha venido considerando como un componente que evalúa la imagen que la persona tiene de sí misma y de las formas en que se relaciona con el espacio que lo rodea (Shah et al., 2020).

De lo visto hasta el momento, está claro que la **aplicación del juego de fortalezas** tiene un impacto en el comportamiento social del niño, en sus intereses y otros factores que lo alientan a divertirse. Este comportamiento está determinado por aptitudes, actividades y habilidades que les brindan felicidad, entusiasmo y atención centrada en el juego. Por lo tanto, asumir riesgos saludables en el juego, mejora su **autoestima**, siendo una estrategia crucial para elevarla, ya que fomenta condiciones en el hogar y en la escuela que apoyan y nutren su sentido de identidad en desarrollo, los protegen de la adversidad y los capacitan para enfrentarla y superarla.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1. Tipo de investigación

Fue aplicada, ha permitido la identificación de problemas en un determinado contexto y busca proponer soluciones basadas en conocimientos, esto sugiere un enfoque práctico y orientado a la resolución de problemas. (Castro et al., 2023). Por ende, se aplicó un programa de juego de las fortalezas para perfeccionar la autoestima la cual se encuentra conformada por 12 sesiones con diferentes fortalezas para mejorar la autoestima y prevenir las principales consecuencias que acechan a los niños que estudian en Morropón.

Además, fue de enfoque cuantitativo, porque se realizó la cuantificación y medición de la información recopilada sobre probar variables utilizando métodos estadísticos para conseguir la finalidad del desarrollo de esta investigación (Polanía et al., 2020).

##### 3.1.2. Diseño de investigación

Fue de diseño Pre experimental, debido a la manipulación de la variable 1 para observar el grado de intervención sobre la variable 2 en momentos diferentes, por lo cual se tuvo un solo grupo al cual se evaluará con un pretest, se realizó la aplicación de los juegos de fortaleza y se evaluó un post test (Romero et al., 2021).



Dónde:

X: Aplicación del juego de fortalezas

O1: Pre test antes de las sesiones aplicadas en niños de una institución pública de Morropón

O2: Pos test después de las sesiones aplicadas en niños de una institución pública de Morropón

#### 3.2. Variables y operacionalización

**Variable independiente:** Juegos de fortaleza

**Definición conceptual**

parece ser una estrategia integral para el desarrollo bueno de los niños, centrándose en sus fortalezas individuales, valores y autoestima. La creación de un entorno que fomente actitudes y comportamientos positivos puede tener un impacto duradero en el bienestar emocional y social de los niños. El objetivo es que los niños reconozcan sus fortalezas y se valoren a sí mismos. Fomentan a beneficiar la mejora de la autoestima y el autoconcepto de los niños, lo que les permite enfrentarse a las adversidades y afrontarlas de manera adecuada (Schaefer, 2012).

### **Definición operacional**

El juego de fortalezas estará basado en juego motor, simbólico, de reglas y de construcción. Será medido por una guía de observación y estrategias con 12 actividades ejecutables, con una duración de 45 minutos cada una.

### **Indicadores**

Utiliza objetos, expresa movimientos, repite movimientos, imaginación, lenguaje expresivo, realiza el juego solo, reglas establecidas, cooperación, autorregulación, ubicación espacial, coordinación motora fina y nociones del contenido.

**Variable dependiente:** Autoestima

### **Definición conceptual**

Para Coopersmith (1981) Cultivar una autoestima saludable es esencial para el bienestar emocional y mental. Las experiencias positivas, el apoyo emocional y el reconocimiento de logros pueden contribuir a fortalecer la autoestima. Además, el desarrollo de habilidades y la aceptación de las propias limitaciones también son aspectos importantes en este proceso. La autoestima influye en la forma en que una persona enfrenta los desafíos, se relaciona con los demás y aborda la vida en general.

### **Definición operacional**

se ha utilizado un cuestionario específico para medir la autoestima en estudiantes entre 8 y 10 años. Este cuestionario, compuesto por 58

preguntas, se enfoca en evaluar las actitudes valorativas hacia el sí mismo en tres áreas distintas: académica, familiar y personal. Además, considera cuatro dimensiones específicas: sí mismo, social-pares, hogar-pares y escuela-académica.

### **Indicadores**

Reconocimiento a sí mismo, verbalizar comportamiento, facilidad de rendirse, a gusto por la realización de trabajos, llamar por su nombre, seguridad en interacción con sus compañeros, confianza, realiza solo las actividades, ayuda a los demás, cariñoso, amigable, libertad de sentimientos, espera su turno para hablar, juega cooperativamente y hace cosas para otros

**Escala de medición:** Esta es nominal pues presenta un tipo de respuesta dicótica de verdadero y falso

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

### **3.3.1. Población y muestra**

#### **Población**

Es referida como un grupo de individuos que poseen una o más características similares, mismas que tiende a ser de vital interés para el interés del investigador (Sucasaire, 2022). La población estuvo integrada por 20 niños de 3 grado de una institución pública de Morropón, 2023.

#### **Criterios de inclusión**

Estudiantes de 3° grado que pertenecen a la institución educativa objeto de estudio.

Estudiantes que obtuvieron el consentimiento informado por parte de sus padres para ser parte del estudio.

Estudiantes matriculados en el año académico 2023.

#### **Criterios de exclusión**

Estudiantes que no asistieron o que tuvieron permiso médico o justificado durante la aplicación de los instrumentos.

Estudiantes que no completaron al 100% los instrumentos de recolección de información.

### **3.3.2. Muestreo**

El muestreo ayuda a determinar la parte de la población que debe ser objeto de estudios. (Hernández-Ávila y Carpio, 2019).

El tipo de muestreo que será utilizado es el muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que se seleccionó los estudiantes de 3° grado por la facilidad del acceso que se tiene a dicha muestra. Se seleccionó de manera intencional por la investigadora por la proximidad (Reales et al., 2022).

### **3.3.3. Unidad de análisis**

La unidad de análisis conformó estudiantes de 08 y 10 años de 3° grado de la institución pública de Morropón, 2023.

## **3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos**

La técnica empleada fue la observación, pues la variable fue medida en dos ocasiones para comprobar si la variable juegos de fortaleza influye en la autoestima de los niños a través de las medidas del antes y el después de la aplicación.

Para lograr medir la autoestima presente en los niños se empleó el inventario de autoestima versión escolar cuyo autor es Stanley Coopersmith, su gestión puede ser particular o colectiva con una duración aproximada 30 minutos, cuenta con 58 ítems que evalúa las actitudes valorativas hacia si mismo, con 50 ítems que evalúa en las áreas de familia, social y académica y cuenta con 8 ítems que corresponden a la escala de mentiras para validar la prueba y saber si el niño está diciendo la verdad, la edad de aplicación oscila entre 8 a 15 años de edad con una escala de respuesta nominal de manera dicotómica donde (V) es verdadero y (F) es falso. Para que este instrumento pueda ser aplicado se realizó la validación con el juicio de 5 expertos (Hadi et al., 2023).

### **Procedimientos**

Para hacer la recopilación de datos, se formuló una solicitud al director de la entidad pública ubicada en Morropón, solicitando su aprobación para

ingresar a la institución educativa con el fin de recabar información destinada al estudio titulado. “Aplicación del juego de las fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón, 2023”, una vez obtenida la autorización, se realizó la presentación del consentimiento informado dirigido a los padres de familia, donde se les informa los alcances de la investigación, quienes luego de estar informados otorgaran o no el consentimiento para que sus hijos sean partícipes de la investigación, también se hizo la presentación del asentimiento informado dirigido a los niños explicando que su participación si deciden participación es de manera voluntaria y respondiendo a toda duda que se pueda presentar, luego se procederá a ingresar a las instalaciones de la institución educativa para la recopilación de datos a todos los infantes mediante el instrumento, luego se procederá a realizar la aplicación del juego de fortalezas para perfeccionar el autoestima en los niños que consta de 12 sesiones, se les explicó detalladamente como realizar los tipos de juego con un tiempo determinado de 30 minutos cada sesión, al finalizar la aplicación de juego de fortalezas para mejorar la autoestima se recolectó nuevamente la información de autoestima con el instrumento. Una vez obtenidos los datos estas fueron procesadas.

### **3.5. Método de análisis de datos**

Con el objetivo de analizar la información recopilada, no se tomarán en cuenta los datos personales, se transfirió la información recopilada al software Excel 2019, se utilizó primeramente la estadística descriptiva , se usó el software Statistical Package for Social Sciences (SPSS) para procesar se aplicó la prueba de normalidad para saber la distribución de los datos y por ultimo los resultados del estudio se mostraron de forma clara y organizada utilizando tablas de frecuencias y grafico de barras que facilitan la visualización de los mismos que probaran cómo se comportan las variables y ver la influencia de la aplicación del juego de las fortalezas para perfeccionar la autoestima.

### **3.6. Aspectos éticos**

Siguiendo las pautas indicadas en la Resolución del Consejo Universitario N° 0275-2022/UCV, de la Universidad César Vallejo; el propósito fundamental es promover la integridad en la investigación, con el fin de cumplir con los estándares requeridos, incluyendo la responsabilidad y la honestidad, así como la protección de los derechos y el bienestar de los participantes en el estudio, así como la propiedad intelectual del investigador. Por ende, se prestará atención a los siguientes aspectos en el proceso del desarrollo del estudio: La autonomía: que se relaciona con el conocimiento del derecho de cada individuo involucrado en la investigación, como beneficencia, que implica la responsabilidad ética de maximizar los beneficios y evitar cualquier daño a los participantes priorizando así su mejorar en el proceso de investigación, el respeto, que implica que todos los participantes experimenten el mismo procedimiento de detección y tratamiento antes, durante y después del uso de los instrumentos. Por último, la justicia se refiere a la obligación fundamental de tratar a las personas de manera ética y apropiada, garantizando un trato equitativo para cada uno de los individuos involucrados (UCV, 2020).

#### IV. RESULTADOS

##### Resultados del pre test

**Tabla 1**

*Autoestima*

Variable		Baja		Promedio		Alta		Total	
		Autoestima				autoestima			
		N	%	N	%	N	%	N	%
Autoestima	Pre Test	4	20,0	15	75,0	1	5,0	20	100,0
	Post Test	0	0,0	5	25,0	15	75,0	20	100,0

En la tabla 1, evidencia los datos obtenidos de la evaluación de la autoestima previa a la aplicación del juego de fortalezas (Pre test), donde se observa que el 75% de los niños presentaron un nivel promedio de autoestima antes de la aplicación del juego de estrategias, el 20% presentaron un nivel bajo de autoestima y por último el 5% presentaron un nivel alto de autoestima

Se evidencia también los resultados obtenidos de la evaluación de autoestima después de la aplicación del juego de fortalezas, donde se evidenció que el 75% de los niños presentaron un nivel alto de autoestima después de la aplicación del juego de estrategias y el 25% presentaron un nivel promedio de autoestima. Pudiendo así observar a primera vista que hubo un cambio notable en la autoestima de los niños luego de la aplicación del juego de fortalezas pues ningún niño participante del estudio presento un autoestima baja luego de la aplicación del juego de fortalezas por lo que se puede afirmar que el juego de fortalezas presenta muy buenos resultados y se encuentra estructurado para la mejora del autoestima en niños.

**Tabla 2***Prueba de Normalidad*

Prueba de normalidad	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Autoestima	,955	20	,006
D1 - sí mismo	,942	20	,005
D2 - social - pares	,925	20	,001
D3 - hogar- padres	,989	20	,007
D4 – Escuela académica	,977	20	,004

La prueba se hizo a través la prueba de Shapiro-Wilk ya que el número de muestras en este estudio fue inferior a 50. Esta prueba mostró un nivel de del valor es inferior a 0,05, por lo que se observó que los datos eran inconsistentes. normalmente distribuido, por lo que se utilizó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon, que es apropiada para este estudio

## Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón 2023.

Ho: No existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón 2023.

**Tabla 3**  
*Prueba t para muestras relacionadas*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Autoestima_post_test - Rangos negativos		0 <sup>a</sup>	,00	,00
Autoestima_pre_test Rangos positivos		15 <sup>b</sup>	8,00	120,00
	Empates	5 <sup>c</sup>		
	Total	20		

a. Autoestima\_pos\_t < Autoestima\_pre\_t

b. Autoestima\_post\_t > Autoestima\_pre\_t

c. Autoestima\_post\_t = Autoestima\_pre\_t

**Tabla 4**  
*Significancia de sí mismo*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
Autoestima_post_test - Autoestima_pre_test	
Z	-3,626 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En las tablas 3 y 4, se desarrollan la información obtenida. Se observa que el valor p es igual a 0.000, lo cual es menor que 0.05. con ello, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Esto significa que existe una influencia estadísticamente significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la mejora de la autoestima en niños de una institución pública en Morropón durante el año 2023. El juego de fortalezas fue un programa que se utilizó para mejorar la autoestima en los niños. Considerando que la autoestima es la valoración que una persona tiene de sí misma y que ello puede influir en el comportamiento, las emociones y las relaciones con los demás. El juego de fortalezas se enfocó en identificar las fortalezas de los niños y ayudarlos a desarrollarlas. Los niños lograron reconocer sus fortalezas, lo cual fortaleció en que se sientan más seguros de sí mismos y ello conlleva a tener una imagen más positiva de sí mismos y así se logró

mejorar la autoestima de los niños participantes del estudio. Lo que me lleva a afirmar que el juego de fortalezas no es un simple juego de niños si no que es un programa que ayuda a mejorar la autoestima por el impacto positivo que se evidenció en los estudiantes.

## Hipótesis Específica 1

Ha: Existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la dimensión de sí mismo de los niños de una institución pública de Morropón, 2023.

Ho: No existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la dimensión de sí mismo de los niños de una institución pública de Morropón, 2023.

**Tabla 5**  
*Prueba t para muestras relacionadas*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
sí_mismo_post_test -	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
sí_mismo_pre_test	Rangos positivos	12 <sup>b</sup>	6,50	78,00
	Empates	8 <sup>c</sup>		
	Total	20		

a. Autoestima\_pos\_t < Autoestima\_pre\_t

b. Autoestima\_post\_t > Autoestima\_pre\_t

c. Autoestima\_post\_t = Autoestima\_pre\_t

**Tabla 6**  
*Significancia de sí mismo*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	sí_mismo_post_test - sí_mismo_pre_test
Z	-3,217 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En las tablas 5 y 6, se presentan los datos obtenidos. Se observa que el valor p es igual a 0.001, lo cual es menor que 0.05. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Esto significa que existe una influencia estadísticamente significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la mejora en la dimensión de sí mismo de la autoestima en niños de una institución pública en Morropón durante el año 2023. Se observó una mejora significativa en cuanto a la percepción que los niños tenían sobre ellos mismos, se logró fomentar la aceptación y la valoración de las capacidades que cada niño posee y se potenció, estos resultados se ven reflejados ahora y se verán en un futuro pues los niños fueron consientes de sus habilidades capacidades y la valoración que tenían anteriormente mejor y se vio reflejado en sus comportamientos.

## Hipótesis Específica 2

Ha: Existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la dimensión social - pares de los niños de una institución pública de Morropón 2023.

Ho: No existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la dimensión social - pares de los niños de una institución pública de Morropón 2023.

**Tabla 7**

*Prueba t para muestras relacionadas*

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Social_pares_post_test - Rangos negativos	11 <sup>a</sup>	11,14	122,50
Social_pares_pre_test Rangos positivos	6 <sup>b</sup>	5,08	30,50
Empates	3 <sup>c</sup>		
Total	20		

a. Autoestima\_pos\_t < Autoestima\_pre\_t

b. Autoestima\_post\_t > Autoestima\_pre\_t

c. Autoestima\_post\_t = Autoestima\_pre\_t

**Tabla 8**

*Significancia de social pares*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
Social_pares_post_test - Social_pares_pre_test	
Z	-2,180 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,029

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

En las tablas 7 y 8, se obtuvieron los datos obtenidos. Se observa que el valor p es igual a 0.029, lo cual es menor que 0.05. Entonces, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Esto significa que existe una influencia estadísticamente significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la mejora en la dimensión social - pares de la autoestima en niños de una institución pública en Morropón durante el año 2023. Como se pudo observar al inicio del estudio las relaciones entre sus pares de los niños no era desfavorable pero tampoco era la mejor lo cual cambio y mejoró luego de la aplicación de los juegos de fortalezas, pues es una parte importante en los niños la relación con sus iguales

y que esa relación sea la adecuada para su desarrollo social, como se sabe los niños que presenten una autoestima saludable en su relación con sus iguales pueden tener relaciones más positivas con sus compañeros y ser capaces de resolver ciertos conflictos que se les pueda presentar de manera efectiva, lo cual se evidenció después de la aplicación del juego de fortalezas pues la relación entre sus iguales se observó que ha mejorado y existe mayor armonía en el salón de clases.

### Hipótesis Específica 3

Ha: Existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la dimensión hogar – pares de los niños de una institución pública de Morropón 2023.

Ho: No existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la dimensión hogar – pares de los niños de una institución pública de Morropón 2023.

**Tabla 9**

*Prueba t para muestras relacionadas*

	N	Rango promedio	Suma de rangos
hogar_padres_post_test - Rangos negativos	1 <sup>a</sup>	5,00	5,00
hogar_padres_pre_test Rangos positivos	10 <sup>b</sup>	6,10	61,00
Empates	9 <sup>c</sup>		
Total	20		

a. Autoestima\_pos\_t < Autoestima\_pre\_t

b. Autoestima\_post\_t > Autoestima\_pre\_t

c. Autoestima\_post\_t = Autoestima\_pre\_t

**Tabla 10**

*Significancia de hogar padres*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
hogar_padres_post_test - hogar_padres_pre_test	
Z	-2,653 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,008

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En las tablas 9 y 10, se presentan los datos obtenidos. Se observa que el valor p es igual a 0.008, lo cual es menor que 0.05. Por ello, no aceptamos la hipótesis nula (Ho) y aceptamos la hipótesis alterna (Ha). Esto significa que existe una influencia estadísticamente significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la mejora en la dimensión hogar – pares de la autoestima en niños de una institución pública en Morropón durante el año 2023. Lo cual se logró observar en la relación que presentaban los niños con sus padres y la cual se ha visto beneficiada con la aplicación del juego de fortalezas destacando que la relación que se presente entre padres e hijos es muy fundamental para el desarrollo de la autoestima de los niños. Los padres son los primeros en contribuir al desarrollo de

una autoestima adecuada en sus hijos, lo cual fue trabajado en el programa y se logro alcanzar unos resultados muy positivos.

#### Hipótesis Específica 4

Ha: Existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la dimensión escolar - académico de los niños de una institución pública de Morropón 2023

Ho: No existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la dimensión escolar - académico de los niños de una institución pública de Morropón 2023

**Tabla 11**

*Prueba t para muestras relacionadas*

		<b>Rangos</b>		
		<b>N</b>	<b>Rango promedio</b>	<b>Suma de rangos</b>
escuela_post_test -	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
escuela_pre_test	Rangos positivos	11 <sup>b</sup>	6,00	66,00
	Empates	9 <sup>c</sup>		
	Total	20		

a. Autoestima\_pos\_t < Autoestima\_pre\_t

b. Autoestima\_post\_t > Autoestima\_pre\_t

c. Autoestima\_post\_t = Autoestima\_pre\_t

**Tabla 12**

*Significancia de la escuela*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
<b>escuela_post_test - escuela_pre_test</b>	
Z	-3,127 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En las tablas 11 y 12, se presentan los datos obtenidos. Se observa que el valor p es igual a 0.002, lo cual es menor que 0.05. Entonces, rechazamos la hipótesis nula (Ho) y aceptamos la hipótesis alterna (Ha). Esto significa que existe una influencia estadísticamente significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la mejora en la dimensión escolar - académico de la autoestima en niños de una institución pública en Morropón durante el año 2023. Afirmando que los niños que

presentan una percepción académica positiva, es decir, que se ven a sí mismos como seres capaces y competentes en el ámbito académico, suelen tener una autoestima más adecuada. Por otro lado, los niños que presenten una percepción académica negativa, es decir, que se ven a sí mismos como seres incapaces o incompetentes en el ámbito académico, suelen presentar una autoestima no adecuada. Como se observó en el estudio, la mayoría de los niños al inicio evidenciaron presentar un autoestima baja o promedio en cuando a lo académico, lo cual mejoró luego de la aplicación de los juegos de fortalezas pues se logró que ningún niño se encuentre en el nivel bajo de autoestima académico y por lo contrario presentaran una autoestima alto y promedio. En este sentido se afirma que el juego de fortalezas es una excelente herramienta para mejorar la percepción que presenten los estudiantes en cuando al desempeño académico que tenga. Entendiendo que la percepción académica de los niños, es el cómo se ven a sí mismos en cuanto a su desempeño académico lo que tiene un impacto significativo en su autoestima.

## V. DISCUSIÓN

En esta investigación se tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación del juego de fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón en el año 2023.

Los datos recopilados antes y después de la aplicación del juego revelaron información valiosa sobre el cambio en la percepción de los alumnos con respecto a su autoestima. Antes de la aplicación del juego de fortalezas para fortalecer la autoestima en estudiantes, se realizó el mismo procedimiento para evaluar el nivel de autoestima de los alumnos. Los resultados mostraron que el 75% de los alumnos presentaron un nivel considerable de la variable. El 20% de los colegiales mostró un nivel bajo de autoestima. Sorprendentemente, solo el 5% de los estudiantes exhibió un nivel alto de autoestima. Se realizó la aplicación del Juego de Fortalezas, luego de implementar el juego de fortalezas como parte de un programa de desarrollo personal, se observaron cambios significativos. El juego se centró en identificar y potenciar las habilidades y cualidades positivas de los niños. Los estudiantes se involucraron activamente en actividades que fomentaron la autoexploración y la confianza en sí mismos. Posteriormente la implementación del juego, se llevó a cabo un post test para evaluar nuevamente la autoestima de los estudiantes. Los resultados fueron alentadores pues el 75% de los alumnos ahora presentaba un nivel alto de autoestima. El 25% de los estudiantes mantenía un nivel promedio de autoestima. Estos hallazgos indican que la aplicación del juego de fortalezas tuvo un impacto positivo en la autoestima de los niños de una institución pública en Morropón. El juego proporcionó herramientas para que los estudiantes reconocieran y valoraran sus propias capacidades. Como resultado, se aumentó significativo en la autoestima de los estudiantes. Se afirma entonces que el juego de fortalezas demostró ser una estrategia efectiva para mejorar la autoestima en los niños, brindándoles una base sólida para enfrentar los desafíos y crecer emocionalmente durante su tiempo en la institución pública. Como menciona Talavera et al. (2023) que la autoestima es una percepción que se tiene uno mismo, que incluye el respetarse y valorarse a si mismo sin considerarse superior al resto de personas. Utami et al. (2022) refieren que la autoestima es una valoración que una persona realiza de si mismo la cual se ve expresada en actitudes de

aprobación, que sienten que son capaces de lograr muchas cosas, se consideran importante y productivas. Párraga y Barcia (2021) en su investigación constataron que la autoestima se forma desde edades tempranas y resaltan la importancia de garantizar una estabilidad y equilibrio a los niños, para que ellos puedan generar una autoestima adecuada desde pequeños. Resultados que concuerdan con el trabajo de Mercado y Borda (2021) quien es su propuesta desarrolla una metodología de mejorar la autoestima en niños tuvo una influencia significativa, pues se evidenció una mejora considerable en la autoestima de los niños luego de la implementación del taller.

Los datos obtenidos antes y después del juego de fortalezas proporcionaron información valiosa sobre el cambio en la percepción de los estudiantes con respecto a sí mismos. Antes de la aplicación del juego de fortalezas, Antes de comenzar la clase, se realizó una prueba para comprobar el nivel de confianza de los estudiantes. Los resultados mostraron que el 75% de los estudiantes tenían una autoestima promedio. El 25% de los estudiantes tiene baja autoestima. Seguidamente se realizó la aplicación del juego de fortalezas que se diseñó para identificar y potenciar las habilidades y cualidades positivas de los niños. Durante el juego de fortalezas, los estudiantes se involucraron activamente en actividades que fomentaron la autoexploración y la confianza en sí mismos. Se alentó a los niños a reconocer sus propias fortalezas y a valorar sus capacidades únicas. Posteriormente se realizó un post test se evaluó nuevamente la dimensión del sí mismo de autoestima de los escolares. Los resultados son alentadores: el 50% de los estudiantes actuales han demostrado un alto nivel de autoestima, el 50% de los estudiantes mantienen un nivel medio de autoestima. Hubo una clara mejora, estos datos muestran que el uso del juego de fortalezas tiene un impacto positivo en la autoestima de los residentes del centro público en Morropón. El juego proporcionó herramientas para que los estudiantes se sintieran más seguros de sí mismos y desarrollaran una imagen positiva de su identidad. La autoestima mejorada es fundamental para el bienestar emocional y el crecimiento personal de los niños. Como lo menciona Rodrich (2019) que la valoración que se da una persona a sí mismo se refleja en la apariencia y su personalidad, demuestra sus capacidades sin menoscabar la capacidad de los demás. Por lo que el juego de fortalezas resultó ser una estrategia efectiva para mejorar la dimensión del sí mismo de la autoestima

en los niños, brindándoles una base sólida para enfrentar los desafíos y prosperar durante su tiempo en una institución pública en Morropón. Resultados que concuerdan con el trabajo de Mercado y Borda (2021) quien es su propuesta de la aplicación de un taller de cuentos para el cumplimiento de la autoestima en niños tuvo una influencia significativa, pues se evidencio una mejora considerable en la autoestima personal de los niños luego de la aplicación del taller.

Los datos conseguidos antes y después de la aplicación del juego proporcionaron información valiosa sobre el cambio en la percepción de los alumnos con respecto a su autoestima en el contexto de sus relaciones sociales. Antes de la intervención, Se realizó un pretest para medir los niveles de autoestima de los estudiantes según la dimensión social entre pares. Los resultados mostraron que el 45% de los estudiantes tenían una autoestima promedio en los aspectos sociales y de pares. El 15% de los estudiantes mostró bajos niveles de autoestima social y de pares. Sorprendentemente, el 40% de los estudiantes mostró una alta autoestima en cuanto a la comunicación con los amigos. El juego de fortalezas está diseñado para abordar el aspecto de la autoestima de los pares. Durante el juego, los participantes se involucraron en actividades que fomentaron la empatía, la comunicación efectiva y la construcción de relaciones saludables con sus compañeros. Se alentó a los estudiantes a reconocer sus habilidades sociales y a valorar las interacciones positivas con los demás. Después de utilizar el juego, se realizó una prueba posterior para evaluar más a fondo el aspecto social de la autoestima de los estudiantes. Los resultados son alentadores ya que el 45% de los estudiantes tienen actualmente una alta autoestima social. El 45% de los estudiantes mantuvo niveles promedio en la medida de autoestima de justicia social. Sólo el 10% de los estudiantes demostró niveles bajos de autoestima social ante los ojos de sus compañeros. Estos resultados indican que el uso de fortalezas mejora la autoestima social y de pares en niños de una institución pública en Morropone. La autoestima en el contexto de las relaciones con los demás es importante para la salud mental y la adaptación social de los niños. Como lo menciona Rodrich (2019) que es una valoración que realiza la persona en cuanto a la relación que lleva con los individuos de su misma edad. Por lo que el juego de fortalezas demostró ser una estrategia efectiva para mejorar la dimensión social-pares de la autoestima en los niños, brindándoles herramientas para construir

conexiones positivas y enriquecedoras con sus compañeros durante su tiempo en la institución pública. Resultados que concuerdan con el trabajo de Mercado y Borda (2021) quien es su propuesta de aplicación de un taller de cuentos para el desarrollo de la autoestima en niños tuvo una influencia significativa, pues se evidencio una mejora considerable en la autoestima social de los niños luego de la implementación del taller.

Los datos obtenidos Los datos recopilados antes y después de la aplicación del juego proporcionaron información valiosa sobre el cambio en la percepción de los estudiantes con respecto a su autoestima en el contexto de sus relaciones familiares. Antes de la aplicación del juego de fortalezas, se realizó una prueba previa para medir los niveles de autoestima de los estudiantes desde una perspectiva de padre a padre. Los resultados arrojaron que el 45% de los estudiantes tenían un nivel promedio de autoestima según la escala entre padres y familia. Se encontraron bajos niveles de autoestima en la dimensión padres-padres en el 20% de los estudiantes en edad escolar. Sorprendentemente, el 35% de los estudiantes mostró una alta autoestima hacia sus familiares y padres. El juego de fortalezas se diseñó para trabajar en la dimensión hogar-padres de la autoestima. Durante el juego, los participantes exploraron sus relaciones familiares, identificaron sus fortalezas y aprendieron a valorar las interacciones positivas con sus padres y otros miembros de la familia. Se alentó a los niños a reconocer la importancia de un entorno familiar saludable y a desarrollar una imagen positiva de sí mismos en ese contexto. Tras la aplicación del juego de fortalezas, se realizó un post test para evaluar nuevamente la dimensión hogar-padres de autoestima de los estudiantes. Los resultados fueron alentadores pues el 70% de los estudiantes ahora presentaba un nivel alto de medida de la autoestima de los padres. El 30% de los alumnos mantiene la autoestima media de sus padres. Estos resultados muestran que el uso de fortalezas en el juego mejoró la autoestima de los niños de las escuelas públicas de Morropon. La autoestima en las relaciones con los padres y la familia es muy importante para la salud mental y el desarrollo general de los niños. Como lo menciona Rodrich (2019) que la autoestima en cuanto al hogar y padres, se realiza una valoración que la relación que presenta el estudiante frente a sus familiares y sus padres. Por lo que se puede afirmar que el juego de fortalezas demostró ser una herramienta efectiva para mejorar la dimensión hogar-padres de

la autoestima en los niños, brindándoles una base sólida para construir relaciones familiares saludables durante su tiempo en su centro de estudio. Resultados que concuerdan con el trabajo de Mercado y Borda (2021) quien es su sugerencia para implementar un taller de relatos enfocado en el fomento de la autoestima en niños tuvo una influencia significativa, pues se evidenció una mejora considerable en la autoestima familiar de los niños luego de la implementación del taller.

Los tenidos antes y después de la aplicación del juego proporcionaron información valiosa sobre el cambio en la percepción de los alumnos con respecto a su autoestima en el contexto de su desempeño académico. Antes de la aplicación del juego de fortalezas, se administró una prueba preliminar para medir los niveles académicos y la autoestima de los estudiantes. Los resultados mostraron que el 50% de los estudiantes tenían calificaciones académicas y autoestima académica promedio. El 30% de los estudiantes tiene baja autoestima sobre la escuela y la educación. Sorprendentemente, el 20% de los estudiantes mostró una alta autoestima en sus estudios. El Juego de Fortalezas está diseñado específicamente para trabajar la autoestima escolar y lo académico. Durante el juego, los participantes exploraron sus habilidades académicas, identificaron sus fortalezas y aprendieron a valorar sus logros en el ámbito escolar. Se alentó a los niños a reconocer la importancia de su desempeño académico y a desarrollar una imagen positiva de sí mismos en ese contexto. Tras la aplicación del juego de fortalezas, se realizó un post test para evaluar nuevamente la dimensión escolar-académica de autoestima de los estudiantes. Los resultados fueron alentadores pues el 55% de los estudiantes ahora presentaba un nivel alto en la dimensión escolar-académica de autoestima. El 45% de los estudiantes mantenía un nivel promedio en la dimensión escolar-académica de autoestima. Estos hallazgos indican que la aplicación del juego de fortalezas sí mejoró la dimensión escolar-académica de la autoestima en los niños de la institución pública en Morropón. Como lo menciona Rodrich (2019) que la autoestima en la escuela es la valoración que se da a la percepción que se tiene de uno mismo referente a los resultados académicos que obtengan. Por lo que se puede afirmar que el juego de fortalezas demostró ser una herramienta efectiva para mejorar la dimensión escolar-académica de la autoestima en los niños, brindándoles una base sólida para enfrentar los desafíos académicos durante su tiempo en la institución pública. Resultados que concuerda con el trabajo

de Mercado y Borda (2021) quien es su trabajo realizó la aplicación de un taller de cuentos para el desarrollo de la autoestima en niños el cual tuvo una influencia significativa, se logró una mejora considerable en la autoestima académica de los niños luego de la aplicación del taller.

## VI. CONCLUSIONES

Se determinó el impacto del uso del juego de fortalezas en la mejora de la autoestima de los niños de una institución pública de Morropón en el año 2023, esto se obtuvo mediante un estudio estadístico en muestras combinadas, se obtiene un valor  $p$  menor a 0.05 (000). algún nivel de importancia? Por lo tanto, se puede concluir que utilizar las fortalezas del juego para aumentar la autoestima en los niños de la instalación gubernamental de Morropón para el año 2023 tiene un impacto significativo.

Se demostró El impacto del juego basado en fortalezas en la mejora de la dimensión de si mismo de los niños en las Escuelas Públicas de Morropón para 2023 se demostró mediante una prueba estadística de muestra agrupada, que arrojó un valor de  $p$  inferior a 0,05 (0,001). Eso constituye un cierto nivel de significado. Por lo tanto, se puede concluir que utilizar las fortalezas en el juego tiene un impacto significativo en la autoestima de los niños cuando estudian en instituciones públicas de Morropón en el año 2023.

Se demostró la influencia que tuvo la aplicación del juego de fortalezas para mejorar la dimensión social - pares de la autoestima en niños de una institución pública de Morropón en el año 2023, que se alcanzó mediante una prueba estadística para muestras relacionadas obteniendo un valor  $p$  menor al 0.05 (0.029) el cual es el nivel de significancia definido. Por lo que se puede concluir que existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la dimensión social - pares de los niños de una institución pública de Morropón en el año 2023.

Se demostró la influencia que tuvo la aplicación del juego de fortalezas para mejorar la dimensión hogar – padres de la autoestima en niños de una institución pública de Morropón en el año 2023, que se alcanzó mediante una prueba estadística para muestras relacionadas obteniendo un valor  $p$  menor al 0.05 (0.008) el cual es el nivel de significancia definido. Se llega a la finalidad que existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la dimensión hogar – padres de los niños de una institución pública de Morropón en el año 2023.

Se demostró la influencia que tuvo la aplicación del juego de fortalezas para mejorar la dimensión escolar - académico de la autoestima en niños de una

institución pública de Morropón en el año 2023, que se alcanzó mediante una prueba estadística para muestras relacionadas obteniendo un valor p menor al 0.05 (0.002) el cual es el nivel de significancia definido. Por lo que se puede concluir que existe una influencia significativa de la aplicación del juego de fortalezas en la dimensión escolar - académico de los niños de una institución pública de Morropón en el año 2023

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. La autoestima es un factor importante en el rendimiento académico de los estudiantes. Los estudiantes con una autoestima alta tienden a tener un mejor desempeño académico que aquellos con una autoestima baja. Por lo tanto, es importante que los directivos de las instituciones educativas conjuntamente con profesionales competentes evalúen la autoestima de sus estudiantes de manera oportuna para poder intervenir en caso de ser necesario. Generando intervención oportuna y adecuada con los programas y planes de intervención. Esto no solo beneficiaría a los estudiantes, sino también a la institución en su conjunto.
2. A los docentes formarse en habilidades para ser un acompañamiento para sus alumnos y ayudar a que desarrollen sus capacidades y potenciarlas. Además, los docentes deben poder identificar de manera pertinente si alguno de sus estudiantes presenta alguna dificultad y referirlo de manera inmediata al profesional adecuado. Esto es importante porque los docentes pueden ser una fuente importante de apoyo para los estudiantes, y pueden ayudar a asegurar que los estudiantes tengan éxito académico y personal. Como también realizar sesiones didácticas donde los niños puedan trabajar con sus fortalezas y capacidades y ayudar a potenciar cada una de ellas.
3. A los padres deben apoyar a sus hijos menores ayudando a fomentar sus capacidades y el amor propio. Esto es importante para que los niños puedan desenvolverse de manera adecuada tanto en el ámbito escolar como social y familiar. Fomentar el amor propio en los niños es uno de los aspectos más importantes para asegurar un correcto desarrollo. La autoestima es una cualidad que ayudará a que los niños tengan un mejor desempeño en la escuela, en casa y en todas sus relaciones personales, a lo largo de toda su vida. Por lo que se sugiere a los padres de familia que potenciar cada capacidad que observen en sus hijos y ayudar a superar las debilidades que se puedan presentar siendo el principal acompañamiento en el camino de sus hijos.
4. A los investigadores interesados en el tema se les recomienda implementar sesiones adicionales a las que existen en el presente programa para seguir fortaleciendo las habilidades sociales, las relaciones entre los estudiantes y

los vínculos familiares, y promover una autoestima positiva tanto en el contexto del hogar, social como en el escolar. Para fortalecer las habilidades sociales y las relaciones entre los estudiantes, los investigadores podrían considerar implementar programas de tutoría, actividades extracurriculares y proyectos colaborativos. Estas actividades pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la colaboración. También pueden ayudar a los estudiantes a establecer relaciones positivas con sus compañeros y maestros.

## REFERENCIAS

- Achilovna, M. (2022). Folk games serves as a psychosocial device. *World Bulletin of Social Sciences*, 8(1), 104-109. <https://www.scholarexpress.net/index.php/wbss/article/view/719>
- Alonso-Serna, D. (2020). Autoconcepto y autoestima de adolescentes con padres migrantes. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 2(4), 40-49. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/6162/7403>
- Alsmadi, A., & Halaq, A. (2020). The Level of Self-Esteem among the Students of Primary Stage of the Hearing Disabled. *Journal of Education and Practice*, 11(12), 33-39. <https://core.ac.uk/reader/327151510>
- Alvarez, C., Herrera, M., Herrera, E., Villalobos, G., & Araya, G. (2020). Sobrepeso, obesidad, niveles de actividad física y autoestima de la niñez centroamericana: un análisis comparativo entre países. *Retos*, 1(37), 238-246. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7243275>
- Andrade, A., Cruz, W., Correia, C., Santos, A., & Bevilacqua, G. (2020). Efecto de la práctica de juegos de ejercicios en los estados de ánimo y la autoestima de niños y niñas de escuela primaria durante las clases de educación física: un experimento natural controlado, aleatorizado por grupos. *MÁS UNO*, 15(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.1371/journal.pone.0232392>
- Andrade, A., Mayron, W., Knierim, C., & Goya, A. (2020, Junio 5). Efecto de la práctica de exergames sobre los estados de ánimo y la autoestima de niños y niñas de escuela primaria durante las clases de educación física: un experimento natural controlado, aleatorizado por grupos. 15(6). <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0232392#abstract0>
- Arias, J. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Lima: Enfoques consulting Eirl. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Bautista, J., Mendoza, O., & Germán, D. (2022, Marzo 1). Programa de educación emocional para mejorar el nivel de autoestima de los estudiantes del 2do. grado de Educación Primaria de la I.E. 80822 "Santa María de La Esperanza". 18(1), 43-58. <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PGM/article/view/4336>

- Bautista, J., Mendoza, O., & Germán, O. (2022). Programa de educación emocional para mejorar el nivel de autoestima de los estudiantes del 2do. grado de Educación Primaria de la I.E. 80822 "Santa María de La Esperanza". *Revista Ciencia y Tecnología*, 18(1), 43-58. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17268/rev.cyt.2022.01.03>
- Bernate, J., & Vargas, J. (2020). Desafíos y tendencias del siglo XXI en la educación superior. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 141- 154. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599937>
- Bracho, K. (2020). Efecto de un Programa de Valores Sobre la Autoestima en estudiantes de Educación Primaria. *BISTUA Revista De La Facultad De Ciencias Básicas*, 17(2), 112-125. <https://doi.org/https://doi.org/10.24054/bistua.v17i2.240>
- Bracho, K., Castillo, O., & Jaramillo, O. (2019). Efecto de un programa de valores sobre la autoestima en estudiantes de educación primaria. *Revista de la Facultad de Ciencias Básicas*, 17(2), 112-125. <https://ojs.unipamplona.edu.co/index.php/bistua/article/view/240/225>
- Brooks, E., & Sjöberg, J. (2022). Playfulness and creativity as vital features when school children develop game-Based designs. *Designs for Learning*, 14(1), 137-150. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1370323.pdf>
- Buitrago, R., & Sáenz, N. (2021). Autoimagen, Autoconcepto y Autoestima, Perspectivas Emocionales para el Contexto Escolar. *Revista de educación y ciencia*, 1(25), 1-18. [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion\\_y\\_ciencia/article/view/12759/11022](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/12759/11022)
- Bulut, D., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students' creativity. *Smart Learning Environments*, 9(1), 8-13. <https://link.springer.com/article/10.1186/s40561-022-00188-9>
- Cárdenas, A. (2011). Piaget: lenguaje, conocimiento y educación. *Revista Colombiana*, 1(60), 1-21. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5.pdf>
- Castro, J., Gómez, L., & Camargo, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 1-35. <https://doi.org/https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Corcoll, C. (2022). Proposal to address emotional awareness, self-concept and self-esteem to promote well-being in a class of third of primary. *Revista Blanquerna*, 1(1), 1-44. [https://dau.url.edu/bitstream/handle/20.500.14342/1388/Vinyet%20Sojo.%20OTFG%20article\\_%20FINAL.docx%20%284%29.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://dau.url.edu/bitstream/handle/20.500.14342/1388/Vinyet%20Sojo.%20OTFG%20article_%20FINAL.docx%20%284%29.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

- Córdova, R. (2022). Importancia de los juegos pedagógicos como estrategia educativa en la labor docente. *Revista científica Dominio de las ciencias*, 8(4), 1-17. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i4.3031>
- CPP-CDRP. (2023, Marzo 09). *Colegio de Psicólogos del Perú-Consejo Directivo Regional V - Piura*. <https://cpspiura.pe/cpspiura/cpspiura/index.php/informate/noticias?start=168>
- De la cruz, A. (2020). Influencia de la inteligencia emocional sobre la satisfacción laboral. *Revista revisión de estudios*, 38(2), 63-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8083728>
- Denegri, M., Chunga, T., Quispilay, G., & Ugarte, S. (2022). Violencia de género, dependencia emocional y su incidencia en la autoestima en madres de estudiantes. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(3), 318-333. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8526460>
- Dominicis, S., & Molinario, E. (2022). The elusive quantification of self-esteem: Current challenges and future directions. *Springer International Publishing*, 4(5), 269-290. [https://www.researchgate.net/publication/359933937\\_The\\_Elusive\\_Quantification\\_of\\_Self-Esteem\\_Current\\_Challenges\\_and\\_Future\\_Directions](https://www.researchgate.net/publication/359933937_The_Elusive_Quantification_of_Self-Esteem_Current_Challenges_and_Future_Directions)
- Elkonin, D. (1978). *Psicología del juego*. [https://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DANIIL%20ELKONIN\\_.pdf](https://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DANIIL%20ELKONIN_.pdf)
- Fernandez, C., & Bartolome, A. (2019). Relación entre motivación e inteligencia emocional en Educación Física. *Revista en educación, física, deporte y recreación*, 1(36), 584-589. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7260955>
- García, J., Olmos, F., Matheu, M., & Carreño, T. (2019). Self esteem levels vs global scores on the Rosenberg self-esteem scale. *Heliyon*, 5(3), 1-10. [https://www.cell.com/heliyon/pdf/S2405-8440\(18\)35376-3.pdf](https://www.cell.com/heliyon/pdf/S2405-8440(18)35376-3.pdf)
- Garibaldi, A. (2022). Usos del juego de reglas. *Universidad de Buenos Aires*, 1(1), 45-48. <https://www.aacademica.org/000-084/441>
- Gutiérrez, F. (2022). El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias. *Retos*, 45(1), 1119-1126. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8471507>
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, C., & Arias, J. (2023). *Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis*. Puno: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/82/124/149>

- Hernández-Ávila, C., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista científica Del Instituto Nacional De Salud*, 2(1), 1-4. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>
- Ledesma, M. (2014). *Análisis de la teoría de Vigotski para la Reconstrucción de la Inteligencia Social* (1 ed.). Ecuador: Universidad Católica de Cuenca. <https://gredos.usal.es/bitstream/10366/127738/1/LIBRO-VYGOTSKY.pdf>
- Liu, Z., Shaikh, Z., & Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53-64. <https://www.learntechlib.org/p/217589/>
- Loayza, D. (2019). Autoconcepto, una revisión del constructo. *Revista científica de acceso abierto de la Universidad Seminario Evangelico de Lima*, 1(1), 1-5. <https://usel.edu.pe/revistas/index.php/ojsusel/article/view/1/1>
- Lugo, A. (2019). La inteligencia emocional, exposición teórica de los modelos fundantes. *Revista seres y saberes*, 6(1), 1-6. <https://revistas.ut.edu.co/index.php/SyS/article/download/1816/1418>
- Mercado, A., & Borda, M. (2021, Febrero 2). Aplicación de un taller de cuentos para el desarrollo de la autoestima de niños de primero de primaria Unidad Educativa Fuerzas Armadas de la Nación. *Revista de la Facultad de Ciencias Básicas*, 21(21), 1-25. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2021000100004&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2021000100004&script=sci_arttext)
- Ministerio de Salud. (2022, 05 06). *Minsa: el bullying escolar afecta las habilidades sociales y la autoestima de los niños con graves repercusiones en su vida adulta*. Sitio web oficial del MINSA: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/604785-minsa-el-bullying-escolar-afecta-las-habilidades-sociales-y-la-autoestima-de-los-ninos-con-graves-repercusiones-en-su-vida-adulta>
- Mohidil, I. (2022). Factors in the formation of self-esteem in younger students. *Galaxy international interdisciplinary research journal*, 10(12), 1337-1342. <https://www.giirj.com/index.php/giirj/article/view/4382/4287>
- Mukhtoraliyevna, Z. (2023). Educational importance of using didactic games. *Journal of Pedagogical Inventions and Practices*, 19(1), 104-107. <https://zienjournals.com/index.php/jpip/article/view/3708>
- Nuryanti, T., Muagiri, h., & Endang, H. (2018). The development of the UKS holistic program in preventing aggressive behavior and low self esteem in elementary school. *Nurses at The Forefront in Transforming Care, Science, and research*, 1(1), 356-361. <https://core.ac.uk/download/pdf/296887915.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2021, 10 08). *No hay salud sin salud mental*. Sitio web oficial de la OMS: <https://www.paho.org/es/noticias/8-10-2020-no-hay-salud-sin-salud->



- Rodríguez, C., Gallegos, M., & Padilla, G. (2021). Autoestima en Niños, Niñas y Adolescentes chilenos: análisis con árboles de clasificación. *Revista Reflexiones*, 100(1), 1-18.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15517/rr.v100i1.43342>
- Romero, H., Real, J., Ordoñez, J., Gavino, G., & Saldarriaga, G. (2021). *Metodología de la investigación científica* (1 ed.). México: Corporativa .  
[https://www.researchgate.net/publication/356568692\\_Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_cientifica](https://www.researchgate.net/publication/356568692_Metodologia_de_la_investigacion_cientifica)
- Romero, Z., & Villa, V. (2022). *Manual de investigación: guía para la elaboración de trabajos de grado en ciencias sociales* (23 ed.). Colombia: Universidad Libre, sede cartagena .  
<https://www.unilibre.edu.co/cartagena/images/investigacion/libros/manual-de-investigacion.pdf>
- Schaefer, C. (2012). Fundamentos de la terapia de juego. *El manual moderno*. Portal Educativo de apoyo a Padres, Maestros y Niños en las Tareas Escolares.:  
[https://www.academia.edu/43650284/Fundamentos\\_de\\_terapia\\_de\\_juego\\_Charles\\_Schaefer](https://www.academia.edu/43650284/Fundamentos_de_terapia_de_juego_Charles_Schaefer)
- Shah, S., Al Dhaheri, F., Albanna, A., Al Jaber, N., Al Eissae, S., Alshehhi, N., . . . Betancourt, T. (2020). Self-esteem and other risk factors for depressive symptoms among adolescents in United Arab Emirates. *PLoS One*, 15(1).  
<https://journals.plos.org/plosone/article/file?id=10.1371/journal.pone.0227483&type=printable>
- Simón-Piqueras, J., Prieto-Ayuso, A., Gómez-Moreno, E., Martínez-López, M., & Gil-Madróna, P. (2022). Evaluation of a program of aquatic motor games in the improvement of motor competence in children from 4 to 5 years old. *Children*, 9(8), 1141-1158.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/children9081141>
- Sucasaire, J. (2022). *Orientaciones para la selección y el cálculo del tamaño de la muestra en investigación*. Lima: Jorge Sucasaire Pilco.  
[http://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/3096/1/Orientaciones\\_para\\_seleccion\\_y\\_calculo\\_del\\_tama%c3%b1o\\_de\\_muestra\\_de\\_investigacion.pdf](http://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/3096/1/Orientaciones_para_seleccion_y_calculo_del_tama%c3%b1o_de_muestra_de_investigacion.pdf)
- Suriá, R. (2023). Autoconcepto y metas académicas en estudiantes universitarios con discapacidad. *Revista española de orientación y psicopedagogía*, 34(2), 110-125.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/253450/Autoconcepto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Talavera, L., Chocano, O., Junoy, G., & Molero, D. (2023). Self-Concept and Self-Esteem, Determinants of Greater Life Satisfaction in Mountain and Climbing Technicians and Athletes. *European Journal of Investigation in Health*,

- Psychology and Education*, 13(7), 1188-1201.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/ejihpe13070088>
- Torres, R. (2019). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mexico: McGRAW-HILL.  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65000949/METODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_LAS\\_RUTA-libre.pdf?1606028883=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_LAS\\_RUTA.pdf&Expires=1699113950&Signature=bCoMBavixisjWwU2kvdXB](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65000949/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA-libre.pdf?1606028883=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=1699113950&Signature=bCoMBavixisjWwU2kvdXB)
- Tus, J. (2020). Self – Concept, Self – Esteem, Self – Efficacy and Academic Performance of the Senior High School Students. *Scientific Journal Impact Factor*, 4(10), 45-59.  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65631489/SelfConceptSelfEsteemSelfEfficacyandAcademicPerformance.pdf?1612758585=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSelf\\_Concept\\_Self\\_Esteem\\_Self\\_Efficacy\\_a.pdf&Expires=1697223668&Signature=Ha1eoJm05YEK](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65631489/SelfConceptSelfEsteemSelfEfficacyandAcademicPerformance.pdf?1612758585=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSelf_Concept_Self_Esteem_Self_Efficacy_a.pdf&Expires=1697223668&Signature=Ha1eoJm05YEK)
- UCV. (2020). *Resolución de consejo universitario N° 0262-2020/UCV. [Resolución de la Universidad César Vallejo]*. Universidad César Vallejo.  
<https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/11/RCUN%C2%B00262-2020-UCV-Aprueba-Actualizaci%C3%B3n-del-C%C3%B3digo-%C3%89tica-en-Investigaci%C3%B3n-1-1.pdf>
- UNICEF. (2020). *Más del 20% de los adolescentes de todo el mundo sufren trastornos mentales*. Sitio Web de la UNICEF:  
<https://www.unicef.org/peru/notas-de-prensa/20-adolescentes-todo-mundo-sufren-trastornos-salud-mental-15-considerado-suicidio>
- UNICEF. (2021). *La salud mental de niñas, niños y adolescentes en el contexto de la COVID-19*. Estudio en Línea de la UNICEF:  
<https://www.unicef.org/peru/media/10616/file/Salud%20menta%20en%20contexto%20COVID19.pdf>
- Velásquez, V., Lipe, H., Hualpa, B., & Corimayta, L. (2022, Noviembre 3). Programa cuentos de hadas y autoestima en niños de 7 a 10 años. 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.54405/rrii.2.34>
- Venturo, R. (2020). *Niveles de autoestima en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 032 de Puños.[ tesis para optar el grado segunda especialidad profesional en Educación Inicial]*. Huancavelica: Universidad Nacional De Huancavelica.  
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4ad72a53-2e24-4afd-8bb9-fa8244a3c68e/content>
- Wood, W., Griffin, M., Barton, J., & Sandercock, G. (2021). Modification of the Rosenberg Scale to Asses Self-Esteem in Children. *Front. Public Health*,

9(1), 1-7.

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpubh.2021.655892/full>

## ANEXOS

### Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición	Técnica/ Instrumento
Juego de fortalezas	Juego de las fortalezas es un conjunto de actividades destinadas a desarrollar los valores y la autoestima en los niños. El objetivo es que los niños reconozcan sus fortalezas y se valoren a sí mismos. Fomentan el desarrollo de la autoestima y el autoconcepto de los niños, lo que les permite enfrentarse a las adversidades y afrontarlas de manera adecuada (Schaefer, 2012).	El juego de fortalezas estará basado en juegos motor, simbólico, de reglas y de construcción. Será medido por una guía de observación y estrategias con acciones y actividades	Juego motor Juego simbólico Juego de Reglas Juego de construcción	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza objetos</li> <li>- Expresa movimientos</li> <li>- Repite movimientos</li> <li>- Imaginación</li> <li>- Lenguaje expresivo</li> <li>- Realiza el juego solo</li> <li>- Reglas establecidas</li> <li>- Cooperación</li> <li>- Autorregulación</li> <li>- Ubicación espacial</li> <li>- Coordinación motora fina</li> <li>- Nociones del contexto</li> </ul>	Nominal	Programa
Autoestima	Para Coopersmith (1981) autoestima es la evaluación que el individuo hace y habitualmente mantiene con respecto a si mismo, la cual se expresa como una actitud de aprobación o desaprobación que refleja el grado en que cree e individuo en sí mismo para ser capaz, productivo, importante y digno.	Será medida por 4 dimensiones, definidas por sí mismo, social - pares, hogar – padres y escolar académico.	Sí Mismo Social - Pares Hogar - Padres Escolar - Académico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actitudes que presenta el sujeto frente a su autopercepción y propia experiencia valorativa sobre sus características físicas y psicológicas</li> <li>- Actitudes del sujeto en el medio social frente a sus compañeros o amigos</li> <li>- Actitudes y/o experiencias en el medio familiar con relación a la convivencia con los padres</li> <li>- Vivencias en el interior de la escuela y sus expectativas con relación a su satisfacción de su rendimiento académico</li> </ul>	Nominal	Cuestionario

**Anexo 2: Instrumento para la variable 2**

<b>Ficha técnica del instrumento</b>	
<b>Nombre:</b>	Inventario de Autoestima de Stanley Copersmith, (SEI) versión escolar
<b>Autor:</b>	Stanley Coopersmith
<b>Adaptación de autor:</b>	Torres Mendoza Rosa Edith
<b>Objetivos:</b>	Medir las actitudes valorativas hacia el SI MISMO, en las áreas : académica, familiar y personal de la experiencia de un sujeto.
<b>Administración:</b>	Individual y Colectivo
<b>Duración:</b>	Aproximadamente 30 minutos.
<b>Número de ítems</b>	58 ítems
<b>Escala de respuestas</b>	Dicotómica de verdadero (V) y falso (F)
<b>Edades de aplicación:</b>	niños de 8 a 10 años de edad.
<b>Área de aplicación:</b>	El lugar donde se aplicará será en el aula de 3 grado de la institución pública de Morropón.
<b>Confiabilidad</b>	V de Aiken = 0.98
<b>Validez</b>	Validado por juicio de 5 expertos



**INVENTARIO DE AUTOESTIMA**

**(SEI Stanley Coopersmith)**

Nombres y Apellidos : \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Sexo: \_\_\_\_\_

Grado Escolar : \_\_\_\_\_ Estado Civil de los padres: \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES**

A continuación, encontrarás una lista de frases sobre sentimientos. Si una frase describe como generalmente sientes, marca una X en la columna V (verdadero). Si la frase no describe generalmente lo que sientes, marca una X en la columna F (falso).

**Ejemplo**

	<b>V</b>	<b>F</b>	
	( )	( )	Siento miedo cuando doy un examen.

<b>V</b>	<b>F</b>	
( X )	( )	Si es verdad que sientes miedo cuando das un examen. marca una X en la columna V (verdadero)

<b>V</b>	<b>F</b>	
( )	( X )	Si no tienes miedo cuando das un examen marca con un X en la columna F (falso).

**NO HAY RESPUESTAS CORRECTAS O INCORRECTAS**

- |          |          |  |
|----------|----------|--|
| <b>V</b> | <b>F</b> |  |
| ( )      | ( )      | 1. Las cosas mayormente no me preocupan.                     |
| ( )      | ( )      | 2. Es muy difícil para mí, hablar frente a la clase.         |
| ( )      | ( )      | 3. Hay muchas cosas sobre mí mismo que cambiaría si pudiera. |
| ( )      | ( )      | 4. Puedo tomar decisiones sin dificultades.                  |
| ( )      | ( )      | 5. Soy una persona divertida.                                |
| ( )      | ( )      | 6. En mi casa me molesto muy fácilmente.                     |
| ( )      | ( )      | 7. Me toma bastante tiempo acostumbrarme a algo nuevo.       |
| ( )      | ( )      | 8. Soy conocido entre los chicos de mi edad.                 |
| ( )      | ( )      | 9. Mis padres mayormente toman en cuenta mis sentimientos.   |



- ( ) ( ) 10. Me rindo fácilmente.
- ( ) ( ) 11. Mis padres esperan mucho de mí.
- ( ) ( ) 12. Es bastante difícil ser "yo mismo".
- ( ) ( ) 13. Mi vida está llena de problemas.
- ( ) ( ) 14. Los chicos mayormente aceptan mis ideas.
- ( ) ( ) 15. Tengo una mala opinión acerca de mí mismo.
- ( ) ( ) 16. Muchas veces me gustaría irme de casa.
- ( ) ( ) 17. Mayormente me siento fastidiado en la escuela.
- ( ) ( ) 18. Físicamente no soy simpático como la mayoría de las personas.
- ( ) ( ) 19. Si tengo algo que decir, generalmente lo digo.
- ( ) ( ) 20. mis padres me comprenden.
- ( ) ( ) 21. La mayoría de las personas caen mejor de lo que yo caigo.
- ( ) ( ) 22. Mayormente siento como si mis padres estuvieran presionados.
- ( ) ( ) 23. Me siento demás en la escuela.
- ( ) ( ) 24. Desearía ser otra persona.
- ( ) ( ) 25. no se puede confiar en mí.
- ( ) ( ) 26. No me preocupo de nada.
- ( ) ( ) 27. Estoy seguro de mí mismo.
- ( ) ( ) 28. Me aceptan fácilmente en un grupo.
- ( ) ( ) 29. Mis padres y yo nos divertimos mucho juntos.
- ( ) ( ) 30. Paso bastante tiempo soñando despierto.
- ( ) ( ) 31. Desearía tener menos edad de la que tengo.
- ( ) ( ) 32. Siempre hago lo correcto.
- ( ) ( ) 33. Estoy orgulloso de mi rendimiento en la escuela.
- ( ) ( ) 34. Alguien siempre tiene que decirme lo que debo hacer.
- ( ) ( ) 35. Generalmente me arrepiento de las cosas que hago.



- ( ) ( ) 36. Nunca estoy contento.
- ( ) ( ) 37. Estoy haciendo lo mejor que puedo.
- ( ) ( ) 38. Generalmente puedo cuidarme sólo.
- ( ) ( ) 39. Soy bastante feliz.
- ( ) ( ) 40. Preferiría jugar con niños más pequeños que yo.
- ( ) ( ) 41. Me gustan todas las personas que conozco.
- ( ) ( ) 42. Me gusta cuando me llaman a la pizarra.
- ( ) ( ) 43. Me entiendo a mí mismo.
- ( ) ( ) 44. Nadie me presenta mucha atención en casa.
- ( ) ( ) 45. Nunca me resonarán.
- ( ) ( ) 46. No me está yendo bien en la escuela como yo quisiera.
- ( ) ( ) 47. Puedo tomar una decisión y mantenerla.
- ( ) ( ) 48. Realmente no me gusta ser un niño.
- ( ) ( ) 49. no me gusta estar con otras personas.
- ( ) ( ) 50. Nunca soy tímido.
- ( ) ( ) 51. Generalmente me avergüenzo de mí mismo.
- ( ) ( ) 52. Los chicos generalmente se la agarran conmigo.
- ( ) ( ) 53. Siempre digo la verdad.
- ( ) ( ) 54. Mis profesores me hacen sentir que no soy lo suficientemente capaz.
- ( ) ( ) 55. No me importa lo que me pase.
- ( ) ( ) 56. Soy un fracaso.
- ( ) ( ) 57. Me fastidio fácilmente cuando me llaman la atención.
- ( ) ( ) 58. Siempre sé lo que debo decir a las personas.

### **Validez y confiabilidad del instrumento**

Se procedió a realizar la validez del instrumento y se utilizó el método estadístico de la V de Aiken el cual es un coeficiente que permite cuantificar la relevancia de los ítems respecto a

un dominio de contenido a partir de las valoraciones de 5 jueces en este caso. Este coeficiente combina la facilidad del cálculo y la evaluación de los resultados a nivel estadístico.

El coeficiente resultante puede tener valores entre 0 y 1. Cuanto más el valor se acerque a 1, entonces tendrá una mayor validez de contenido. Así, el valor 1 es el mayor valor posible e indica un acuerdo perfecto entre los jueces y expertos respecto a la mayor puntuación de validez que pueden recibir los ítems. En este caso se obtuvo un valor de 0.98 el cual nos indica un alto índice de validez, por lo cual podemos decir que es confiable la utilización del instrumento en la presente investigación.

ÍTEM	CRITERIO	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	MEDIA	V DE AIKEN
ítem 1	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 2	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 3	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 4	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 5	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 6	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 7	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 8	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 9	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 10	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 11	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00



	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 12	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	3	4	3.80	0.93
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 13	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 14	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 15	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 16	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 17	Claridad	4	4	4	4	3	3.80	0.93
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	3	4	3.80	0.93
ítem 18	Claridad	4	3	4	4	4	3.80	0.93
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 19	Claridad	4	4	4	3	4	3.80	0.93
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 20	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 21	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	3	4	3.80	0.93
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 22	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 23	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 24	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 25	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	3	4	3.80	0.93
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00



ítem 26	Claridad	4	4	4	3	4	3.80	0.93
	coherencia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	relevancia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
ítem 27	Claridad	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	coherencia	4	3	4	4	4	3.80	0.93
	relevancia	4	3	4	4	4	3.80	0.93
ítem 28	Claridad	4	3	4	4	4	3.80	0.93
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 29	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 30	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 31	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 32	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
ítem 33	Claridad	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	coherencia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	relevancia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
ítem 34	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 35	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 36	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 37	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 38	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 39	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	relevancia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
ítem 40	Claridad	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	coherencia	4	4	3	4	4	3.80	0.93



	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 41	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 42	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 43	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 44	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
ítem 45	Claridad	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	coherencia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 46	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
ítem 47	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 48	Claridad	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 49	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
ítem 50	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	relevancia	4	4	4	3	3	3.60	0.87
ítem 51	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
ítem 52	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 53	Claridad	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 54	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
ítem 55	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00



	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 56	Claridad	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
ítem 57	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	relevancia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
ítem 58	Claridad	4	4	4	4	4	4.00	1.00
	coherencia	4	4	3	4	4	3.80	0.93
	relevancia	4	4	4	3	3	3.60	0.87





**4. Soporte teórico**

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<b>V1 Autoestima</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si mismo general</li> <li>• Social - pares</li> <li>• Hogar - Padres</li> <li>• Escuela</li> <li>• Mentiras</li> </ul>	Referida como una percepción que tiene un individuo hacia sí mismo con respecto a su imagen, es decir, en referencia a sus pensamientos, su forma de ser. (Talavera et al., 2023).

**5. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento la ficha de observación de Escala de autoestima para niños elaborado por Torres Mendoza, Rosa Edith. En el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.



Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.



	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.
--	---------------	---

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel



Dimensiones del instrumento: Autoestima Escolar

- Primera dimensión: SI MISMO
- Objetivos de la Dimensión: Actitudes que presenta el sujeto frente a su autopercepción y propia experiencia valorativa sobre sus características físicas y psicológicas.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
SI MISMO	Las cosas mayormente no me preocupan.	3	3	3	
	Hay muchas cosas sobre mí mismo que cambiaría si pudiera.	4	3	3	
	Puedo tomar decisiones sin dificultades.	3	4	4	
	Me toma bastante tiempo acostumbrarme a algo nuevo.	3	3	4	
	Me rindo fácilmente.	4	3	3	
	Es bastante difícil ser "yo mismo".	3	3	4	
	Mi vida está llena de problemas.	4	3	4	
	Tengo una mala opinión acerca de mí mismo.	3	4	4	
	Físicamente no soy simpático como la mayoría de las personas.	4	4	3	
	Si tengo algo que decir, generalmente lo digo.	3	3	4	
	Desearía ser otra persona.	4	4	3	
	no se puede confiar en mí.	4	4	3	



Estoy seguro de mí mismo.	3	3	4	
Paso bastante tiempo soñando despierto.	4	4	3	
Desearía tener menos edad de la que tengo.	3	3	4	
Alguien siempre tiene que decirme lo que debo hacer.	4	4	3	
Generalmente me arrepiento de las cosas que hago.	4	4	3	
Generalmente puedo cuidarme sólo.	3	3	4	
Soy bastante feliz.	4	4	3	
Me entiendo a mí mismo.	4	4	3	
Puedo tomar una decisión y mantenerla.	3	3	3	
Realmente no me gusta ser un niño.	3	4	4	Niño/niña
Generalmente me avergüenzo de mí mismo.	3	3	4	Mismo/a
No me importa lo que me pase.	4	4	3	
Soy un fracaso.	3	3	4	
Me fastidio fácilmente cuando me llaman la atención.	3	4	4	



- Segunda dimensión: Social - Pares
- Objetivos de la Dimensión: Actitudes del sujeto en el medio social frente a sus compañeros o amigos.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
<b>SOCIAL Y PARES</b>	Soy una persona divertida.	3	3	4	
	Soy conocido entre los chicos de mi edad.	3	4	4	
	Los chicos mayormente aceptan mis ideas.	3	4	3	
	La mayoría de las personas caen mejor de lo que yo caigo.	3	4	4	
	Me aceptan fácilmente en un grupo.	3	4	4	
	Preferiría jugar con niños más pequeños que yo.	4	4	3	
	no me gusta estar con otras personas.	3	3	3	
	Los chicos generalmente se la agarran conmigo.	3	3	3	

- Tercera dimensión: Hogar - Padres

Objetivos de la Dimensión: Actitudes y/o experiencias en el medio familiar con relación a la convivencia con los padres.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>HOGAR Y PADRES</b>	En mi casa me molesto muy fácilmente.	4	4	3	
	Mis padres mayormente toman en cuenta mis sentimientos.	4	3	3	
	Mis padres esperan mucho de mí.	3	3	3	
	Muchas veces me gustaría irme de casa.	4	3	3	
	Mis padres me comprenden.	4	3	3	
	Mayormente siento como si mis padres estuvieran presionados.	3	3	4	
	Mis padres y yo nos divertimos mucho juntos.	4	4	3	
Nadie me presenta mucha atención en casa.	3	4	4		



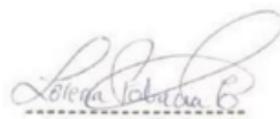
- Cuarta dimensión: Escolar académico
- Objetivos de la Dimensión: Vivencias en el interior de la escuela y sus expectativas con relación a su satisfacción de su rendimiento académico.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>ESCOLAR ACADÉMICO</b>	Es muy difícil para mí, hablar frente a la clase	4	4	3	
	Mayormente me siento fastidiado en la escuela.	3	3	3	
	Me siento sobrando en la escuela.	4	3	4	
	Estoy orgulloso de mi rendimiento en la escuela.	3	4	3	
	Estoy haciendo lo mejor que puedo.	4	4	3	
	Me gusta cuando me llaman a la pizarra.	4	3	3	
	No me está yendo bien en la escuela como yo quisiera.	3	3	4	
	Mis profesores me hacen sentir que no soy lo suficientemente capaz.	4	4	3	

- Quinta dimensión: Mentiras
- Objetivos de la Dimensión: Determinar si el niño miente o no a la hora de responder la prueba.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
<b>MENTIRAS</b>	No me preocupo de nada.	3	3	3	
	Siempre hago lo correcto.	3	4	3	
	Nunca estoy contento.	4	4	3	Contento/a
	Me gustan todas las personas que conozco.	3	3	4	
	Nunca me reprenden o molestan por algo que hice.	4	3	3	
	Nunca soy tímido.	3	3	4	Tímido/a
	Siempre digo la verdad.	3	4	4	
	Siempre sé lo que debo decir a las personas.	3	4	4	



  
 Lorena Castillo Camacho  
 PSICÓLOGA  
 C.Ps.P. 39501

**DNI:47873457**

**Firma del evaluador**



## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Escala de autoestima de coopersmith versión escolar". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Gabriela Beatríz Suárez Fiestas.
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( X )                      Doctor ( )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( ) Social ( ) Educativa ( X ) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Convivencia escolar
<b>Institución donde labora:</b>	UGEL Chulucanas
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( X ) Más de 5 años ( )
<b>Experiencia en investigación psicométrica</b>	-La funcionalidad familiar y la adicción al internet en las estudiantes de secundaria de una institución educativa de Piura, 2018.  -Propiedades psicométricas del cuestionario de adaptación al divorcio-separación en padres separados o divorciados pertenecientes a instituciones educativas de la Provincia de Sullana, 2016.



### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Inventario de Autoestima de Stanley Copersmith, (SEI) versión escolar.
<b>Autora:</b>	Stanley Coopersmith
<b>Administración:</b>	Individual y colectiva
<b>Tiempo de aplicación:</b>	Aproximadamente 30 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Niños de 6 a 15 años
<b>Significación:</b>	Medir las actitudes valorativas hacia el SI MISMO, en las áreas : académica, familiar y personal de la experiencia de un niño.



#### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<b>V1 Autoestima</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si mismo general</li> <li>• Social - pares</li> <li>• Hogar - Padres</li> <li>• Escuela</li> <li>• Mentiras</li> </ul>	Referida como una percepción que tiene un individuo hacia sí mismo con respecto a su imagen, es decir, en referencia a sus pensamientos, su forma de ser. (Talavera et al., 2023).

#### 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la ficha de observación de Escala de autoestima para niños elaborado por Torres Mendoza, Rosa Edith. En el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.



Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.



	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.
--	---------------	---

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Autoestima Escolar

- Primera dimensión: SI MISMO
- Objetivos de la Dimensión: Actitudes que presenta el sujeto frente a su autopercepción y propia experiencia valorativa sobre sus características físicas y psicológicas.



Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
SI MISMO	Las cosas mayormente no me preocupan.	4	4	4	
	Hay muchas cosas sobre mí mismo que cambiaría si pudiera.	4	4	4	
	Puedo tomar decisiones sin dificultades.	4	4	4	
	Me toma bastante tiempo acostumbrarme a algo nuevo.	4	4	4	
	Me rindo fácilmente.	4	4	4	
	Es bastante difícil ser "yo mismo".	4	4	4	
	Mi vida está llena de problemas.	4	4	4	
	Tengo una mala opinión acerca de mí mismo.	4	4	4	
	Físicamente no soy simpático como la mayoría de las personas.	4	4	4	
	Si tengo algo que decir, generalmente lo digo.	4	4	4	
	Desearía ser otra persona.	4	4	4	
	no se puede confiar en mí.	4	4	4	No se puede confiar en mí.
Estoy seguro de mí mismo.	4	4	4		

	Paso bastante tiempo soñando despierto.	4	4	4	
	Desearía tener menos edad de la que tengo.	4	4	4	
	Alguien siempre tiene que decirme lo que debo hacer.	4	4	4	Siempre me dicen lo que tengo que hacer.
	Generalmente me arrepiento de las cosas que hago.	4	4	4	
	Generalmente puedo cuidarme sólo.	4	4	4	
	Soy bastante feliz.	4	4	4	
	Me entiendo a mí mismo.	4	4	4	
	Puedo tomar una decisión y mantenerla.	4	4	4	Me mantengo firme en mis decisiones.
	Realmente no me gusta ser un niño.	4	4	4	
	Generalmente me avergüenzo de mí mismo.	4	4	4	Siempre me avergüenzo de mí mismo.
	No me importa lo que me pase.	4	4	4	
	Soy un fracaso.	4	4	4	
	Me fastidio fácilmente cuando me llaman la atención.	4	4	4	



- Segunda dimensión: Social - Pares
- Objetivos de la Dimensión: Actitudes del sujeto en el medio social frente a sus compañeros o amigos.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>SOCIAL Y PARES</b>	Soy una persona divertida.	4	4	4	
	Soy conocido entre los chicos de mi edad.	4	4	4	
	Los chicos mayormente aceptan mis ideas.	4	4	4	
	La mayoría de las personas caen mejor de lo que yo caigo.	4	4	4	La mayoría de chicos se relacionan con mayor facilidad que yo.
	Me aceptan fácilmente en un grupo.	4	4	4	
	Preferiría jugar con niños más pequeños que yo.	4	4	4	
	no me gusta estar con otras personas.	4	4	4	No me gusta estar con otras personas.
	Los chicos generalmente se la agarran conmigo.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Hogar - Padres

Objetivos de la Dimensión: Actitudes y/o experiencias en el medio familiar con relación a la convivencia con los padres.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>HOGAR Y PADRES</b>	En mi casa me molesto muy fácilmente.	4	4	4	
	Mis padres mayormente toman en cuenta mis sentimientos.	4	4	4	
	Mis padres esperan mucho de mí.	4	4	4	
	Muchas veces me gustaría irme de casa.	4	4	4	
	mis padres me comprenden.	4	4	4	Mis padres me comprenden.
	Mayormente siento como si mis padres estuvieran presionados.	4	4	4	
	Mis padres y yo nos divertimos mucho juntos.	4	4	4	
	Nadie me presenta mucha atención en casa.	4	4	4	



- Cuarta dimensión: Escolar académico
- Objetivos de la Dimensión: Vivencias en el interior de la escuela y sus expectativas con relación a su satisfacción de su rendimiento académico.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>ESCOLAR ACADÉMICO</b>	Es muy difícil para mí, hablar frente a la clase	4	4	4	
	Mayormente me siento fastidiado en la escuela.	4	4	4	
	Me siento sobrando en la escuela.	4	4	4	Siento que no pertenezco a la escuela.
	Estoy orgulloso de mi rendimiento en la escuela.	4	4	4	
	Estoy haciendo lo mejor que puedo.	4	4	4	
	Me gusta cuando me llaman a la pizarra.	4	4	4	
	No me está yendo bien en la escuela como yo quisiera.	4	4	4	
	Mis profesores me hacen sentir que no	4	4	4	



	soy lo suficientemente capaz.				
--	-------------------------------	--	--	--	--

- Quinta dimensión: Mentiras
  - Objetivos de la Dimensión: Determinar si el niño miente o no a la hora de responder la prueba.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>MENTIRAS</b>	No me preocupo de nada.	4	4	4	
	Siempre hago lo correcto.	4	4	4	
	Nunca estoy contento.	4	4	4	
	Me gustan todas las personas que conozco.	4	4	4	
	Nunca me reprenden o molestan por algo que hice.	4	4	4	Nunca me reprenden o se molestan por algo que hice.
	Nunca soy tímido.	4	4	4	
	Siempre digo la verdad.	4	4	4	
	Siempre sé lo que debo decir a las personas.	4	4	4	



*Gabriela Beatriz Suárez Fiestas*

Mgtr. Ps. Gabriela Beatriz Suárez Fiestas

DNI: 70054241



## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Escala de autoestima de coopersmith versión escolar". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	<b>YUVICZA ESTRADA MONTEJO</b>
Grado profesional:	Maestría ( X )                      Doctor ( )
Área de formación académica:	Clínica ( ) Social ( ) Educativa ( X ) Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional:	<b>PS. EDUCATIVA Y DOCENCIA UNIVERSITARIA</b>
Institución donde labora:	<b>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO-PIURA</b>
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( X )
Experiencia en investigación psicométrica	



### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Inventario de Autoestima de Stanley Copersmith, (SEI) versión escolar.
Autora:	Stanley Coopersmith
Administración:	Individual y colectiva
Tiempo de aplicación:	Aproximadamente 30 minutos
Ámbito de aplicación:	Niños de 6 a 15 años
Significación:	Medir las actitudes valorativas hacia el SI MISMO, en las áreas : académica, familiar y personal de la experiencia de un niño.

### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

<b>V1 Autoestima</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si mismo general</li> <li>• Social - pares</li> <li>• Hogar - Padres</li> <li>• Escuela</li> <li>• Mentiras</li> </ul>	Referida como una percepción que tiene un individuo hacia sí mismo con respecto a su imagen, es decir, en referencia a sus pensamientos, su forma de ser. (Talavera et al., 2023).
----------------------	---	--

### 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la ficha de observación de Escala de autoestima para niños elaborado por Torres Mendoza, Rosa Edith. En el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.



Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente



1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Autoestima Escolar

- Primera dimensión: SI MISMO
- Objetivos de la Dimensión: Actitudes que presenta el sujeto frente a su autopercepción y propia experiencia valorativa sobre sus características físicas y psicológicas.



Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
SI MISMO	Las cosas mayormente no me preocupan.	4	4	4	
	Hay muchas cosas sobre mí mismo que cambiaría si pudiera.	4	4	4	
	Puedo tomar decisiones sin dificultades.	4	4	4	
	Me toma bastante tiempo acostumbrarme a algo nuevo.	4	4	4	
	Me rindo fácilmente.	4	4	4	
	Es bastante difícil ser "yo mismo".	4	4	4	
	Mi vida está llena de problemas.	4	4	4	
	Tengo una mala opinión acerca de mí mismo.	4	4	4	
	Físicamente no soy simpático como la mayoría de las personas.	4	4	4	
	Si tengo algo que decir, generalmente lo digo.	4	4	4	
	Desearía ser otra persona.	4	4	4	
	no se puede confiar en mí.	4	4	4	
	Estoy seguro de mí mismo.	4	4	4	
	Paso bastante tiempo soñando despierto.	4	4	4	
	Desearía tener menos edad de la que tengo.	4	4	4	



Alguien siempre tiene que decirme lo que debo hacer.	4	4	4	
Generalmente me arrepiento de las cosas que hago.	4	4	4	
Generalmente puedo cuidarme sólo.	4	4	4	
Soy bastante feliz.	4	4	4	
Me entiendo a mí mismo.	4	4	4	
Puedo tomar una decisión y mantenerla.	4	4	4	
Realmente no me gusta ser un niño.	4	4	4	
Generalmente me avergüenzo de mí mismo.	4	4	4	
No me importa lo que me pase.	4	4	4	
Soy un fracaso.	4	4	4	
Me fastidio fácilmente cuando me llaman la atención.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Social - Pares
- Objetivos de la Dimensión: Actitudes del sujeto en el medio social frente a sus compañeros o amigos.



Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>SOCIAL Y PARES</b>	Soy una persona divertida.	4	4	4	
	Soy conocido entre los chicos de mi edad.	4	4	4	
	Los chicos mayormente aceptan mis ideas.	4	4	4	
	La mayoría de las personas caen mejor de lo que yo caigo.	4	4	4	
	Me aceptan fácilmente en un grupo.	4	4	4	
	Preferiría jugar con niños más pequeños que yo.	4	4	4	
	no me gusta estar con otras personas.	4	4	4	
	Los chicos generalmente se la agarran conmigo.	4	4	4	Chicos (as)

- Tercera dimensión: Hogar - Padres
- Objetivos de la Dimensión: Actitudes y/o experiencias en el medio familiar con relación a la convivencia con los padres.



Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
HOGAR Y PADRES	En mi casa me molesto muy fácilmente.	4	4	4	
	Mis padres mayormente toman en cuenta mis sentimientos.	4	4	4	
	Mis padres esperan mucho de mí.	4	4	4	
	Muchas veces me gustaría irme de casa.	4	4	4	
	Mis padres me comprenden.	4	4	4	
	Mayormente siento como si mis padres estuvieran presionados.	4	4	4	
	Mis padres y yo nos divertimos mucho juntos.	4	4	4	
	Nadie me <b>presenta</b> mucha atención en casa.	4	4	4	Presta x presenta



- Cuarta dimensión: Escolar académico
- Objetivos de la Dimensión: Vivencias en el interior de la escuela y sus expectativas con relación a su satisfacción de su rendimiento académico.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
ESCOLAR ACADÉMICO	Es muy difícil para mí, hablar frente a la clase	4	4	4	
	Mayormente me siento fastidiado en la escuela.	4	4	4	
	Me siento sobrando en la escuela.	4	4	4	
	Estoy orgulloso de mi rendimiento en la escuela.	4	4	4	
	Estoy haciendo lo mejor que puedo.	4	4	4	
	Me gusta cuando me llaman a la pizarra.	4	4	4	
	No me está yendo bien en la escuela como yo quisiera.	4	4	4	
	Mis profesores me hacen sentir que no soy lo suficientemente capaz.	4	4	4	

- Quinta dimensión: Mentiras
- Objetivos de la Dimensión: Determinar si el niño miente o no a la hora de responder la prueba.



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
MENTIRAS	No me preocupo de nada.	4	4	4	
	Siempre hago lo correcto.	4	4	4	
	Nunca estoy contento.	4	4	4	
	Me gustan todas las personas que conozco.	4	4	4	
	Nunca me reprenden o molestan por algo que hice.	4	4	4	
	Nunca soy tímido.	4	4	4	
	Siempre digo la verdad.	4	4	4	
	Siempre sé lo que debo decir a las personas.	4	4	4	

**DNI: 42714679**

**Firma del evaluador**



Experto N° 4



## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Escala de autoestima de coopersmith versión escolar". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Miguel Angel Saldarriaga Villar
<b>Grado profesional:</b>	Maestría (X) Doctor ( )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica (X) Social ( ) Educativa (X) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Docente universitario
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad César Vallejo
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (X)
<b>Experiencia en investigación psicométrica</b>	

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Inventario de Autoestima de Stanley Copersmith, (SEI) versión escolar.
<b>Autora:</b>	Stanley Coopersmith
<b>Administración:</b>	Individual y colectiva
<b>Tiempo de aplicación:</b>	Aproximadamente 30 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Niños de 6 a 15 años
<b>Significación:</b>	Medir las actitudes valorativas hacia el SI MISMO, en las áreas : académica, familiar y personal de la experiencia de un niño.

### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición





<b>V1 Autoestima</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si mismo general</li> <li>• Social - pares</li> <li>• Hogar - Padres</li> <li>• Escuela</li> <li>• Mentiras</li> </ul>	Referida como una percepción que tiene un individuo hacia sí mismo con respecto a su imagen, es decir, en referencia a sus pensamientos, su forma de ser. (Talavera et al., 2023).
----------------------	---	--

**5. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento la ficha de observación de Escala de autoestima para niños elaborado por Torres Mendoza, Rosa Edith. En el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.



Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente



1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Autoestima Escolar

- Primera dimensión: SI MISMO
- Objetivos de la Dimensión: Actitudes que presenta el sujeto frente a su autopercepción y propia experiencia valorativa sobre sus características físicas y psicológicas.



Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
SI MISMO	Las cosas mayormente no me preocupan.	4	4	4	
	Hay muchas cosas sobre mí mismo que cambiaría si pudiera.	4	4	4	
	Puedo tomar decisiones sin dificultades.	4	4	4	
	Me toma bastante tiempo acostumbrarme a algo nuevo.	4	4	4	
	Me rindo fácilmente.	4	4	4	
	Es bastante difícil ser "yo mismo".	4	4	4	
	Mi vida está llena de problemas.	4	4	4	
	Tengo una mala opinión acerca de mí mismo.	4	4	4	
	Físicamente no soy simpático como la mayoría de las personas.	4	4	4	
	Si tengo algo que decir, generalmente lo digo.	4	4	4	
	Desearía ser otra persona.	4	4	4	
	no se puede confiar en mí.	4	4	4	
	Estoy seguro de mí mismo.	4	4	4	
	Paso bastante tiempo soñando despierto.	4	4	4	
Desearía tener menos edad de la que tengo.	4	4	4		



Alguien siempre tiene que decirme lo que debo hacer.	4	4	4	
Generalmente me arrepiento de las cosas que hago.	4	4	4	
Generalmente puedo cuidarme sólo.	4	4	4	
Soy bastante feliz.	4	4	4	
Me entiendo a mí mismo.	4	4	4	
Puedo tomar una decisión y mantenerla.	4	4	4	
Realmente no me gusta ser un niño.	4	4	4	
Generalmente me avergüenzo de mí mismo.	4	4	4	
No me importa lo que me pase.	4	4	4	
Soy un fracaso.	4	4	4	
Me fastidio fácilmente cuando me llaman la atención.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Social - Pares
- Objetivos de la Dimensión: Actitudes del sujeto en el medio social frente a sus compañeros o amigos.



Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>SOCIAL Y PARES</b>	Soy una persona divertida.	4	4	4	
	Soy conocido entre los chicos de mi edad.	4	4	4	
	Los chicos mayormente aceptan mis ideas.	4	4	4	
	La mayoría de las personas caen mejor de lo que yo caigo.	4	4	4	
	Me aceptan fácilmente en un grupo.	4	4	4	
	Preferiría jugar con niños más pequeños que yo.	4	4	4	
	no me gusta estar con otras personas.	4	4	4	
	Los chicos generalmente se la agarran conmigo.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Hogar - Padres
- Objetivos de la Dimensión: Actitudes y/o experiencias en el medio familiar con relación a la convivencia con los padres.



Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>HOGAR Y PADRES</b>	En mi casa me molesto muy fácilmente.	4	4	4	
	Mis padres mayormente toman en cuenta mis sentimientos.	4	4	4	
	Mis padres esperan mucho de mí.	4	4	4	
	Muchas veces me gustaría irme de casa.	4	4	4	
	mis padres me comprenden.	4	4	4	
	Mayormente siento como si mis padres estuvieran presionados.	4	4	4	
	Mis padres y yo nos divertimos mucho juntos.	4	4	4	
	Nadie me presenta mucha atención en casa.	4	4	4	



- Cuarta dimensión: Escolar académico
- Objetivos de la Dimensión: Vivencias en el interior de la escuela y sus expectativas con relación a su satisfacción de su rendimiento académico.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>ESCOLAR ACADÉMICO</b>	Es muy difícil para mí, hablar frente a la clase	4	4	4	
	Mayormente me siento fastidiado en la escuela.	4	4	4	
	Me siento sobrando en la escuela.	4	4	4	
	Estoy orgulloso de mi rendimiento en la escuela.	4	4	4	
	Estoy haciendo lo mejor que puedo.	4	4	4	
	Me gusta cuando me llaman a la pizarra.	4	4	4	
	No me está yendo bien en la escuela como yo quisiera.	4	4	4	
	Mis profesores me hacen sentir que no soy lo suficientemente capaz.	4	4	4	

- Quinta dimensión: Mentiras
- Objetivos de la Dimensión: Determinar si el niño miente o no a la hora de responder la prueba.



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
MENTIRAS	No me preocupo de nada.	4	4	4	
	Siempre hago lo correcto.	4	4	4	
	Nunca estoy contento.	4	4	4	
	Me gustan todas las personas que conozco.	4	4	4	
	Nunca me reprenden o molestan por algo que hice.	4	4	4	
	Nunca soy tímido.	4	4	4	
	Siempre digo la verdad.	4	4	4	
	Siempre sé lo que debo decir a las personas.	4	4	4	

**DNI: 72748081**

**Firma del evaluador**

  
 Mg. Ps. Miguel Ángel Saldarriaga Villar  
 PSICOLOGO  
 C.Ps.P. N° 29854

Mg. Ps. Miguel Ángel Saldarriaga Villar



## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Escala de autoestima de coopersmith versión escolar". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	<b><u>Cristina Litzi Gómez Rivas</u></b>
Grado profesional:	Maestría ( <input checked="" type="checkbox"/> ) Doctor ( )
Área de formación académica:	Clínica ( ) Social ( ) Educativa ( ) Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional:	<b><u>Clínica y Educativa</u></b>
Institución donde labora:	<b><u>Independiente</u></b>
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( <input checked="" type="checkbox"/> )
Experiencia en investigación psicométrica	Si



### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Inventario de Autoestima de Stanley Copersmith, (SEI) versión escolar.
Autora:	Stanley Coopersmith
Administración:	Individual y colectiva
Tiempo de aplicación:	Aproximadamente 30 minutos
Ámbito de aplicación:	Niños de 6 a 15 años
Significación:	Medir las actitudes valorativas hacia el SI MISMO, en las áreas : académica, familiar y personal de la experiencia de un niño.

### 4. Soporte teórico



Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<b>V1 Autoestima</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Si mismo general</li> <li>● Social - pares</li> <li>● Hogar - Padres</li> <li>● Escuela</li> <li>● Mentiras</li> </ul>	Referida como una percepción que tiene un individuo hacia sí mismo con respecto a su imagen, es decir, en referencia a sus pensamientos, su forma de ser. (Talavera et al., 2023).

**5. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento la ficha de observación de Escala de autoestima para niños elaborado por Torres Mendoza, Rosa Edith. En el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.



Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.



Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Autoestima Escolar

- Primera dimensión: SI MISMO
- Objetivos de la Dimensión: Actitudes que presenta el sujeto frente a su autopercepción y propia experiencia valorativa sobre sus características físicas y psicológicas.



Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>SI MISMO</b>	Las cosas mayormente no me preocupan.	4	4	4	
	Hay muchas cosas sobre mí mismo que cambiaría si pudiera.	4	4	4	
	Puedo tomar decisiones sin dificultades.	4	4	4	
	Me toma bastante tiempo acostumbrarme a algo nuevo.	4	4	4	
	Me rindo fácilmente.	4	4	4	
	Es bastante difícil ser "yo mismo".	4	4	4	
	Mi vida está llena de problemas.	4	4	4	
	Tengo una mala opinión acerca de mí mismo.	4	4	4	
	Físicamente no soy simpático como la mayoría de las personas.	3	4	4	
Si tengo algo que decir, generalmente lo digo.	4	4	4		



	Desearía ser otra persona.	4	4	4	
	no se puede confiar en mí.	4	4	4	
	Estoy seguro de mí mismo.	4	4	4	
	Paso bastante tiempo soñando despierto.	4	4	4	
	Desearía tener menos edad de la que tengo.	4	4	4	
	Alguien siempre tiene que decirme lo que debo hacer.	4	4	4	
	Generalmente me arrepiento de las cosas que hago.	4	4	4	
	Generalmente puedo cuidarme sólo.	4	4	4	
	Soy bastante feliz.	4	4	4	
	Me entiendo a mí mismo.	4	4	4	
	Puedo tomar una decisión y mantenerla.	4	4	4	
	Realmente no me gusta ser un niño.	4	4	4	
	Generalmente me avergüenzo de mí mismo.	4	4	4	
	No me importa lo que me pase.	4	4	4	
	Soy un fracaso.	4	4	4	
	Me fastidio fácilmente cuando me llaman la atención.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Social - Pares
- Objetivos de la Dimensión: Actitudes del sujeto en el medio social frente a sus compañeros o amigos.



Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>SOCIAL Y PARES</b>	Soy una persona divertida.	4	4	4	
	Soy conocido entre los chicos de mi edad.	4	4	4	
	Los chicos mayormente aceptan mis ideas.	4	4	4	
	La mayoría de las personas caen mejor de lo que yo caigo.	4	4	4	
	Me aceptan fácilmente en un grupo.	4	4	4	



	Preferiría jugar con niños más pequeños que yo.	4	4	4	
	no me gusta estar con otras personas.	4	4	4	
	Los chicos generalmente se la agarran conmigo.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Hogar - Padres

Objetivos de la Dimensión: Actitudes y/o experiencias en el medio familiar con relación a la convivencia con los padres.



Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>HOGAR Y PADRES</b>	En mi casa me molesto muy fácilmente.	4	4	4	
	Mis padres mayormente toman en cuenta mis sentimientos.	4	4	4	
	Mis padres esperan mucho de mí.	4	4	4	
	Muchas veces me gustaría irme de casa.	4	4	4	
	mis padres me comprenden.	4	4	4	
	Mayormente siento como si mis padres estuvieran presionados.	3	3	4	
	Mis padres y yo nos divertimos mucho juntos.	4	4	4	
	Nadie me presenta mucha atención en casa.	3	4	4	

- Cuarta dimensión: Escolar académico

- Objetivos de la Dimensión: Vivencias en el interior de la escuela y sus expectativas con relación a su satisfacción de su rendimiento académico.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>ESCOLAR ACADÉMICO</b>	Es muy difícil para mí, hablar frente a la clase	4	4	4	
	Mayormente me siento fastidiado en la escuela.	4	4	4	
	Me siento sobrando en la escuela.	3	3	4	



	Estoy orgulloso de mi rendimiento en la escuela.	4	4	4	
	Estoy haciendo lo mejor que puedo.	4	4	4	
	Me gusta cuando me llaman a la pizarra.	4	4	4	
	No me está yendo bien en la escuela como yo quisiera.	4	4	4	
	Mis profesores me hacen sentir que no soy lo suficientemente capaz.	4	4	4	

- Quinta dimensión: Mentiras
- Objetivos de la Dimensión: Determinar si el niño miente o no a la hora de responder la prueba.



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>MENTIRAS</b>	No me preocupo de nada.	4	4	4	
	Siempre hago lo correcto.	4	4	4	
	Nunca estoy contento.	4	4	4	
	Me gustan todas las personas que conozco.	4	4	4	
	Nunca me reprenden o molestan por algo que hice.	4	4	4	
	Nunca soy tímido.	4	4	4	
	Siempre digo la verdad.	4	4	4	
	Siempre sé lo que debo decir a las personas.	4	4	4	

**DNI: 73354473**

**Firma del evaluador**

  
 Mgtr. Cristina L. Gómez Rivar  
 Ψ Psicóloga  
 C.Ps.P. 28886

## Anexo 4: Consentimiento y asentimiento informado

### Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: “Aplicación del juego de las fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón, 2023”

Investigadora: Rosa Edith Torres Mendoza

#### Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Aplicación del juego de las fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón, 2023” cuyo objetivo es determinar si al aplicar el juego de las fortalezas se podrá mejorar la autoestima en niños de una I.E.P de Morropón 2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de Posgrado de la carrera profesional Psicología o programa Académico de Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus de Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa Efrén Estela Arambulo – 14647.



#### Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Aplicación del juego de las fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón, 2023”

Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de minutos y se realizará en el ambiente proporcionado por la institución de la institución educativa Efrén Estela Arambulo – 14647. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

#### Participación voluntaria (**principio de autonomía**):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

#### Riesgo (**principio de No maleficencia**):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Rosa Edith Torres Mendoza. email: [roxa\\_rj@hotmail.com](mailto:roxa_rj@hotmail.com) y Docente asesor: Mg. Irene, Merino Flores email: [imerinof@ucvvirtual.edu.pe](mailto:imerinof@ucvvirtual.edu.pe) y el Mg. Vélez Sancarranco Miguel Alberto email: [mvelezs@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mvelezs@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a) participe en la investigación.



Nombre y apellidos Dr. Julio Cesar

Fecha y Hora 01/11/2022 - 01:00pm



## **Asentimiento Informado**

Título de la investigación: “Aplicación del juego de las fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón, 2023”

Investigadora: Rosa Edith Torres Mendoza

### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Aplicación del juego de las fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón, 2023”, cuyo objetivo es determinar si al aplicar el juego de las fortalezas se podrá mejorar la autoestima en niños de una I.E.P de Morropón 2023. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado de la carrera profesional Psicología o programa Académico de Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Piura aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa Efrén Estela Arambulo – 14647.

Se considera relevante por permitir a los directivos, padres de familia, docentes y demás personal involucrado en la educación y desarrollo del estudiante, tomar decisiones para desarrollar la autoestima, justificando al juego de fortalezas como una alternativa de solución óptima para llegar a potenciar al estudiante

### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Aplicación del juego de las fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una institución pública de Morropón, 2023”

Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de minutos y se realizará en un ambiente proporcionado por la institución de la institución educativa Efrén Estela Arambulo – 14647. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**



Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institucional término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Rosa Edith Torres Mendoza. email: [roxarj@hotmail.com](mailto:roxarj@hotmail.com) y Docente asesor: Mg. Irene, Merino Flores email: [imerinof@ucvvirtual.edu.pe](mailto:imerinof@ucvvirtual.edu.pe) y el Mg. Vélez Sancarranco Miguel Alberto email: [mvelezs@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mvelezs@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.





## Anexo 6: Solicitud y autorización de la institución educativa



"Año De La Unidad, De La Paz Y El Desarrollo."

Piura, 14 de octubre de 2023

SEÑOR  
LIC. GLORIA CORDOVA, GARCIA.  
Directora de la I.E. Efrén Estela Arambulo - 14647

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación  
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 16 DE OCTUBRE DE 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: Rosa Edith Torres Mendoza.
- 2) Programa de estudios : Maestría en Psicología Educativa.
- 3) Mención : Maestría en Psicología Educativa
- 4) Ciclo de estudios : III ciclo
- 5) Título de la investigación : Aplicación del juego de las fortalezas para mejorar la autoestima en niños de una Institución Pública de Morropón, 2023

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez  
Jefe Unidad de Posgrado - Piura





**"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ, Y EL DESARROLLO"**

**SOLICITO:** Autorización Para Realizar  
Investigación

**LIC. GLORIA CORDOVA, GARCIA.**

**DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EFRÉN ESTELA ARAMBULO  
- 14647**

**ROSA EDITH TORRES MENDOZA**, con DNI N° 45396950, con domicilio en  
Condominios Garden 360 Torre 1 departamento 302, a usted con el debido  
respeto digo:

Que estoy realizando estudios de Posgrado de maestría en Psicología  
educativa en la Universidad Cesar Vallejo y para obtener el grado debo realizar  
una tesis, recurro a su digno despacho a fin de solicitar que me autorice para  
realizar la investigación en la Institución educativa que tiene a cargo con el tema  
dominado "Aplicación del juego de las fortalezas para mejorar la autoestima en  
niños de una institución pública de Morropón, 2023"

Por lo expuesto:

Solicito acceder a mi petición por ser justicia

Morropón, 13 de noviembre del 2023

  
\_\_\_\_\_  
Rosa Edith Torres Mendoza  
DNI N°45396950





*"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"*

Morropón, 14 de noviembre del 2023.

OFICIO N° 068 -2023-I.E "E.E.A.S".M.

SEÑOR : Dr. Edwin Martín García Ramírez  
JEFE UNIDAD POSGRADO UCV – PIURA

De : Gloria Esperanza Córdova García.  
DIRECTORA DE I.E. EFRÉN ESTELA ARÁMBULO SEMINARIO.

ASUNTO : AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR INVESTIGACIÓN.

Tengo a bien dirigirme ante Usted Sr. Jefe de la unidad de Posgrado – Piura, para expresarle mi cordial saludo en nombre de la Institución Educativa "EFRÉN ESTELA ARÁMBULO SEMINARIO" – MORROPÓN, que dignamente dirijo, para expresarle lo siguiente:

Que, habiendo recepcionado en mi despacho la solicitud presentada por la Sra. **ROSA EDITH TORRES MENDOZA**, alumna de la escuela de posgrado de la universidad Cesar Vallejo de Piura, autorizo la realización de su investigación denominada: "APLICACIÓN DEL JUEGO DE LAS FORTALEZAS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE MORROPÓN, 2023", en nuestra institución educativa.

Es todo lo que comunico a su despacho, para los fines convenientes.

Atentamente.

  
DIRECTORA  
GLORIA ESPERANZA Córdova García  
DIRECTORA  
I.E. "EFRÉN ESTELA ARÁMBULO SEMINARIO"  
MORROPÓN

Cel.: 968005836



**Anexo 7. Sesiones de Juego de fortalezas**
**Estrategias de juego de fortalezas**
**Juego motor: Utiliza objetos**
**ESTRATEGIA 1: “Juego de las estrellas”**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	DESEMPEÑOS	TIEMPO
El niño debe identificar lo que más le gusta hacer	Colorear un papel en forma de estrella con su color favorita y escribir las tres cosas que más le gusta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Traer una hoja bond de color blanco recortada en forma de estrella.</li> <li>- Pintar la estrella con su color favorito.</li> <li>- Escribir sus tres cosas que más les gusta</li> <li>- Intercambiar estrellas.</li> <li>- Leer en voz alta la estrella que le tocó, sin decir el nombre de la persona.</li> <li>- El docente pregunta de quién es esa estrella.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel bond</li> <li>- Tijeras</li> <li>- Pinturas o tempera</li> <li>- Lápiz</li> </ul>	INICIO <ul style="list-style-type: none"> <li>- El niño debe llevar una hoja papel bond blanco a la clase y recortar con la tijera en forma de una estrella.</li> <li>- El docente le explica que pinte la estrella con su color favorito</li> </ul>	15 minutos
				PROCESO <ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente menciona que deben llenar la estrella pintada con tres cosas que más les gusta hacer.</li> <li>- El docente pide que se intercambien las estrellas</li> </ul>	15 minutos
				FINAL <ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente hace que el estudiante lea lo que dice la estrella que le tocó en voz alta.</li> <li>- El docente pregunta de quien fue la estrella.</li> </ul>	15 minutos



**Juego motor: Expresa movimientos**

**Estrategia 2: “El bosque encantado”**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	DESEMPEÑOS		TIEMPO
Desarrollar la autoestima a través del juego motor” el bosque encantado”	Aumentar la autoestima de los estudiantes de una institución pública de Morropón 2023, mediante el juego motor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se decorará el espacio de actividades para simular un bosque.</li> <li>- Caminar por el espacio de las actividades a realizar.</li> <li>- Empezar con la estrategia planteada.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes participan de manera activa en el juego.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes respetan las reglas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelotas</li> <li>- Objetos blandos</li> <li>- Papel</li> </ul>	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se simulará el espacio a trabajar como un bosque.</li> <li>- Los niños se dividen en dos grupos.</li> <li>- Cada grupo de niños se colocarán en los extremos del espacio de juego.</li> </ul>	15 minutos
				PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños realizarán distintos movimientos para desplazarse por el bosque sin ser tocados por los niños del otro grupo.</li> <li>- Los niños pueden esconderse detrás de los árboles u otros objetos para ser atrapados.</li> </ul>	15 minutos
				FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se reúnen en un círculo y comparten sus experiencias.</li> </ul>	15 minutos



**Juego motor: Remite movimientos**

**Estrategia 3: “El juego de la gallina ciega”**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	DESEMPEÑOS		TIEMPO
Desarrollar la autoestima a través del “juego de la gallina ciega”.	Aumentar la autoestima de los estudiantes de una institución pública de Morropón 2023, mediante el juego motor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará un sorteo para elegir al niño que tenga los ojos cubiertos por el pañuelo.</li> <li>- Los niños formarán un círculo alrededor de la gallina ciega, cogidos de las manos.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes participan de manera activa en el juego.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes respetan las reglas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pañuelo para cubrir los ojos.</li> <li>- Papel</li> </ul>	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se cantará la canción de la gallina ciega.</li> <li>- Se realizarán movimientos correspondientes al realizar la canción.</li> </ul>	15 minutos
				PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El estudiante cerrará los ojos y girar sobre sí mismo.</li> <li>- El estudiante tocará a un compañero.</li> <li>- El estudiante que tiene los ojos vendados intentará adivinar quién fue.</li> </ul>	15 minutos
				FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes cantarán la canción de la gallina ciega.</li> <li>- Los estudiantes se destaparán los ojos.</li> </ul>	15 minutos



**Juego simbólico: Imaginación**

**Estrategia 4. “El supermercado”**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	DESEMPEÑOS		TIEMPO
Desarrollar la autoestima a través de juego “el supermercado”.	Aumentar la autoestima de los estudiantes de una institución pública de Morropón 2023, mediante el juego simbólico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una presentación del juego a los estudiantes con quienes se ejecutará la actividad.</li> <li>- Se realizará el juego de manera libre.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes participan de manera activa en el juego.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes respetan las reglas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disfraces</li> <li>- Juguetes</li> <li>- Cajas</li> <li>- Tela</li> <li>- Papel</li> </ul>	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se explicarán las reglas básicas del juego.</li> <li>- Se invita a los niños a jugar.</li> </ul>	15 minutos
				PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños juegan libremente a ser clientes o empleados de un supermercado.</li> </ul>	15 minutos
				FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una evaluación sobre el juego.</li> <li>- El docente realizará preguntas a los niños sobre el juego para evaluar su comprensión.</li> </ul>	15 minutos

**Juego simbólico: Lenguaje expresivo**
**Estrategia 5. “La escuela”**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	DESEMPEÑOS		TIEMPO
Desarrollar la autoestima a través de juego “la escuela”.	Aumentar la autoestima de los estudiantes de una institución pública de Morropón 2023, mediante el juego simbólico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una presentación del juego a los estudiantes con quienes se ejecutará la actividad.</li> <li>- Se realizará el juego de manera libre.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes participan de manera activa en el juego.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes respetan las reglas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes de la escuela</li> <li>- Cinta</li> </ul>	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se mostrará a los niños imágenes de escuelas.</li> <li>- Se dialogará con el estudiante sobre lo que hacen en la escuela.</li> <li>- Se compartirán con los estudiantes las experiencias vividas en la escuela.</li> </ul>	15 minutos
				PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se organiza el espacio de clase para que los estudiantes puedan crear una escuela.</li> <li>- Se proporcionará materiales para que el estudiante juegue a ser maestro</li> <li>- Observar a los niños mientras realizan el juego.</li> </ul>	15 minutos
				FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una asamblea para que los niños compartan sus experiencias jugando a la escuela.</li> <li>- Se realizará una evaluación sobre el juego.</li> </ul>	15 minutos



**Juego simbólico: Realiza el juego solo**

**Estrategia 6. “El juego de roles”**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	DESEMPEÑOS		TIEMPO
Desarrollar la autoestima a través del “juego de roles”.	Aumentar la autoestima de los estudiantes de una institución pública de Morropón 2023, mediante el juego simbólico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una presentación del juego a los estudiantes con quienes se ejecutará la actividad.</li> <li>- Se realizará el juego de manera libre.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes participan de manera activa en el juego.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes respetan las reglas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes de personas interpretando diferentes roles</li> <li>- Hojas de papel</li> <li>- Lapiceros</li> <li>- Plumones</li> </ul>	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se mostrará a los niños imágenes de personas interpretando diferentes roles.</li> <li>- Los niños opinarán sobre lo que saben del juego de roles.</li> </ul>	15 minutos
				PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes se agruparán en grupos, para crear un guion para una obra de teatro.</li> <li>- Los estudiantes interpretan su obra de teatro para el resto de grupos.</li> </ul>	15 minutos
				FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una reflexión de aprendizaje del juego de roles.</li> <li>- Se realizará una evaluación sobre el juego.</li> </ul>	15 minutos



**Juego de reglas: Reglas establecidas**

**Estrategia 7. “El mundo de los juegos”**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	DESEMPEÑOS		TIEMPO
Desarrollar la autoestima a través del “mundo de juegos”.	Aumentar la autoestima de los estudiantes de una institución pública de Morropón 2023, mediante el juego de reglas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una presentación del juego a los estudiantes con quienes se ejecutará la actividad.</li> <li>- Se realizará el juego de manera libre.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes participan de manera activa en el juego.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes respetan las reglas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes de personas interpretando diferentes roles</li> <li>- Hojas de papel</li> <li>- Lapiceros</li> <li>- Plumones</li> </ul>	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños realizaran un juego de calentamiento para promover la participación y el movimiento.</li> <li>- Se realizará un dialogo para identificar el tipo de juego que conoce el estudiante.</li> </ul>	15 minutos
				PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una explicación de las diferentes reglas de juego que existen.</li> <li>- Se realizará un juego nuevo a los niños.</li> <li>- Se practicará el juego nuevo.</li> </ul>	15 minutos
				FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una reflexión de aprendizaje del juego.</li> <li>- Se realizará una evaluación sobre el juego.</li> </ul>	15 minutos

**Juego de reglas: Cooperación**
**Estrategia 8. “El Lago encantado”**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	DESEMPEÑOS		TIEMPO
Desarrollar la autoestima a través del “juego de las sillas”.	Aumentar la autoestima de los estudiantes de una institución pública de Morropón 2023, mediante el juego de reglas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una presentación del juego a los estudiantes con quienes se ejecutará la actividad.</li> <li>- Se realizará el juego de manera libre.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes respetan las reglas de la actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sillas</li> <li>- Lapiceros</li> <li>- Plumones</li> </ul>	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se presentará el tema del día que .</li> <li>- Los estudiantes formaran un círculo.</li> </ul>	15 minutos
				PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente dibujará con una tiza en el piso una figura circular que se parezca a un lago. Y pondrá hojas de colores cortadas en círculo que cumplirán el papel de piedras dentro del lago</li> <li>- De tal manera se creó el lago encantado.</li> <li>- La consigna es que ningún niño puede tocar el agua y solo pueden pisar las piedras que se encuentran dentro de él.</li> <li>- Si algún alumno cae o pisa el agua no podrá moverse hasta que otro compañero lo salve dándole un abrazo.</li> </ul>	15 minutos
				FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una reflexión de aprendizaje del juego de cooperación.</li> <li>- Se realizará una evaluación sobre el juego.</li> </ul>	15 minutos

**Juego de reglas: Autorregulación**
**Estrategia 9. “El juego de la flor”**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	DESEMPEÑOS		TIEMPO
Desarrollar la autoestima a través del “juego de la flor”.	Aumentar la autoestima de los estudiantes de una institución pública de Morropón 2023, mediante el juego de reglas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una presentación del juego a los estudiantes con quienes se ejecutará la actividad.</li> <li>- Se realizará el juego de manera libre.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes participan de manera activa en el juego.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes respetan las reglas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartulina</li> <li>- Hojas bond blanca o de colores</li> <li>- Lápiz</li> <li>- Tijera</li> <li>- Maceta de plástico</li> <li>- Madera en forma de tallo</li> <li>- Foto tamaño carnet</li> </ul>	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra reparte una cartulina u hoja bond.</li> <li>- Se le indica a cada alumno o participante que debe dibujar una flor de 5 a 6 pétalos.</li> </ul>	15 minutos
				PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño debe de escribir en el centro de la flor su nombre acompañado de una foto tamaño carnet.</li> <li>- En los pétalos de la flor cada niño debe de escribir la cualidad o habilidad que más lo representa.</li> <li>- Cada niño debe de pasar su flor al compañero o compañeros que están a su lado para que estos coloquen algo positivo sobre el dueño de la flor, hasta que los pétalos estén llenos por completo.</li> </ul>	15 minutos
				FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada uno recoge su flor y lee lo que los demás piensan de él.</li> <li>- Luego recortan su flor y le pegan un pequeño palo en forma de tallo.</li> <li>- Colocan la flor en una pequeña maceta y la decoran a su manera para conservarla y cada día ver y leer lo valiosos que son.</li> </ul>	15 minutos

**Juego de construcción: Ubicación espacial**
**Estrategia 10. “Juego de mi yo del futuro”**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	DESEMPEÑOS		TIEMPO
Desarrollar la autoestima a través del “juego de mi yo del futuro”.	Aumentar la autoestima de los estudiantes de una institución pública de Morropón 2023, mediante el juego de reglas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una presentación del juego a los estudiantes con quienes se ejecutará la actividad.</li> <li>- Se realizará el juego de manera libre.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes participan de manera activa en el juego.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes respetan el trabajo de sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel bond blanco</li> <li>- Lápiz</li> <li>- Colores</li> </ul>	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra les pide a los niños que saquen sus materiales y los coloquen sobre su carpeta.</li> <li>- Se les indica las reglas del juego para que desarrollen una bonita actividad y se diviertan.</li> </ul>	15 minutos
				PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño debe de dibujarse a sí mismo como se imagina en el futuro y colorear lo que plasmo.</li> <li>- Luego debe de escribir aquello que quisiera ser o lograr conforme va creciendo.</li> </ul>	15 minutos
				FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño sale al frente y muestra su dibujo a sus compañeros y comparte sus expectativas a futuro.</li> <li>- La maestra indica a los niños elegir solo una meta para poder empezar a trabajar en ella.</li> </ul>	15 minutos

**Juego de construcción: coordinación motora fina**
**Estrategia 11. “El juego de las estatuas”**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	DESEMPEÑOS		TIEMPO
Desarrollar la autoestima a través del “juego de las estatuas”.	Aumentar la autoestima de los estudiantes de una institución pública de Morropón 2023, mediante el juego de reglas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una presentación del juego a los estudiantes con quienes se ejecutará la actividad.</li> <li>- Se realizará el juego de manera libre.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes participan de manera activa en el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parlante</li> <li>- USB con música para niños</li> </ul>	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra reúne a todos los niños en círculos en el patio.</li> <li>- La maestra se ubica en el centro con el parlante para colocar la música para el inicio del juego.</li> <li>- la maestra da las indicaciones del juego.</li> </ul>	15 minutos
				PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra da inicio al juego colocando la música.</li> <li>- Los niños se mueven al ritmo de la música de forma libre, cuando la música todos se quedan quietos y mostrar un gesto.</li> <li>- Los alumnos que se muevan una vez parada la música serán eliminados.</li> </ul>	15 minutos
				FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Al finalizar el juego los niños perderán el miedo a expresar sus emociones frente a los demás.</li> <li>- La maestra pregunta cómo se sintieron durante el juego y culminan con un abrazo grupal.</li> </ul>	15 minutos

**Juego de construcción: nociones del contexto**
**Estrategia 12. “Juego del tesoro escondido”**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	DESEMPEÑOS		TIEMPO
Desarrollar la autoestima a través del “juego del tesoro escondido”.	Aumentar la autoestima de los estudiantes de una institución pública de Morropón 2023, mediante el juego de reglas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una presentación del juego a los estudiantes con quienes se ejecutará la actividad.</li> <li>- Se realizará el juego de manera libre.</li> <li>- Evaluar si los estudiantes participan de manera activa en el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caja de cartón</li> <li>- Papeles con pistas del juego</li> <li>- Espejo</li> </ul>	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra reúne a los alumnos en el patio de la escuela, el juego se llevará a cabo al aire libre.</li> <li>- Se forman equipos de 4 alumnos cada uno.</li> <li>- La maestra les da las indicaciones a los niños acerca de cómo encontrar las pistas escondidas en diferentes partes del patio para llegar a la caja del tesoro y descubrir lo que hay dentro.</li> </ul>	15 minutos
				PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los equipos empiezan a seguir las pistas hacia el tesoro escondido.</li> <li>- Los niños deben encontrar cada pista de manera ordenada, para pasar a la siguiente.</li> </ul>	15 minutos



				FINAL	<ul style="list-style-type: none"><li>- Al llegar al tesoro, dentro de la caja se encuentra un espejo.</li><li>- Cada integrante del equipo deberá de verse en el espejo y reconocer aquello que lo hace diferente y valioso ante los demás.</li><li>- La maestra reúne a todos los alumnos en círculo en el patio y les pide que cuenten su experiencia y lo que sintieron durante el juego con sus compañeros.</li></ul>	15 minutos
--	--	--	--	-------	--	------------



**Anexo 8. Base de datos del pre y post test**

Pre test

Estudiantes	Dimensión sí mismo																		Dimensión Social pares																					
	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	1	2	2	4	4	5												
	1	3	4	7	0	2	3	5	8	9	4	5	7	0	1	4	5	8	9	3	7	8	1	5	6	7	Sub Total	5	8	4	1	8	0	9	2	Sub Total				
1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	6	Promedio	1	1	1	1	0	0	1	0	5	Promedio	
2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	8	Promedio	1	0	0	1	1	1	1	1	1	6	Alta autoestima
3	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	Promedio	1	0	0	0	0	0	1	0	2	Baja autoestima	
4	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	2	Promedio	1	1	1	0	0	0	1	0	4	Promedio	
5	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	2	Promedio	1	0	1	1	1	0	0	0	4	Promedio	
6	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	Promedio	1	1	1	1	1	0	1	0	6	Alta autoestima	
7	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	Promedio	1	1	1	0	1	0	1	0	5	Promedio	
8	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	4	Promedio	1	1	0	1	0	1	1	1	6	Alta autoestima	
9	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	3	Promedio	0	1	0	0	1	0	1	1	4	Promedio	
10	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	4	Promedio	1	1	0	1	0	1	1	1	6	Alta autoestima	
11	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	Baja autoestima	9	Alta autoestima	1	1	1	1	1	0	1	1	7	Alta autoestima	
12	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	Promedio	1	1	1	0	1	1	1	1	7	Alta autoestima	

13	1 0 1 1 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 0 0 0 0	1 0	Baja autoestima	1 1 1 0 0 1 0 0	4	Promedio
14	1 0 0 0 1 1 0 0 1 1 0 1 0 0 1 0 1 1 1 0 0 0 0 0 1 0	1 1	Baja autoestima	1 0 0 0 1 0 1 1	4	Promedio
15	0 0 0 0 1 0 1 0 1 1 1 1 1 0 1 1 1 0 1 1 0 0 1 1 1 0	1 5	Promedio	0 0 0 1 0 0 1 1	3	Baja autoestima
16	1 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 1 1 0 0 0 0 0	1 0	Baja autoestima	1 1 1 0 1 0 0 0	4	Promedio
17	1 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 1 0 0 1 1 1 1	1 7	Promedio	1 1 1 0 1 0 1 0	5	Promedio
18	1 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 1 1 1 1 0 0 0 0 1 0 0 1 1 1 1	1 2	Promedio	1 1 1 0 1 1 1 1	7	Alta autoestima
19	1 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 0 1 0 1 0 1 1 0 0 1 1 0 0 0 0	9	Baja autoestima	1 0 0 1 1 0 0 0	3	Baja autoestima
20	0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 1 0 1 1 1 1 1	1 2	Promedio	1 1 1 1 1 1 1 0	7	Alta autoestima

Hogar padres				Escuela académico				Mentiras				Autoestima general	
1 1 2 2 2 4	Sub Total	1 2 3 3 4 4 5	Sub Total	2 3 3 4 4 5 5 5	Sub Total	3	TOTAL						
6 9 1 6 0 2 9 4		2 7 3 3 7 2 6 4		6 2 6 1 5 0 3 8		8							
1 1 0 0 1 0 1 1	5 Promedio	0 1 0 1 1 0 0 1	4 Promedio	1 1 1 0 0 1 1 1	6	3	Promedio						
1 1 0 1 1 1 1 1	7 Alta autoestima	0 1 1 0 1 1 1 1	6 Alta autoestima	1 1 0 0 0 0 1 1	4	3	Promedio						
1 1 0 1 1 1 1 0	6 Alta autoestima	0 0 0 1 1 0 0 1	3 Baja autoestima	1 1 0 1 0 0 0 1	4	2	Promedio						
0 1 0 0 1 1 0 0	3 Baja autoestima	1 1 0 0 1 0 1 0	4 Promedio	0 1 1 1 0 0 1 0	4	2	Promedio						
0 1 0 0 1 1 0 0	3 Baja autoestima	0 1 0 1 1 1 0 0	4 Promedio	1 1 1 1 0 1 1 1	7	3	Promedio						

1 1 0 0 1 1 1 1	6	Alta autoestima	0 0 1 0 1 1 0 1	4	Promedio	1 1 0 0 1 0 0 1	4	3	Promedio
0 1 0 0 1 0 1 1	4	Promedio	0 1 1 0 1 0 0 1	4	Promedio	0 1 0 1 0 1 0 1	4	3	Promedio
1 1 1 1 1 1 1 0	7	Alta autoestima	0 0 0 0 0 1 1 1	3	Baja autoestima	1 1 1 0 1 1 1 1	7	3	Promedio
0 1 1 0 0 1 1 0	4	Promedio	0 1 1 1 1 1 0 1	6	Alta autoestima	0 1 1 0 0 0 1 0	3	2	Promedio
1 1 0 1 1 1 1 1	7	Alta autoestima	0 0 1 1 1 1 0 1	5	Promedio	0 0 1 1 0 0 0 1	3	3	Promedio
0 1 0 0 1 0 1 1	4	Promedio	0 1 0 0 1 1 1 1	5	Promedio	0 1 1 1 0 0 0 1	4	2	Promedio
1 1 0 1 1 1 1 0	6	Alta autoestima	1 1 1 1 1 1 0 1	7	Alta autoestima	0 1 0 0 0 0 1 1	3	3	Alta autoestima
1 1 0 0 1 1 1 0	5	Promedio	1 0 0 0 1 0 0 0	2	Baja autoestima	1 0 1 0 1 1 1 1	6	2	Baja autoestima
1 1 0 1 0 1 0 0	4	Promedio	1 0 1 0 0 1 0 1	4	Promedio	1 1 1 0 0 1 1 0	5	2	Promedio
0 0 0 0 1 0 0 1	2	Baja autoestima	0 0 0 0 1 0 0 0	1	Baja autoestima	0 1 1 0 1 1 0 0	4	1	Baja autoestima
0 1 0 0 1 0 1 1	4	Promedio	0 0 0 0 1 1 0 1	3	Baja autoestima	1 1 1 1 1 1 0 1	7	2	Baja autoestima
1 1 0 1 1 1 1 1	7	Alta autoestima	0 1 1 1 1 1 0 1	6	Alta autoestima	0 1 0 1 0 1 1 1	5	3	Promedio
0 1 0 0 1 0 1 1	4	Promedio	0 0 0 1 1 0 0 1	3	Baja autoestima	1 1 1 1 0 0 0 1	5	2	Promedio
1 0 0 1 1 1 1 0	5	Promedio	0 0 1 0 1 0 1 1	4	Promedio	1 0 1 0 1 0 1 1	5	1	Baja autoestima
0 0 0 0 1 0 1 0	2	Baja autoestima	0 1 0 1 1 1 0 1	5	Promedio	0 1 0 1 1 1 0 1	5	2	Promedio

Post test

N° de participantes	Dimensión si mismo																									Dimensión social pares														
	1	3	4	7	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	Sub total					5	8	1	2	2	4	4	5	Sub total
1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	5	Promedio	0	1	0	1	1	0	1	1	5	Promedio	
2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	2	1	Alta Autoestima	0	1	0	1	1	1	1	1	6	Alta Autoestima		
3	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	4	Promedio	0	1	0	1	0	0	1	0	3	Baja Autoestima		
4	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	8	Promedio	1	1	0	1	1	1	1	1	7	Alta Autoestima		
5	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	3	Promedio	1	1	0	1	1	1	1	1	7	Alta Autoestima		
6	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	2	1	Alta Autoestima	1	1	1	1	1	0	1	0	6	Alta Autoestima		
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	2	0	Alta Autoestima	1	0	1	0	1	0	1	0	4	Promedio		
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	9	Promedio	1	1	1	0	1	0	1	1	6	Alta Autoestima		
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	2	1	Alta Autoestima	1	1	0	1	0	0	1	1	5	Promedio		
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	2	0	Alta Autoestima	0	1	1	0	1	1	1	0	5	Promedio		
11	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	7	Promedio	1	1	1	1	1	0	1	0	6	Alta Autoestima		
12	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	Promedio	0	1	1	1	0	1	1	0	5	Promedio		
13	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	2	0	Alta Autoestima	1	1	1	0	1	1	1	1	7	Alta Autoestima			
14	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9	Promedio	0	0	0	1	0	0	1	0	2	Baja Autoestima			

15	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7	Promedio	1	1	1	1	1	0	1	1	7	Alta Autoestima
16	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	2	Alta Autoestima	1	1	0	1	1	0	1	1	6	Alta Autoestima		
17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	2	Alta Autoestima	1	1	1	1	1	0	0	0	5	Promedio		
18	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	Promedio	0	1	0	1	1	0	1	1	5	Promedio		
19	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	2	Alta Autoestima	1	0	0	1	1	0	1	1	5	Promedio		
20	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	Alta Autoestima	1	0	1	0	1	0	0	1	4	Promedio		

Dimensión hogar padres									Dimensión académico									Mentiras					Sub Total	General Autoestima					
6	9	1	1	2	2	2	4	Sub total	2	1	2	3	3	4	4	5	Sub total	2	3	3	4	4	5	5	5	l			
0	0	1	1	1	1	1	1	6	Alta Autoestima	1	1	1	1	1	1	0	7	Alta Autoestima	1	0	0	0	0	1	1	1	4	3	Promedio
1	1	0	1	1	1	1	0	6	Alta Autoestima	0	1	1	0	1	1	1	6	Alta Autoestima	0	1	0	1	1	0	1	1	5	4	Alta Autoestima
1	1	0	1	1	1	1	0	6	Alta Autoestima	0	0	1	1	1	1	0	5	Promedio	1	1	0	0	1	1	0	1	5	3	Promedio
1	1	0	1	1	1	1	1	7	Alta Autoestima	0	1	1	1	1	1	0	6	Alta Autoestima	1	1	0	0	0	1	0	1	4	4	Alta Autoestima
1	1	0	1	0	0	0	1	4	Promedio	1	0	1	1	1	1	0	6	Alta Autoestima	1	1	0	0	1	1	0	1	5	3	Promedio
0	1	0	1	1	1	1	1	6	Alta Autoestima	0	1	0	1	1	1	0	5	Promedio	1	1	0	1	0	1	1	1	6	4	Alta Autoestima
1	0	0	1	1	1	0	1	5	Promedio	0	1	1	0	1	1	0	5	Promedio	1	1	0	1	0	1	1	1	6	4	Alta Autoestima
1	1	0	1	1	1	1	1	7	Alta Autoestima	1	1	1	1	0	1	0	5	Promedio	0	0	1	1	0	1	0	1	4	4	Alta Autoestima

1	1	0	0	1	1	1	0	5	Promedio	1	1	1	1	1	1	0	7	Alta Autoestima	0	1	0	0	1	1	1	0	4	Alta Autoestima	
1	1	0	1	1	1	1	0	6	Alta Autoestima	0	0	1	1	0	1	0	1	4	Promedio	1	1	1	0	0	1	0	1	4	Alta Autoestima
0	1	0	1	1	1	1	1	6	Alta Autoestima	1	1	1	1	0	1	0	0	5	Promedio	0	1	1	1	1	0	0	1	5	Alta Autoestima
0	1	0	1	1	1	1	1	6	Alta Autoestima	1	1	1	1	1	1	0	7	Alta Autoestima	0	1	0	1	1	1	1	0	5	Alta Autoestima	
0	1	1	1	1	1	1	0	6	Alta Autoestima	1	0	1	1	1	1	0	6	Alta Autoestima	0	1	0	1	1	1	1	1	6	Alta Autoestima	
1	1	0	0	1	1	1	1	6	Alta Autoestima	0	1	0	1	1	1	0	1	5	Promedio	0	0	0	1	0	1	1	1	4	Promedio
0	1	0	0	1	1	1	0	4	Promedio	1	0	1	1	1	0	0	0	4	Promedio	1	1	0	1	0	0	1	0	4	Promedio
0	1	0	0	1	1	1	0	4	Promedio	0	0	1	1	1	1	0	0	4	Promedio	1	1	0	1	0	0	0	1	4	Alta Autoestima
0	1	0	0	1	1	1	1	5	Promedio	1	1	1	1	1	1	0	7	Alta Autoestima	1	1	1	1	1	0	0	1	6	Alta Autoestima	
0	1	1	1	1	1	1	1	7	Alta Autoestima	0	1	1	1	1	1	0	6	Alta Autoestima	1	0	0	1	0	1	1	1	5	Alta Autoestima	
1	1	1	1	1	1	1	1	8	Alta Autoestima	1	1	1	0	1	0	1	1	6	Alta Autoestima	1	1	0	1	0	1	1	1	6	Alta Autoestima
1	1	0	1	1	1	1	1	7	Alta Autoestima	1	1	1	0	1	1	0	1	6	Alta Autoestima	1	1	0	0	0	1	1	1	5	Alta Autoestima