



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**PROGRAMA DE JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA
AUTOESTIMA EN NIÑOS Y NIÑAS DEL 3º GRADO DE PRIMARIA
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82629 TOTORILLAS
GUZMANDO, CONTUMAZÁ-2015**

**PARA OBTENER EL GRADO DE MAGÍSTER
EN PSICOLOGIA EDUCATIVA**

AUTORES:

Br. ZONIA MARIBEL LEÓN MUGUERZA

ASESOR:

Dr. FÉLIX DIÁZ TAMAY

CONTUMAZÁ - PERÚ

2015

DEDICATORIA

Al ser supremo que me ha dado la vida y la oportunidad de concluir una meta de superación que me he trazado en el camino de mi vida.

A mis hijos que son la razón de mi existencia.

Zonia Maribel

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Cesar Vallejo, por abrirme sus puertas y brindarme enseñanzas, conocimientos y formación, acorde con la situación actual, lo que ha enriquecido mi vida profesional.

Especial agradecimiento al Dr. Felix Díaz Tamay, como asesor de tesis, quien con su orientación, amistad, apoyo y acogida incondicional, nos ha orientado para la culminación del presente trabajo de investigación.

La autora

PRESENTACIÓN

Señores Miembros del Jurado:

Presento a vuestra consideración la tesis titulada “PROGRAMA DE JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS Y NIÑAS DEL 3º GRADO DE PRIMARIA DE LA I. E. Nº 82629 TOTORILLAS, DISTRITO DE GUZMANGO-PROVINCIA DE CONTUMAZA2014, con la finalidad de determinar la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima en niños y niñas del 3º Grado de Primaria de la I.E. Nº 82629 Totorillas. En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para la obtención del grado académico de Magister en Educación con mención en Psicología Educativa.

El presente documento contiene: El problema de investigación, marco teórico, marco metodológico, resultados, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

Al haber desplegado mis mejores esfuerzos en la realización del presente trabajo de investigación, espero con expectativa la aceptación y aprobación del mismo que redundará en el logro de mis aspiraciones profesionales.

La autora

ÍNDICE

	Págs
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
PRESENTACIÓN	iv
ÍNDICE	v
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	x
CAPÍTULO I	
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1. Planteamiento del Problema	13
1.2. Formulación del Problema.....	14
1.3. Justificación	15
1.4. Limitaciones.....	16
1.5. Antecedentes.....	16
1.6. Objetivos.....	19
1.6.1. Objetivo General	19
1.6.2. Objetivos Específicos	19
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO.....	20
2.1. Bases Teóricas	21
2.1.1. Teoría de la autoestima de Abraham Maslow.....	21
2.1.2. Teoría del enfoque sociocultural de Lev Semiónovich Vygotsky	25
2.1.3. Teoría del juego de Karl Groos.....	34
2.2. Bases Conceptuales.....	39
2.2.1. Programa	39
2.2.1.1. Conceptualización de Programa.....	39
2.2.1.2. Objetivos de un programa.....	40
2.2.2. El juego.....	40

2.2.2.1. Conceptualización	40
2.2.2.2. El juego y la personalidad.....	42
A. La afectividad	42
B. La motricidad.....	43
C. La inteligencia.....	43
D. La creatividad	44
E. La sociabilidad	44
2.2.2.3. Aspectos que mejora el juego	45
A. Desarrollo psicomotor.....	45
B. Desarrollo cognitivo.....	46
C. Desarrollo social	46
D. Desarrollo emocional	46
2.2.3. La autoestima	46
2.2.3.1. Conceptualización de autoestima	46
2.2.3.2. Origen de la autoestima	48
2.2.3.3. Niveles de Autoestima.....	51
2.2.3.4. Componentes e importancia de la autoestima en educación.....	60

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO	65
3.1. Tipo de estudio.....	66
3.2. Diseño de estudio.....	66
3.3. Hipótesis.....	66
3.4. Variables.....	67
3.4.1. Variable Independiente: Programa de juegos	67
3.4.1.1. Definición conceptual	67
3.4.1.2. Definición operacional.....	67
3.4.1.3. Indicadores	67
3.4.2. Variable Dependiente: Autoestima	68
3.4.2.1. Definición conceptual	68
3.4.2.2. Definición operacional.....	68
3.4.2.3. Indicadores	69
3.5. Población Muestra.....	70
3.6. Métodos de investigación	70
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	71

3.7.1. Técnicas.....	71
3.7.2. Instrumentos de recolección de datos	71
3.8. Procesamiento y análisis de la información	72
 CAPÍTULO IV	
RESULTADOS	73
4.1. Descripción e interpretación de datos	74
4.2. Contratación de hipótesis	80
4.3. Discusión de resultados	81
 CAPÍTULO V	
CONCLUSIONES	84
RECOMENDACIONES	86
 REFERENCIAS	 87
ANEXOS.....	89

RESUMEN

Los problemas de autoestima en sus dimensiones: auto concepto, auto conocimiento, autovaloración y auto aceptación; deben ser objeto de actuación, ya que se presentan en todos los espacios de la cotidianidad y están afectando a los niños y niñas en su desarrollo y rendimiento académico. Lo expresado fue el punto de partida para la presente investigación, cuyo objetivo general fue determinar la influencia del programa de juegos en el desarrollo de la autoestima en niños y niñas del 3º Grado de la Institución Educativa N° 82629 Totorillas, distrito de Guzmango, provincia de Contumazá, 2014.

Las unidades de análisis estuvieron conformadas por un total de 14 niños y niñas; 08 mujeres y 06 varones; que representan el 57% y el 43%, respectivamente; de la población muestral. El trabajo se realizó con la población muestral por ser un número reducido de unidades de análisis. Para la recopilación de datos se ha empleado el pre test y el post test y para el análisis y procesamiento de datos se ha utilizado cálculos estadísticos.

La discusión de los resultados permite observar que: En la dimensión auto concepto se incrementó en 48 puntos porcentuales en el post test respecto al pre test, así mismo el nivel malo disminuyó en 12 puntos porcentuales en el post test respecto al pre test. Lo cual constituye un indicio que la aplicación del programa, mejoró. Los datos coinciden con la aplicación de un programa de juegos que mejora significativamente la autoestima. En relación a la dimensión autoconocimiento se observa que el nivel excelente se incrementó en 48 puntos porcentuales en el post test respecto al pre test, disminuyó en nivel malo en 01 punto porcentual.

En general se puede afirmar que todas las dimensiones de la autoestima el incremento ha sido positivo. Así mismo se acepta la H_1 Si se aplica un programa, con juegos de habilidades, entonces influye significativamente en el desarrollo de la autoestima en niños de tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 82629 Totorillas, distrito de Guzmango, provincia de Contumazá, 2014.

Palabras clave: Programa – juegos – desarrollo - autoestima

ABSTRACT

The problems of self-esteem in their dimensions: self-concept, self-knowledge, self-worth and self-acceptance; should be actionable, and presented in all areas of daily life and are affecting children in their development and academic performance. What was expressed was the starting point for this research, whose overall objective was to determine the influence of the game program in the development of self-esteem in children of the 3rd Degree of School N° 82629 of Totorillas, District of Guzmango, Contumazà Province, and Cajamarca 2014.

The analysis units were made up of a total of 14 children, 08 women and 06 men, which represent 57% and 43%, respectively, of the sample population. The work performed with the sample population to be a small number of analysis units. For data collection we used the pretest and posttest and for data analysis and processing have been used statistical calculations.

Discussion of the results allows us to observe that: self-concept dimension increased by 48 percentage points in the posttest compared to pretest, also the wrong level decreased by 12 percentage points in the posttest compared to pretest. Which is an indication that the application of the program improved? The data are consistent with the application of a game show that significantly improves self-esteem. Regarding the self-dimension shows that the excellent level increased by 6 percentage points in the posttest compared to pretest, wrong level decreased by 01 percentage point.

In general we can say that all the dimensions of self-esteem have been positive increase. Also we accept the H1 Applying a program, with games of skill, and then significantly influence the development of self-esteem in children of third grade primary of School No. Educativa N° 82629, of the Town Center of Totorillas district-Guzmango- Contumazà Province-2014.

Keywords: Program - games - development - self-esteem