



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Programa de juegos sociales para fortalecer la autoestima en los estudiantes
del IVciclo de la Institución Educativa N° 101158 – Progresopampa,
Bambamarca, 2018

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORES

Br. Marleny Manosalva Acuña
Br. Gladys Maribel Cruzado Díaz

ASESOR

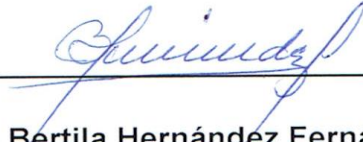
Dr. César Marrufo Zorrilla

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

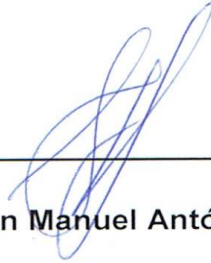
PERÚ – 2018

PÁGINA DEL JURADO



Dra. Bértila Hernández Fernández

PRESIDENTE



Mg. Juan Manuel Antón Pérez

SECRETARIO



Dr. César Marrufo Zorrilla

VOCAL

DEDICATORIA

A mis padres, hermanos y hermanas, con mucho cariño por su apoyo incondicional que me dan cada día para seguir superándome.

Marleny

A mi madre, mi padre que está en el cielo, esposo, hijos y hermana, fuente de energía y motivación para alcanzar mis metas.

Gladyys

AGRADECIMIENTO

Agradecemos de una manera especial al Dr. César Acuña Peralta y a la Dra. Luz Angélica a todas las personas que colaboraron y ayudaron en este camino de superación profesional. A los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca. Nuestro sincero agradecimiento al Dr. César Marrufo Zorrilla por su paciencia, colaboración, apoyo constante y sugerencias, que nos brindó como asesor durante el desarrollo de nuestra tesis.

Marleny y Gladys.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, MARLENY MANOSALVA ACUÑA, egresada del Programa de Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo SAC., Chiclayo, identificada con DNI N° 27572228.

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

Soy autora de la tesis titulada PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DEL IV DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 101158 – PROGRESOPAMPA, BAMBAMARCA, la misma que presento para obtener el grado de Maestra en Psicología Educativa.

1. La tesis presentada es auténtica, siguiendo un adecuado proceso de investigación, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias de las fuentes consultadas.
2. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis. En consecuencia, me hago responsable por el incumplimiento de lo declarado, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello.

De identificarse algún tipo de falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente asumo las consecuencias y sanciones, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo SAC Chiclayo conforme a la ley 27444 de Procedimiento Administrativo General

Chiclayo, julio de 2018.

Nombres y apellidos : MARLENY MANOSALVA ACUÑA

DNI : 27572228



DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, GLADYS MARIBEL CRUZADO DÍAZ, egresada del Programa de Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo SAC., Chiclayo, identificada con DNI N° 27576657

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

Soy autora de la tesis titulada PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 101158 – PROGRESOPAMPA, BAMBAMARCA, la misma que presento para obtener el grado de Maestra en Psicología Educativa.

1. La tesis presentada es auténtica, siguiendo un adecuado proceso de investigación, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias de las fuentes consultadas.
2. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis. En consecuencia, me hago responsable por el incumplimiento de lo declarado, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello.

De identificarse algún tipo de falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente asumo las consecuencias y sanciones, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo SAC Chiclayo conforme a la ley 27444 de Procedimiento Administrativo General

Chiclayo, julio de 2018.

Nombres y apellidos : GLADYS MARIBEL CRUZADO DÍAZ

DNI : 27576657



PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado Evaluador de la Universidad César Vallejo – sede Chiclayo, tenemos el privilegio de presentar ante ustedes el trabajo de investigación denominado “PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 101158 – PROGRESOPAMPA, BAMBAMARCA, 2018”; cumple con el objetivo de determinar en qué medida influye la aplicación del programa de juegos sociales para fortalecer la autoestima en los estudiantes de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018. El estudio es de carácter pre experimental, cuantitativa – aplicada. Se ejecutó entre los meses de abril a julio del 2018.

La muestra representativa de la investigación está constituida por 23 estudiantes entre varones y mujeres. Para determinar el nivel de autoestima se utilizó el “Inventario de autoestima de S. Coopersmith. Dejamos a vuestra disposición el presente trabajo de investigación para su revisión correspondiente.

Las autoras.

ÍNDICE

	Pág.
PÁGINA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	v
PRESENTACIÓN	vii
ÍNDICE	viii
RESUMEN	xi
ABSTRAC	xii

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1.	Realidad problemática	14
1.2.	Trabajos previos	18
1.3.	Teorías relacionadas al tema	20
1.3.1.	Teoría sociocultural sobre los juegos de Lev Vygotsky	20
1.3.2.	Teoría sobre los juegos infantiles de Bruner	21
1.3.3.	Relación entre juegos sociales y autoestima	22
1.3.4.	Teoría de las necesidades de Maslow	26
1.3.5.	Teoría de la autoestima de Coopersmith	28
1.3.6.	Teoría de los pilares de la autoestima de Nataniel Branden	33
1.4.	Marco conceptual	36
1.4.1.	Juegos sociales	36
1.4.2.	Autoestima	37
1.4.	Formulación del problema	39
1.5.	Justificación del estudio	39
1.5.1.	Teórica	39
1.5.2.	Práctica	40
1.5.3.	Metodológica	41

1.6.	Hipótesis	41
1.7.	Objetivos	42
1.7.1.	Objetivo general	42
1.7.2.	Objetivos específicos	42

CAPÍTULO II

MÉTODO

2.1.	Diseño de investigación	44
2.2.	Variables	44
2.2.1.	Definición conceptual	44
2.2.2.	Definición operacional	45
2.2.3.	Operacionalización de variables	46
2.3.	Población y muestra	47
2.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
2.4.1.	Técnicas	47
2.4.2.	Instrumentos	48
2.5.	Validez y confiabilidad	50
2.5.1.	Validez	50
2.5.2.	Confiabilidad	50
2.6.	Métodos de análisis de datos	50
2.7.	Aspectos éticos	52

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1.	Descripción de los resultados	54
3.2.	Constrastación de hipótesis	61

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

65

CAPÍTULO V	68
CONCLUSIONES	
CAPÍTULO VI	70
RECOMENDACIONES	
PROGRAMA VII	71
CAPÍTULO VIII	107
REFERENCIAS	
ANEXOS	
Instrumentos validados	111
Matriz de consistencia	115
Constancia de autorización	116
Fotos	117
Autorización de publicación de tesis	119
Acta de aprobación de originalidad de tesis	121

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 101158 – PROGRESOPAMPA, BAMBAMARCA, 2018”, cumple con el objetivo de determinar en qué medida influye la aplicación del programa de juegos sociales en el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca. El estudio es de carácter pre experimental, cuantitativa - aplicada.

La población de estudio es de 23 estudiantes del IV ciclo de la institución educativa de N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, zona rural. Debido al número de sujetos que conforman la población, se ha tomado toda la población conformada por los 23 estudiantes entre niños y niñas y se denomina muestreo censal porque es aquella porción que representa toda la población.

Para determinar el nivel de autoestima se utilizó el “Inventario de autoestima de Coopersmith”, que consta de 58 ítems y contempla 4 áreas: Sí mismo general, social- pares, hogar-padres y escuela; cuyos resultados son expresados en tres niveles: autoestima alta, media y baja. Esta investigación se ejecutó entre los meses abril a julio del 2018.

El hallazgo principal de la investigación ha fortalecido los niveles de autoestima en las 4 áreas, encontrando que la mayoría de estudiantes se han ubicado en el nivel de autoestima medio equivalente al 78. 26%, mientras que el 21,74% se ubicaron en el nivel de autoestima alta, ningún estudiante se encuentra en el nivel de autoestima baja.

PALABRAS CLAVE: Juegos sociales-autoestima.

ABSTRAC

The present research work entitled "PROGRAM OF SOCIAL GAMES TO STRENGTHEN THE SELF-ESTEEM IN THE STUDENTS OF THE IV CYCLE OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION N° 101158 - PROGRESOPAMPA, BAMBAMARCA, 2018", meets the objective of determining to what extent the application of the program influences of social games in the strengthening of self-esteem in students IV cycle of the educational institution N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca. The study is pre experimental, quantitative - applicative.

The study population is 23 students of the fourth cycle of the educational institution of No. 101158 – Progresopampa, Bambamarca, rural area. Due to the number of subjects that make up the population, the entire population consisting of the 23 students between boys and girls has been taken and is called census sampling because it is that portion that represents the entire population.

To determine the level of self-esteem, the "Coopersmith Self-Esteem Inventory" was used, which consists of 58 items and includes 4 areas: General self, social-peers, parent-home and school; whose results are expressed in three levels: high, medium and low self-esteem. This investigation was carried out between April and July 2018.

The main finding of the research has strengthened the levels of self-esteem in the 4 areas, finding that the majority of students have been located at the level of average self-esteem equivalent to 78. 26%, while 21.74% were located in the high self-esteem level, no student is at the low self-esteem level.

KEYWORDS: Social games-self-esteem.

CAPITULO I
INTRODUCCIÒN

1.1. Realidad problemática

Los problemas que genera la autoestima son un gran reto para la sociedad actual, debido a los daños que produce en los diferentes aspectos de las personas y su entorno. El mayor problema de autoestima se debe a que, a menudo, la persona que lo sufre no lo reconoce, atribuyéndolos a otros factores (Pérez, 1998).

Este problema es muy común en la sociedad de hoy en día y tiene mayor influencia en los niños. Uno de los factores que influye para que una persona tenga baja autoestima es la familia en el cual a veces los padres, sin darse cuenta, les crean a sus hijos una imagen negativa de sí mismos y no les brindan la atención suficiente; esto lleva a que los hijos presenten un problema de baja autoestima al no sentirse valorados o necesarios (Alcántara, 2005).

Para Murueta (2015), uno de los problemas psicológicos más importantes en México y otros países similares, es la gran cantidad de estudiantes con baja autoestima. Esta situación les hace padecer inseguridad, nerviosismo, bajo rendimiento, preocupaciones exageradas, poca o nada iniciativa, conflictos con los demás y problemas de salud física derivados de los elementos anteriores.

Haciendo referencia a esta problemática, la situación de los estudiantes de la Escuela Normal Superior Santiago de Tunja, Colombia, en la que se puede observar con claridad la influencia del nivel de autoestima en su proceso de formación. Asimismo se ha notado la baja autoestima en el área personal y social convirtiéndose en un factor de alto riesgo para la salud física, psicológica y emocional para los estudiantes.

En los últimos años la autoestima ha tomado relevancia en la sociedad y además ha sido objeto de numerosas investigaciones que se han concentrado en aprender más sobre la importancia de la misma; sin embargo, un aspecto que ha sido poco tratado es el de autoestima en niños de primaria. Sabemos que el avance de la humanidad va muy rápido y que si no ponemos atención en los niños de hoy posiblemente pueda haber efectos secundarios para la población.

Según estudios realizados a nivel mundial, por Robert Reasoner, (1989) otro estudioso de la autoestima en los niños, al hablar de su importancia “La autoestima positiva es importante en los primeros años de vida del niño debido a que determina su actuación y su aprendizaje. Los niños que tienen una alta autoestima están deseosos de aprender, se llevan bien con los demás, están muy motivados y llegan a hacer personas exitosas, los niños que les falta autoestima no aprenden tan bien, se sienten inadecuados y compensan esos sentimientos criticando los logros de los demás. Las investigaciones indican que a los niños que les falta autoestima con frecuencia se convierten en fracasados, delincuentes, drogadictos y tienen problemas escolares”. (p. 19).

En el Perú, en los últimos años, se han puesto de manifiesto profundos conflictos por la poca práctica de valores de los ciudadanos, lo que se evidencia en los efectos negativos en el desarrollo personal y social: la predominancia de una visión individualista de la vida, desarraigados de los orígenes y lazos comunitarios; la indiferencia ante el sufrimiento del otro; la poca credibilidad en las instituciones sociales; la poca participación política y social. En la actualidad la autoestima es un factor importante dentro de nuestra vida desde el hogar y la institución educativa, se debe formar ciudadanos, personas capaces de diferenciar lo justo de lo injusto, de ponerse en el lugar de otro para reconocer su dignidad como ser humano, y de elegir el mejor curso de acción a seguir en situaciones potenciales de conflicto. Por ello, el desarrollo de la autoestima de los estudiantes debe darse en espacios más allá de las aulas, demandas referentes claras, una preparación específica en el tema y un compromiso de todos los actores e instituciones en el país.

En las instituciones educativas, a pesar de la existencia de numerosas leyes que afirman la igualdad de derechos de las personas y rechazan toda forma de discriminación, a diario se ven casos de intolerancia, rechazo, exclusión y violencia; expresados y miradas, gestos y comportamientos; que afectan la vida diaria de miles de niños y niñas en el país. Esto se debe al desconocimiento de la diversidad cultural que existe en las regiones del Perú, por ser un país multilingüe y pluricultural; por esta razón en los niños y niñas se ve afectada su autoestima por la discriminación lamentablemente está presente en todos los estratos de la

sociedad, incluyendo las instituciones educativas. Y es por esta razón que el MED ha incluido en el DCN como uno de los fines de la EBR: “Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de identidad, autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y en el conocimiento”. También considera como propósito constituir el desarrollo y fortalecimiento de la autoestima y la estima por el otro, preparando a los estudiantes para vivir en una sociedad multicultural; que acoja a todos con iguales derechos y oportunidades, respetando las diferencias individuales y colectivas que surgen de nuestra condición de seres con historia, raíces culturales y tradiciones.

En el PEN establece en uno de sus objetivos el ejercicio de una ciudadanía democrática e intercultural que surge como respuesta a una constatación, la escuela lo debe recuperar su función de formadora de ciudadanos y ciudadanas con capacidades vinculadas al autoconocimiento, a la autoconfianza y la autoestima; todas ellas capacidades que permitan conocerse e imaginarse como uno es y que sientan que son valiosos y reconocidas por los otros, que desarrollen una seguridad afectiva para que luego se consideren capaces de participar, de opinar con otros con seriedad, de interactuar democráticamente, para no sentirse vulnerable frente a otro diferente que nos enriquece y complementa, para confiar en el aporte que otros nos pueden dar. La institución educativa fomenta una educación intercultural para todos, contribuyendo a la afirmación de la identidad personal y social del estudiante como parte de una comunidad familiar, escolar, local, regional, nacional, latinoamericana y mundial. Esta es condición para que el estudiante comprenda la realidad en la que vive, se sienta parte importante de ella y construya relaciones equitativas entre hombres y mujeres.

Referente al juego. Según la UNESCO (1986), menciona que jugar es necesario para el correcto desarrollo infantil, estando especialmente relacionado con los procesos de mielinización y osificación que se producen en los primeros

años de vida. Es decir con el proceso del desarrollo físico y cognitivo. Los diferentes estudios del juego apuntan a la incidencia del juego en diferentes ámbitos del desarrollo motor, cognitivo, afectivo, social y de la personalidad. Estos estudios nos invitan a valorar al juego como algo más que un entretenimiento infantil o un recurso didáctico, atendiendo a su sentido y valor para el desarrollo personal y grupal de los niños en su valor educativo.

Ante esta situación se asume que los educadores debemos desarrollar juegos como estrategias dirigidas al fortalecimiento de la autoestima de cada uno de los alumnos, sin embargo, el hecho de que estén presentes estas manifestaciones valorativas y conductuales en los estudiantes es una muestra de que no se han evocado a garantizar este proceso tan importante en la niñez estudiantil.

Este problema obedece al hecho que hay maestros que no han sido actualizados e informados en relación con la práctica de actividades o programas de juegos tendientes a facilitar y fortalecer la autoestima en los educandos, por ello se ve desmejorada su actuación y, como consecuencia, la formación de los niños que se valoren, acepten, respeten y conozcan a sí mismo. Frente a esta situación queremos despejar la siguiente interrogante:

En la E.I. donde se llevó a cabo la investigación se ha observado problemas de autoestima que tienen la mayoría de los estudiantes a través de su comportamiento. Los estudiantes presentan conductas emocionales, temor al expresar sus ideas, muy poco participan en clase, les falta cumplir con sus responsabilidades, no se autoevalúan, se dejan llevar por sus sentimientos e iras, creen no poder desarrollar las diferentes tareas que les asigna la profesora, desconfían de sí mismos y de las otras personas, también se observó la poca socialización entre niños y niñas para trabajar en grupos por su timidez todo esto dificulta el proceso enseñanza - aprendizaje, el fortalecimiento de sus capacidades y habilidades; en este caso influye en el desarrollo de su creatividad siendo un problema preocupante en la profesora. Todos estos problemas, en sus distintos

contextos, nos han permitido ampliar el conocimiento de la autoestima través del presente trabajo de investigación.

¿Se mejorará la autoestima de los estudiantes con la aplicación de un programa de juegos?

1.2. Trabajos Previos

Avendaño (2015), en su tesis “Nivel de autoestima en adolescentes que practican la disciplina deportiva de futbol”. Para obtener el grado académico de magister en gestión del desarrollo de la niñez y adolescencia en la universidad Rafael Landívar de Guatemala. Se plantea como objetivo identificar el nivel de autoestima de los atletas escolares de la disciplina deportiva de futbol de diferentes instituciones educativas privadas. Con base a los resultados obtenidos concluyó que la mayoría de adolescentes que practican la disciplina deportiva del futbol, poseen niveles altos de autoestima lo que demuestra la existente relación entre la práctica deportiva y el nivel alto de autoestima, recomienda implementar un programa con orientación psicológica para el fortalecimiento de la autoestima de los adolescentes que practican el futbol.

Sáenz &Toro (2015), en su tesis titulada “El juego simbólico para el fortalecimiento de la autoestima en niños de transición, de la I.E. Marco Tulio Fernández, sede B” para obtener el grado académico de magister en ciencias de la educación en la universidad Libre de Bogotá Colombia. Se plantea como objetivo; establecer que modificaciones se obtiene al aplicar una propuesta didáctica orientada a fortalecer la autoestima, en un grupo de niños de primaria y arribó a la siguiente conclusión: durante la aplicación de la propuesta se resaltaron varios aspectos negativos y positivos presentados por los estudiantes, pero se destacó aspectos positivos como el trabajo en equipo y la solidaridad que mejoraron considerablemente en el grupo.

Taco (2015) en su tesis titulada “Programa de técnicas vivenciales desde una visión cristo céntrico y su efecto en el desarrollo de la autoestima aplicada en el V ciclo de primaria en la institución educativa particular benéfica “San Pedro Nolasco”

Huanca distrito de San Salvador provincia Calca región Cuzco”. Para obtener el grado académico de doctora en educación en la universidad Cesar Vallejo. Se plantea como objetivo. Diseñar y aplicar un programa de técnicas vivenciales para elevar la autoestima de los estudiantes del V ciclo del nivel primario de la institución educativa mencionada y arribo a la conclusión. La aplicación del programa de técnicas vivenciales desde una visión cristo céntrico produce efectos significativos en el desarrollo “cognoscitivo” en los estudiantes ya que los resultados que se evidencia con la comparación de promedios pos test entre los grupos experimentales y control en la que se puede observar la diferencia de promedios de ambos grupos detectada mediante la prueba U de Mann – Whitney, al obtener $p < 0,05$ (0,00) con el nivel de significancia al 5% rechazando la hipótesis nula (H_0) y aceptando la hipótesis (H_1)

Pariona (2015), en su tesis “Autoestima y agresividad en los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la institución educativa estatal “Pedro Adolfo Labarthe”, distrito la Victoria UGEL 03 San Miguel”. Para obtener el grado académico de magister en educación con mención en psicología educativa. Se plantea como objetivo. Determinar si existe relación significativa entre autoestima y agresividad en los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la institución antes mencionada. Y arribó a la siguiente conclusión existe una correlación positiva muy alta entre las dimensiones de la variable autoestima es una necesidad emocional, que en el caso de los niños depende también de su entorna familiar, académico y social dicha autora recomienda. Realizar programas y actividades que incluyan a toda la comunidad educativa de la institución en mención, con el fin de desarrollar en los estudiantes niveles saludables de autoestima y así mejorar el ambiente de la escuela.

Mego- Mego, I et al. (2013), En su tesis titulada “Plan de intervención soy valioso para potenciar la autoestima de los alumnos del cuarto grado de la institución educativa “San Carlos distrito de Bambamarca”. Su objetivo de estudio es proponer, evaluar y ejecutar un plan de intervención para potenciar la autoestima de los alumnos del cuarto grado de la institución educativa “San Carlos” Los autores llegó a las siguientes conclusiones. El Plan de Intervención “Soy valioso”, permitió

desarrollar conductas y actitudes que contribuyan al mejoramiento del nivel de autoestima de los alumnos, puesto que su funcionalidad se ha observado en los participantes actitudes de autoconocimiento, de habilidades, cualidades y sentimientos de su valor como seres humanos así como satisfacción de poseerlos. Se comprobó que con el desarrollo de los talleres la mayor parte de alumnos participantes mejoraron su pensamiento y percepción hacia sí mismos, esto se ve reflejado en un mejor nivel de autoestima.

Con la aplicación de un plan de intervención y el desarrollo de talleres permitió mejorar el nivel de autoestima de los estudiantes, ya que se ha observado actitudes positivas en su pensamiento y percepción hacía sí mismos.

Uriarte (2016), en su tesis “La autoestima en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E. inicial N° 303 aula “Santa Mónica de Chota. Para obtener el grado académico de magister en educación; se plantea como objetivo describir la autoestima que presentan los niños y niñas de 05 años y arribó a la siguiente conclusión: Los resultados en la variable autoestima se tiene una media de 15,4; la desviación estándar es de 0,63 que indica que es muy baja, implica que los puntajes se circunscriben alrededor de la media; nos determina la homogeneidad de los puntajes el coeficiente de variabilidad que equivale a 4,08 estos resultados demuestran que los datos son homogéneos; por lo tanto partiendo de este diagnóstico diremos que la autoestima de los niños es baja. El cuadro de frecuencias del pre test indican que en el pre test 11 (68,75%) se ubican en el nivel de autoestima baja; 5 (31.25%) en el nivel de autoestima media y 0 (0%) en el nivel de autoestima alta.

1.3. Teorías relacionadas al tema

1.3.1. Teoría sociocultural sobre los juegos de Lev Vygotsky

Vygotsky, nos habla de una zona de desarrollo próximo, donde una persona más capaz ayuda a la otra a pasar al siguiente escalón, así pues el aprendizaje se realiza mejor con ayuda del otro. Para este autor el juego es una actividad social

en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles que serán complementarios del propio. Él se ocupa sobretodo del juego simbólico.

El juego surge como necesidad de producir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social.

Finalmente Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. La teoría de Vygotsky considera que el símbolo lúdico está impregnado de elementos socioculturales de los que la criatura toma sus símbolos personales. Además, dicho autor afirma que en el juego, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba que en las actividades serias, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo; considera que en el juego se unen las dos líneas de desarrollo propuestas por él: la natural y el socio histórico.

1.3.2. Teoría sobre los juegos infantiles de Bruner

Este autor considera que el juego es una actividad que el ser humano practica durante toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo que fomenta el desarrollo de las estructuras del comportamiento social en el ámbito escolar. El juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo social, psicológico y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal

de los alumnos, es por ello que se realiza el presente trabajo, el cual nos ayudará, entre otros aspectos, conocer características teóricas sobre el juego y sus implicaciones para el desarrollo del niño y brindará información a los docentes y padres sobre cómo mejorar de manera más provechosa el juego.

Para Bruner, el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales que les permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, e ir labrando el territorio para que nazcan y crezcan amistades interesantes. Además, dicho autor considera que la participación de los adultos, contrariamente a lo que había sugerido en psicoanálisis, no sólo no perturba el desarrollo de los juegos sino que puede claramente enriquecerlo. Los estudios empíricos que Bruner dirigió, encontraron que el juego libre con instrumentos, facilita las destrezas motrices y la transferencia de habilidades. Además, se llegó a saber que los juegos de manipulación de instrumentos tienen tanta potencialidad cognitiva como la propia instrucción y más que la observación.

Desde entonces se han producido múltiples investigaciones que pusieron de manifiesto que el juego incide en la adquisición de destrezas cognitivas como la innovación, la combinación, la conservación, la fluidez verbal y la capacidad simbólica en general.

1.3.3. Relación entre Juegos Sociales y Autoestima

- **Dimensión afectiva del juego.** Las relaciones de afecto, se dan, primeramente entre el niño y sus padres hermanos y familiares, después con niños y adultos. En esta dimensión se agrupan: la identidad personal, entendida como el conocimiento de sí misma, de su aspecto físico, capacidades de expresión, creación y reconocimiento de semejanzas y diferencias; la autonomía, como bastarse a sí mismo en las medidas de sus posibilidades de cooperación y participación como la posibilidad de intercambio de ideas, habilidades y esfuerzos para lograr una meta en común; la expresión de afecto; manifestaciones sentimientos y estados de ánimo de los niños.

- **Aportaciones del juego al desarrollo afectivo.** La mayor aportación del juego al desarrollo afectivo estriba en que, jugando se elabora situaciones emocionales conflictivas:
- De carácter cotidiano, en las que el niño pequeño trata de comprender mejor el mundo que le rodea desde el punto de vista afectivo-emocional: ¿Qué es la tristeza?, ¿Por qué mi mamá se angustia tanto con mi comida?, ¿Por qué todo el mundo manda sobre mí?, ¿Por qué tengo que compartir mis cosas?
 - De carácter específico, en las que el niño trata de elaborar auténticos conflictos, afectivo-emocionales: abandono como muerte de un ser querido, separación de los padres, etc.
 - Desde el punto de vista afectivo, jugar con otros está directamente relacionado con el desarrollo del concepto de amistad: desde un punto de vista positivo, el compañero de juego es un amigo y a través del juego se elabora estrategias de aceptación, comprensión, comunicación íntima y adaptación entre otras posibles. También está el punto de vista de los rechazados sistemáticamente en el juego: ¿Cómo elaboran ellos el concepto de amistad?

Clasificación de los juegos. Los juegos han sido clasificados por antropólogos, psicólogos y educadores en diferentes formas. A continuación, aportamos la clasificación realizada por Ortega y Lozano. (1993)

- Los juegos de contacto físico y psicomotores
- Juegos de manipulación, representación y construcción
- Juegos de ficción social o socio dramáticos
- Los juegos de reglas y patio de recreo.

Se ha demostrado en diversos estudios que este último grupo de juegos son los que más apasionan a los niños; son colectivos, suelen buscar en mayor o menor medida el éxito competitivo, aunque no necesariamente el individual, y están siempre bajo la aceptación de unas normas expresas que los jugadores

consideran lógicos y justas y se esfuerzan por respetar. La presencia y estímulos de adultos gratificantes y flexibles con un buen nivel de interacción y de comunicación, favorece el juego. La tutorización de la actividad es espontánea, con lo que tiene de supervisión flexible y positiva es la clave de que los juegos pueden tener de potencialidad educativa, junto con el diseño previo de espacios, materiales, horarios y normas de uso de ambos, así como de las actividades y las relaciones afectivas entre los compañeros y compañeras de juego. Una vida afectiva (satisfactoria/ insatisfactoria) y moral (bueno/ malo) forma parte de la identidad personal y dotan al sujeto de un posicionamiento valorativo sobre su propia actuación, respeto de sí mismo y de los otros. La vida, como proyecto en desarrollo personal y social, es afectiva y moral. Entendiendo afectividad como tonalidad emocional que acompaña a los vínculos interpersonales que se establecen entre los seres humanos que viven o hacen cosa juntos, durante un tiempo prolongado. (p. 8 - 19)

El juego como proceso social

Según Jiménez, I. El juego en el proceso social pasa por tres etapas:

- Etapa del rechazo: para el niño sólo existe su mundo y su yo, incluso considera a sus compañeros como objetos y le trata como una simple cosa, es decir no se involucra en el proceso de juego.
- Etapa de aceptación y utilización: el niño utiliza a sus compañeros y los trata como una simple cosa, este utiliza a sus compañeros condicionándoles que complazcan a sus motivaciones, logrando hacerlos amigos y compartir alegrías.
- Etapa de cooperación: es cuando aparece la necesidad de que dos o más niños puedan realizar una actividad común, donde todo el grupo interactúe en el desarrollo de juegos, en donde todos ayuden y participen de manera autónoma y entusiasta. (p. 65).

Características del juego. El juego es ante todo una diversión y esto implica una serie de ideas convertidas en expresiones prácticas de la realidad. La característica principal del juego, tanto en niños y niñas como en adultos, no es un contenido si no su modo. Todo juego posee unas características generalmente aceptadas por todos los autores, y por consiguiente podrían ayudarnos a diferenciar la actividad lúdica, de cualquier otra actividad. Estos rasgos diferenciados son:

- Placentero
- Espontáneo
- Voluntario en su forma original
- Tiene un fin en sí mismo
- Exige la participación activa del jugador

Espacios educativos para el juego.

En último término, cabe abordar los espacios en los que es posible potenciar el juego, optimizando sus efectos desde un punto de vista educativo. Presento a continuación algunos espacios donde puede darse el juego: en el marco de la escuela.

El juego en la educación formal

- **El Aula.** El juego libre debe tener un espacio en el aula de los pequeños, el infante necesita jugar para situarse en el mundo, desarrollar sus capacidades y resolver sus conflictos. Por otra parte, las propuestas lúdicas para entrenar capacidades o afianzar conocimientos son un instrumento didáctico de gran valor motivador para las clases de primaria.
- **El Patio de recreo.** A medida que los pueblos y ciudades crecen y se modernizan los niños pierden espacios comunes de juego, lugares donde encontrarse intergeneracional mente, esto entre otras consecuencias, dificulta la transmisión de los juegos reglados. Los niños no saben a qué jugar en el patio, pero su necesidad evolutiva de jugar en grupo medirse

consigo mismo y con otros, o alardear ante los pequeños permanece. En consecuencia, asistimos a la formación de bandas agresiones y faltas de respeto graves que podrían evitarse con propuestas de juegos específicos para cada edad y para edades mezcladas. Los juegos reglados permiten competir en un marco normativizado, interiorizar progresivamente las normas y la necesidad de respetarlas para una mejor convivencia, potenciar lo mejor de cada cual-aunque no sea el mejor ya que forma parte de mi equipo y algo muy importante: pasarlo bien. El vigilante se transformaría así en un agente de cambio, en un educador.

1.3.4. Teoría de las necesidades de Maslow

Maslow, en su teoría menciona que el hombre para poder sobrevivir pasa por diferentes necesidades, también asevera que la función de la educación es la de promover la “autorrealización de la persona para que llegue a ser plenamente humano, es decir, que la educación debe estimular las potencialidades de los individuos para fomentarles hasta la altura máxima que la especie humana puede alcanzar. De esta manera se plantea la idea de que el hombre está sano y se siente bien consigo mismo cuando se autorrealiza creativamente.

Muestra una serie de necesidades que atañen a todo individuo y que se encuentran organizadas de forma estructural (como una pirámide), de acuerdo a una determinación biológica causada por la constitución genética del individuo. En la parte más baja de la estructura se ubican las necesidades más prioritarias y en la superior las de menos prioridad. Así pues, dentro de esta estructura, al ser satisfechas las necesidades de determinado nivel, el individuo no se torna apático sino que más bien encuentra en las necesidades del siguiente nivel su meta próxima de satisfacción. Aquí subyace la falla de la teoría, ya que el ser humano siempre quiere más y esto está dentro de su naturaleza. Cuando un hombre sufre de hambre lo más normal es que tome riesgos muy grandes para obtener alimento, una vez que ha conseguido alimentarse y sabe que no morirá de hambre se preocupará por estar a salvo, al sentirse seguro querrá encontrar un amor. De

acuerdo con la estructura ya comentada las necesidades identificadas por Maslow son las siguientes aquí mostradas.

- **Necesidades fisiológicas.** Estas necesidades constituyen la primera prioridad del individuo y se encuentran relacionadas con su supervivencia. Dentro de éstas encontramos, entre otras, necesidades como la homeóstasis (esfuerzo del organismo por mantener un estado normal y constante de riego sanguíneo), la alimentación, el saciar la sed, el mantenimiento de una temperatura corporal adecuada, también se encuentran necesidades de otro tipo como el sexo, la maternidad o las actividades completas.
- **Necesidades de seguridad.** Con su satisfacción se busca la creación y mantenimiento de un estado de orden y seguridad. Dentro de estas encontramos la necesidad de estabilidad, la de tener orden y la de tener protección, entre otras. Estas necesidades se relacionan con el temor de los individuos a perder el control de su vida y están íntimamente ligadas al miedo, miedo a lo desconocido, a la anarquía.
- **Necesidades sociales.** Una vez satisfechas las necesidades fisiológicas y de seguridad, la motivación se da por las necesidades sociales. Estas tienen relación con la necesidad de compañía del ser humano, con su aspecto afectivo y su participación social. Dentro de estas necesidades tenemos la de comunicarse con otras personas, la de establecer amistad con ellas, la de manifestar y recibir afecto, la de vivir en comunidad, la de pertenecer a un grupo y sentirse aceptado dentro de él, entre otras.
- **Necesidades de reconocimiento.** También conocidas como las necesidades del ego o de la autoestima. Este grupo radica en la necesidad de toda persona de sentirse apreciado, tener prestigio y destacar dentro de su grupo social, de igual manera se incluyen la autovaloración y el respeto a sí mismo.
- **Necesidades de auto-superación.** También conocidas como de autorrealización o autoactualización, que se convierten en el ideal para cada

individuo. En este nivel el ser humano requiere trascender, dejar huella, realizar su propia obra, desarrollar su talento al máximo.

1.3.5. Teoría de la autoestima de Coopersmith

Para Coopersmith, la autoestima es un juicio personal de dignidad, que se expresa en las actitudes del individuo hacia sí mismo. Es una actitud de aprobación o desaprobación, e indica en qué medida el individuo se cree capaz, importante, digno y con éxito. El contenido de su teoría está íntimamente relacionado con esta investigación, que explica como a medida que el niño crece se va formando su autoconcepto y su autoestima, pudiéndose destacar los niveles que lo conforman. Dice que el mismo grado que el ser humano crece, desarrollándose interno y externamente, incrementa su autoestima y por ende, su capacidad de ayudar a sí mismo y a otros. Se refiere de esta idea que la formación de la autoestima es la valoración de sí mismo, que el individuo va desarrollando desde niño, en función de lo que ha obtenido de las personas que son importantes para él, como la madre, el padre, los hermanos, los maestros, los amigos y otros familiares. También influye en la formación de la autoestima del individuo, lo que la sociedad piensa de él. Para comprender el concepto de autoestima, es importante que se refiera la idea de sí mismo y el autoconcepto.

El autoconcepto, el individuo se basa en su percepción de la manera cómo otros responden, actúa dirigido a su conducta. La manera como percibe el individuo las respuestas de otros. Para él, refleja las respuestas reales de aquellos. El autoconcepto se toma por información que otras personas dan al sujeto. Es imprescindible que todo sujeto acepte su YO en forma adecuada, radica el buen ajuste y salud psíquica del individuo.

Formación de la autoestima. Tal como lo afirma, Coopersmith (1996), donde señala que el proceso de formación de la autoestima es a los seis meses de nacimiento, cuando el individuo comienza a distinguir su cuerpo como un todo absoluto diferente del ambiente que lo rodea. Explica que en este momento se comienza a elaborar el concepto de objeto, iniciando su concepto de sí mismo, a

través de las experiencias y exploraciones de su cuerpo, del ambiente que lo rodea y de las personas que están cerca de él.

El autor señala que las experiencias continúan en el proceso de aprendizaje, el individuo consolida su propio concepto, distingue su nombre de los restantes y reacciona ante él. Entre los tres y cinco años, el individuo se torna egocéntrico, piensa que el mundo gira en torno a él lo que implica el desarrollo del concepto de posesión, relacionado con la autoestima. Durante este período, los padres ejercen su autoridad, los cuales deben ofrecer al individuo vivencias gratificantes que contribuyan con su ajuste personal y social para lograr beneficios a nivel de la autoestima. En la edad de seis años, se inicia las experiencias escolares y la interacción con otros individuos o grupos de pares, desarrolla la necesidad de compartir para adaptarse al medio ambiente, el cual es de suma importancia para el desarrollo de apreciación de sí mismo a partir de los criterios que elaboran los individuos que lo rodean. A los ocho y nueve años, ya el individuo establece su propio nivel de autoapreciación y lo conserva relativamente estable en el tiempo.

Agrega que, después de los once años se inicia y consolida las habilidades de socialización, ampliamente ligadas al desarrollo de la autoestima; puesto que muestra las oportunidades de comunicarse con otras personas de manera directa y continua. En la presente investigación, una de las variables importantes es la emisión del comportamiento que manifiestan los diferentes niveles de autoestima en los niños, por lo tanto, se cree necesario referir cada uno de ellos.

– **El individuo con autoestima alta es**

- Activo, expresivo, creativo.
- Con éxitos sociales, académicos y laborales.
- Deseoso de emitir opiniones.
- Son capaces de enfrentar el desarrollo.
- Confiar en sus propias percepciones y esperar correspondientes entre sus esfuerzos y sus éxitos.
- Se acercan a otras personas con expectativas de ser bien recibidos.

- Realizan estimaciones realistas de sus actitudes, destrezas y cualidades personales.
- **El individuo con autoestima media es**
- Optimista, expresivo capaz de expresar la crítica.
 - Con tendencia a estar inseguro en la autorrealización de sí mismo.
 - Depende socialmente de los demás.
- **El individuo con autoestima baja**
- Presenta desánimo y depresión
 - Aislado socialmente
 - Se presenta sin atractivos personales
 - Incapaz de expresarse y demasiado débiles para hacer frente o vencer sus dificultades.
- **Niveles y características de la autoestima**

Además de existir características de la autoestima, según Coopersmith se puede dividir en niveles los cuales, poseen sus características propias, de cada área explorada para el individuo.

Autoestima alta

Si mismo General. Valoración de sí mismo y mayores aspiraciones estabilidad, confianza y atributos personales. Habilidades para construir defensas ante la crítica y designación de hechos, opiniones, valores y orientaciones favorables respeto de sí mismo.

Social-Pares. Seguridad y mérito personal en las relaciones interpersonales; se perciben a sí mismo como significativamente más populares; establecen expectativas sociales de aprobación y receptividad por parte de otras personas; habilidades en relaciones con amigos y extraños en diferentes marcos sociales.

Hogar-Padres. Buenas cualidades y habilidades en las relaciones íntimas con la familia, se siente más considerado y respetado, posee mayor independencia, comparten ciertas pautas, valores y sistemas de aspiraciones con la familia; poseen consideraciones propias acerca de lo que está bien o que está mal dentro del marco familiar.

Escuela. Afronta adecuadamente las principales tareas en la escuela; posee buena capacidad para aprender, en las áreas de conocimiento especiales información particular; trabaja más agusto tanto en forma grupal como individual; alcanza rendimiento académico, mayores de lo esperado; son más realistas en la evolución de sus propios resultados de logros; no se dan por vencidos si algo les sale, son competitivos.

Autoestima Media

Si mismo General. Revela la posibilidad de mantener una auto evaluación, de sí mismo muy alta, pero en una situación dada la evolución podría ser realmente baja.

Social-Pares. Tienen buena probabilidad de lograr una adaptación social normal.

Hogar-Padres. Mantienen las características de los niveles altos y bajos.

Escuela. En tiempos normales mantienen características de los niveles altos, pero en tiempos de crisis poseen actitudes de niveles bajos.

Autoestima Baja

Si mismo General. Reflejan sentimientos adversos hacía sí mismos, inestabilidad y contradicción

Social-Pares. Experimenta dificultades para reconocer acercamientos afectuosos o de aceptación; espera la convalidación social de su propia visión adversa de sí mismo; tiene pocas esperanzas de encontrar aprobación

y por esa razón tiene una necesidad particular de recibirla; es más propenso a tener simpatía por alguien que lo acepte.

Hogar-Padres. Refleja cualidades y habilidades negativas hacia las relaciones íntimas con la familia, se considera incomprendido y existe mayor dependencia; se tornan irritables, fríos, sarcásticos, impacientes, indiferentes hacia el grupo familiar; expresa una actitud de auto desprecio y resentimiento.

Escuela. Falta de interés hacia los trabajos académicos; no trabaja a gusto tanto en forma individual como en forma grupal; no obedece a ciertas reglas o normas; alcanza un rendimiento muy bajo de lo esperado; se dan por vencidos fácilmente cuando les sale mal no son competitivos.

Dimensiones de la autoestima.

Desde la perspectiva que se ha adoptado, Coopersmith (1976), señala que la autoestima posee cuatro dimensiones que se caracterizan por su amplitud y radio de acción, logrando identificar las siguientes:

- **Autoestima en el área personal.** Consiste en la evaluación que el individuo realiza y con frecuencia mantiene de sí, en relación con su imagen corporal y cualidades personales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lleva implícito un juicio personal expresado en la actitud hacia sí mismo.

- **Autoestima en el área académica.** Es la evaluación que el individuo hace y con frecuencia sostiene sobre sí mismo, en relación con su desempeño en el ámbito escolar teniendo en cuenta su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual nuevamente implica un juicio personal manifestado en la actitud hacia sí mismo.

- **Autoestima en el área familiar.** Consiste en la evaluación que el individuo hace y frecuentemente mantiene con respecto a sí, en relación con sus interacciones con los miembros de su grupo familiar, su capacidad,

productividad, importancia y dignidad, implicando un juicio personal manifestado en las actitudes asumidas hacia sí mismo.

- **Autoestima en el área social.** Es la valoración que el individuo realiza y con frecuencia mantiene con respecto a sí mismo en relación con sus interacciones sociales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual igualmente lleva implícito un juicio personal que se manifiesta en las actitudes asumidas hacia sí mismo.

1.3.6. Teoría de los pilares de la autoestima de Nathaniel Branden

Branden es el principal estudioso de la autoestima, y lo define como la experiencia de ser competente para enfrentarse a los desafíos básicos de la vida y ser dignos de felicidad. En otras palabras, es el juicio implícito que cada persona se hace acerca de su habilidad para enfrentar los desafíos de la vida acerca del derecho que posee de respetar y defender sus necesidades.

En resumen, representa la suma de la confianza y el respeto de cada persona por sí misma, relacionada con la confianza en su capacidad de pensar de enfrentarse a la vida, de poseer el derecho a triunfar y a ser feliz, así como con el sentimiento de ser respetable y digno de tener derecho a afirmar las propias necesidades. Considera a la autoestima como un proceso que con el tiempo, paciencia y ejercitación se puede fortalecer en toda persona y de acuerdo a ello propone una serie de prácticas de vida o factores que él considera necesario como los seis pilares en la que se fundamenta una vida sana.

La autoestima es la disposición a considerarse competente frente a los desafíos básicos de la vida sentirse merecedor de la felicidad. Tener una alta autoestima es sentirse confiadamente apto para la vida, es decir, competente y merecedor; tener una baja autoestima es sentirse inapropiado para la vida. Es la confianza en nuestra capacidad de aprender, de tomar decisiones y hacer elecciones adecuadas, de afrontar el cambio. La autoestima tiene dos componentes relacionados entre sí.

Componentes de la autoestima

- **La eficacia personal.** Significa confianza en el funcionamiento de mi mente, en mi capacidad para pensar y entender, para aprender a elegir y tomar decisiones: confianza en mi capacidad para entender los hechos de la realidad que entra en el ámbito de mis intereses y necesidades; en creer y confiar en mí mismo.
- **El respeto a uno mismo.** Significa en reafirmarme en mi valía personal; es una actitud positiva hacía el derecho de vivir y de ser feliz; el sentirme agusto con mis pensamientos, mis deseos, mis necesidades; el sentimiento de que la alegría y la satisfacción son derechos innatos naturales.

Pilares de la autoestima

Según este autor propone seis pilares de la autoestima.

- **La práctica de vivir conscientemente.** Vivir de manera consciente significa intentar ser consciente de todo lo que tiene que ver con nuestras acciones, propósitos, valores y metas, al máximo de nuestras capacidades, sean cuales sean y comportarnos de acuerdo con lo que vemos y conocemos. El vivir de manera consciente es vivir siendo responsable hacía la realidad, no es necesario que nos tenga que gustar lo que vemos, pero reconocemos que lo que existe, existe, y lo que no existe, no existe. Los deseos o temores, o negaciones no modifican los hechos.
- **La práctica de la aceptación de sí mismo.** Expresa que la autoestima es imposible sin la aceptación de sí mismo. Este pilar tiene tres niveles de significación:

El primero es la aceptación de sí mismo, es decir que se debe aceptar tal como es, siempre y cuando se valore y cumpla el compromiso consigo mismo.

El segundo nivel en hacer realidad para sí mismo, es decir que el individuo logre su meta tal como lo propuso, que sus hechos y logros se hagan una realidad.

El tercer nivel es ser amigo de sí mismo, el individuo debe reconocer sus errores y no sentirse mal ni reprocharse, no niega la realidad.

- **La práctica de la responsabilidad de sí mismo.** La responsabilidad de sí mismo es primordial para la autoestima y también el reflejo de ella. El individuo debe jerarquizar el tiempo, la calidad de comunicaciones personales, aceptar o elegir los valores según los cuales se vive y elevar la autoestima.
- **La práctica de la autoafirmación.** Significa respetar los deseos, necesidades, valores propios y buscar su forma adecuada en la realidad. Autoafirmación significa la disposición de valorarse a sí mismo, hacer quien es y tratar con respeto a todas las relaciones humanas.
- **La práctica de vivir con propósito.** Cada individuo debe vivir con un propósito, trazar una meta que ha elegido, ya sea lo de estudiar de crear una familia, de comprar una vivienda, etc. Vivir con propósito es vivir productivamente, esto demuestra la capacidad para afrontar la vida; fijándose las metas actuando para conseguirlas.
- **La práctica de la integridad personal.** La integridad consiste en que tiene todas sus partes completas, es decir, que es la conjugación de ideas, normas, creencias, por una parte y por la otra si la conducta es congruente con los valores declarados, cuando concuerdan las ideas y la práctica, existe integridad. Cada uno de estos factores debe ser considerado por el docente con el objeto de propiciar el desarrollo de estrategias y actividades tendientes al fortalecimiento de la valía personal de los niños.

1.4. Marco conceptual

1.4.1. Juegos sociales

El Juego es una actividad vital en el desarrollo intelectual, emocional y social de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización. El juego ha existido desde el principio de los tiempos, y por ello diversos autores se han preocupado por su estudio y han propuesto variadas definiciones, entre las que destacan:

Piaget (1946), afirma que el juego tiene distintas maneras de manifestarse durante el desarrollo del niño. Sustenta que es una actividad real del pensamiento a través del cual el niño, rehace, revive, resuelve, compensa y completa la realidad por la ficción

Huizinga (1972, p.45), señala que “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real”

Zapata (1989, p.47), afirma: “el juego es aprendizaje, el cual comprende todos los aspectos de la personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos”. El juego permite que el alumno logre un aprendizaje que le ayudará a la formación de conceptos y a la estructura de su personalidad.

Martínez (1998), El juego proporciona situaciones que estimula la alegría, la confianza y el sentido del humor como estado de ánimo. Una actividad conveniente para afrontar la vida diaria y que nos ayuda a vivir día a día con el optimismo necesario para mantener un estado emocional estable que puede proporcionarnos una sensación de bienestar. (p. 27)

Juegos Sociales

Se realiza en grupos y permite conocer a los demás, con estos juegos se desarrolla habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer, a valorar la importancia del trabajo en grupo, a expresar adecuadamente sus emociones y a reafirmar su personalidad.

Socialización

Es el proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social.

Juegos Sociales y Autoestima

Para poder jugar, el niño tiene que establecer un buen vínculo con los que le rodean, de esta manera ha de sentirse seguro afectivamente, desarrollando su autoestima, ya que tendrá la oportunidad de explorar su cuerpo con ayuda de los adultos, de esta forma aprenderá a disfrutar de sus sensaciones, sus acciones, sus experiencias que estas sean placenteras, afectuosas para sentirse querido y aceptado.

1.4.2. Autoestima

Coopersmith, S. (1996). La autoestima es la evaluación que el individuo hace y habitualmente mantiene con respecto a sí mismo.

Autoconocimiento

Alcántara, J. (1995). Es conocer las partes que componen el "YO", cuáles son sus manifestaciones, necesidades y habilidades; los papeles que vive el individuo a través de los cuales es; conocer por qué y cómo actúa y siente.

Autoconcepto

Alcántara, J. (1995). Es una serie de creencias que se tiene acerca de sí mismo, que se manifiestan en la conducta.

Autoevaluación

Alcántara, J. (1995). Es la capacidad interna de evaluar las cosas como buenas, si lo son para el individuo y considerarlas como malas, si lo son para la persona.

Auto aceptación

Alcántara, J. (1995). Es admitir y reconocer todas las partes de sí mismo como la forma de ser y sentir, ya que sólo a través de la aceptación se puede transformar lo que es susceptible a ello y uno se puede sentirse valioso.

Autorrespeto

Alcántara, J. (1995). Es atender y satisfacer necesidades, buscar metas realistas, sentirse bien consigo mismo por los logros obtenidos, es la capacidad de sentirse orgulloso de sí mismo, al valorar lo que se hace o se tiene.

Fortalecimiento de la autoestima

Brunet, J. (1994). El fortalecimiento de la autoestima es la potenciación y desarrollo de la capacidad valoración que tiene el sujeto de sí mismo, para hacer frente a los procesos de interacción social.

Programa

Bisquerra. (1991). Este autor define al programa “como una acción planificada encaminada a lograr unos objetivos con los que satisfacen unas necesidades” (p. 97)

1.5. Formulación del problema

¿En qué medida el programa de juegos sociales fortalece la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018?

1.6. Justificación del estudio

1.6.1. Teórica

El presente trabajo de investigación está iluminado por las teorías, que nos servirá para conocer significativamente a la autoestima y nos van a permitir elaborar y aplicar nuestro programa, ya que en los actuales momentos se observa una baja autoestima en la niñez. La autoestima en la actualidad no se ha tomado en cuenta porque no existe un compromiso profundo en los hogares para formar individuos responsables y con criterios positivos. Este problema generalmente radica en el hogar y luego en la escuela. Por tal razón para la realización de nuestro trabajo nos hemos basado en los niveles y áreas de la autoestima de Coopersmith Stanley, la cual nos servirá como referencia para la elaboración del programa. Los mismos que se ejecutaron con los 23 estudiantes según el tiempo que se ha establecido en el cronograma de actividades del programa y para evaluar las sesiones se aplicaron una lista de cotejo.

El conocerse es una de las formas que más puede ayudar a todo individuo a poder decidir qué es lo que quiere lograr en su vida, encaminando así sus pasos a lograr lo que desea ya que conoce cuáles son sus habilidades, sus capacidades y fortalezas que le harán sobresalir. El saber qué se es capaz; eso da la seguridad para convertirse en una persona emprendedora y positiva, desencadenando de esta forma la autoestima positiva.

La presente investigación se justifica plenamente por las consideraciones expuestas y por cuanto este trabajo se pretende de manera explícita, favorecer el desarrollo y fortalecimiento de la autoestima de los alumnos mediante los juegos sociales.

1.6.2. Práctica

Para esta investigación se aplicó un programa de juegos sociales ya que se convirtió en un antecedente de gran importancia para contribuir con un auténtico desarrollo y fortalecimiento de la autoestima de nuestros alumnos y en consecuencia se contribuyó al cambio de actitud, a que se valoren a sí mismos y mejoren sus capacidades. Desde los modelos teóricos de intervención psicosocial, centrados en el fortalecimiento de recursos que inciden en el ajuste y bienestar de la persona, se alude al término autoestima. Desde estos modelos, dentro de los cuales se puede integrar el programa para el fortalecimiento de la autoestima que hemos evaluado en este trabajo, se insiste en la viabilidad de fortalecer recursos más que subsanar déficits.

Por otra parte, al plantear el fortalecimiento de la autoestima es preciso remitirse al origen del concepto como un proceso que con el tiempo, paciencia y ejercitación se puede fortalecer en toda persona (Nathaniel Branden 1994), de acuerdo a ello propone prácticas de vida o factores que él considera necesario como lo seis pilares en el que se fundamenta una vida sana.

Los “otros significativos”, es decir, aquellos que son importantes para el sujeto, a través de la imagen que de él reflejan y de la interacción directa son los que inciden en la configuración de su autoconcepto. Es importante y necesario ayudar a los alumnos a desarrollar y fortalecer su autoestima para mejorar su desarrollo personal, es una tarea compleja que requiere de la formación del docente en técnicas y estrategias de la formación de la autoestima y del curso evolutivo por el que transcurre el desarrollo humano.

Este trabajo tiene un enfoque de investigación cuantitativa – aplicada, de tipo de investigación pre-experimental, para obtener resultados hemos aplicado un pre-test y un post-test al grupo constituido, para el cual se utilizó el inventario de autoestima de Coopersmith Stanley (1996).

1.6.3. Metodológica

La importancia del presente trabajo de investigación radica en que permitió el conocimiento sobre el desarrollo y mejoramiento de la autoestima en los estudiantes, especialmente del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, de esta manera que pueda ser un punto de partida para el aporte de alternativas para solucionar algunas limitaciones en lo que se refiere al desarrollo personal de los alumnos.

Este trabajo permitió ayudar al fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes del IV ciclo, es muy conocido que la autoestima en las personas se debe desarrollar desde su infancia y se debe tener que fortalecer en la niñez, de manera que podamos tener ciudadanos productivos, líderes y con muchas habilidades sociales, que tanto el país necesita en estos momentos. Por otro lado, el hecho de promover el crecimiento de los niveles de la autoestima podría fortalecer el desarrollo personal, el liderazgo, la comunicación, la confianza y la conciliación, que posibilite a los niños a potenciar sus emociones. De esta manera, estaremos fortaleciendo una formación integral en valores demostrados con actitudes positivas.

Un programa así concebido, debe promover en los alumnos un mejor grado de relaciones interpersonales, que permita la toma de conciencia y valoración personal; por lo tanto con la presente investigación se buscó fortalecer el nivel de autoestima de los alumnos comprendidos en la muestra de estudio a partir de la aplicación del programa.

1.7. Hipótesis

H₁: El programa de juegos sociales influye significativamente en el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018.

H₀: El programa de juegos sociales no influye en el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018.

1.8. Objetivos

1.8.1. General

Determinar en qué medida influye la aplicación del programa de juegos sociales en el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018.

1.8.2. Específicos

- Diagnosticar los niveles de autoestima que poseen los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 - Progresopampa – Bambamarca, 2018
- Diseñar y aplicar el programa de juegos sociales para fortalecer la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018
- Evaluar si el programa de juegos sociales fortalece la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018

CAPITULO II

MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

El diseño para este trabajo de investigación es de tipo pre experimental, se usa para grupos ya constituidos, empleando una medición de un antes y un después, es decir un pre-test y post-test. (Cambell y Stanley).

G E O₁ X O₂

Dónde:

G E = Grupo experimental

O₁ = Pre test

X = Programa juegos sociales

O₂ = Post test.

G E: Grupo experimental conformado por los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca,

O₁: Nivel de autoestima que presentan los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, antes de la investigación; la cual será medida con el inventario de autoestima (pre test)

X: Aplicación del programa de juegos sociales.

O₂: Nivel de autoestima que presentan los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, después de la investigación; la cual será medida con el inventario de autoestima (post test).

2.2. Variables.

2.2.1. Definición conceptual.

Juegos sociales. Es cualquier tipo de juego que implica interacción entre dos o más niños. En consecuencia, el juego de práctica o de simulación es social cuando participan más de un niño.

Autoestima Peñaherrera (1997), Define que “Autoestima es la valoración que uno tiene de sí mismo, que se desarrolla gradualmente desde el nacimiento, en función a la seguridad, cariño, aliento o desaliento, que la persona recibe de su entorno, y que está relacionado con el sentirse amado, capaz y valorado.

2.2.2. Definición operacional.

Juegos sociales. Son actividades que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

Autoestima. Es la clave del éxito o del fracaso para comprendernos y comprender a los demás y es requisito fundamental para una vida plena.

2.2.3. Operacionalización de variables.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE PROGRAMA JUEGOS SOCIALES	Afectiva	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra interés al participar en los juegos. - Participa activamente al jugar - Intercambia ideas con los demás - Se esfuerza para lograr una meta en los juegos. - Se integra fácilmente al grupo. 	Ficha de observación
	Factibilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta con un ambiente adecuado para realizar los juegos. - El mobiliario es adecuado para los estudiantes. - La infraestructura tiene buena iluminación, ventilación. - Cuenta con el material disponible adecuado para cada juego. 	Ficha de observación
DEPENDIENTE AUTOESTIMA	Sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> - Te consideras un niño alegre - Te das por vencido fácilmente - Puedes tomar decisiones y cumplirlas - Puedes cuidarte a ti mismo - Te avergüenzas de ti mismo 	Inventario de Autoestima de Coopersmith
	Hogar padres	<ul style="list-style-type: none"> - Te sientes confiado y seguro en tu casa - Te diviertes mucho junto a tus padres - Te incomodas en casa fácilmente - Te prestan atención en casa - Tus padres te entienden 	
	Escolar	<ul style="list-style-type: none"> - Eres popular entre tus compañeros de tu misma edad - Te da vergüenza pararte frente de tus compañeros - Te sientes orgulloso en la escuela - Te gusta que el profesor te pregunte en clase 	
	Social pares	<ul style="list-style-type: none"> - Prefieres jugar con niños menores que tu - Te gusta estar con otra gente - Sientes que otras personas son más agradables que tú - Gozas con tus amigos cuando están juntos 	

2.3. Población y muestra

Debido al número de sujetos que conforman la población, se tomó toda para el estudio quedando conformada por 23 estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, y esta se denomina muestreo censal. López. (1998), opina que “la muestra censal es aquella porción que representa toda la población”. (p. 123).

Según, Hernández et al. (2006) la muestra es definida como: “un subgrupo de la población, o un subconjunto definido en sus características al que llamamos población”. (p. 240).

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.4.1. Técnicas

Encuesta. El inventario de Coopersmith con 58 ítems distribuidos en las 4 áreas incluyendo la escala de mentira, se administró a la muestra seleccionada de la institución educativa.

Trabajo de campo. Se aplicó la encuesta a los 23 estudiantes del IV ciclo de la institución educativa de Progresopampa; generalmente en el horario de la mañana, previa coordinación anticipada con la dirección. La aplicación del inventario duró aproximadamente 2 horas.

Trabajo de gabinete. El procesamiento estadístico de los datos se realizó utilizando el software IBM SPSS Versión 20.

Observación. En nuestro trabajo de investigación se empleó esta técnica, la cual nos ha permitido observar individualmente a cada estudiante para constatar los logros alcanzados y las dificultades, en función a los objetivos propuestos en el trabajo de investigación. Se ha observado en el aula en el momento de las actividades programadas. Según Bachelard la observación es una acción que realiza el investigador en la comunidad, esta se debe seguir por unos niveles de observación que se trata de una vigilancia epistemológica directa que se ejerce

sobre el objeto observado la cual debe ser identificada tanto en su unidad como en los elementos que los compone.

Curcio, (2002) Menciona: “Las técnicas se refieren al camino a través del cual se establecen relaciones o mediaciones instrumentales entre el investigador y el consultor, para la recolección de datos y el logro de los objetivos” (p. 114).

2.4.2. Instrumentos

La buena elaboración de los instrumentos es fundamental para asegurar la calidad de los datos que debe reunir dos requisitos esenciales: confiabilidad y validez. El presente trabajo de investigación se elaboró y aplicó los siguientes instrumentos:

Para la variable: Juegos sociales

Se utilizó la ficha de observación y lista de cotejo.

Para la variable: Autoestima

El instrumento que se utilizó es la escala de valoración del Inventario de autoestima, que fue presentado originalmente por S. Coopersmith en 1959 y que más tarde, Prewitt-Díaz en 1984, utilizó con un estudio con 296 estudiantes de 15 a 18 años de la escuela secundaria de San Juan de Puerto Rico. Posteriormente, a través de la adaptación del instrumento en Chile, realizado por Brinkmann, Segure y Solar en 1989 aplicada a una muestra de 1300 estudiantes de enseñanza media de la ciudad de Concepción. Coopersmith, en su publicación original, describe al instrumento como un inventario consistente en 50 ítems referidos a la percepción del sujeto en cuatro áreas: sí mismo general, hogar-padres, social-pares y escuela. La descripción del instrumento por parte de Prewitt-Díaz es algo más explícita. El instrumento es un inventario de auto-relato de 58 ítems en el cual el sujeto lee una sentencia declaratoria y luego decide si esa afirmación es “Igual que Yo” o “Distinto a mí”. El inventario está referido a la percepción del estudiante en cuatro áreas: General, Social, Hogar- Padres y escolar, además de una escala de mentira.

Para Brinkmann y otros (1989), esta prueba tiene la forma de cuestionario de 58 ítems a los que el sujeto debe responder sí o no, según se aplique a su caso. Los 58 ítems se distribuyen en 5 áreas, las cuales miden puntajes parciales en aspectos de tipo general, social, escolar y hogar, y un puntaje total de adaptación general. El inventario está referido a la percepción en cuatro áreas con una cantidad de ítems para cada una de ellas.

- El autoestima general 26 ítems
- El autoestima social 8 ítems
- El autoestima escolar 8 ítems
- El autoestima hogar 8 ítems
- Escala de mentira 8 ítems.

Afirmaciones del test de Coopersmith ordenadas en sus respectivas áreas.

Áreas	Ítems
Sí mismo general	1, 2, 3, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 29, 30, 31, 36, 37, 38, 43, 44, 45, 50, 51, 52, 57, 58,
Hogar-padres	5, 12, 19, 26, 33, 40, 47, 54
Social-pares	4, 11, 18, 25, 32, 39, 46, 53
Escuela	7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56
Mentira	6, 13, 20, 27, 34, 41, 48, 55
Total	58

Este instrumento está constituido por 58 ítems, con respuestas dicotómicas (SI – NO), que brinde información acerca de los niveles, áreas de la autoestima. El puntaje máximo es de 100 puntos, los puntajes se obtienen sumando el número de ítems respondido en forma correcta y multiplicando este por 2 sin incluir el puntaje de mentira. Por ejemplo: si contesta 30 ítems multiplicado por 2 sería 60, el cual corresponde al nivel de autoestima media.

Escala de valoración

Niveles de autoestima	Valoración
Autoestima alta	75 - 100
Autoestima media	35 - 74
Autoestima baja	0 - 34

2.5. Validez y confiabilidad

2.5.1. Validez

Para la realización de este estudio, se decidió trabajar con este test porque es uno de los instrumentos más validados para medir la autoestima. Otra razón para su elección fue su fácil comprensión, ya que los estudiantes sin mayor inconveniente respondieron este cuestionario.

2.5.2. Confiabilidad

La fiabilidad del instrumento se determinó a través del alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,878	4

2.6. Método de análisis de datos

Se utilizó la estadística descriptiva: como las tablas de frecuencia y gráficos de barras, así mismo se utilizó las medidas de tendencia central: media aritmética, mediana, moda, varianza, desviación estándar, prueba de normalidad de Shapiro.

Según Hernández, et al. (2007). Menciona que es una gran parte de la estadística que se dedica a recolectar, ordenar, analizar y representar un conjunto de datos, con el fin de describir apropiadamente las características de este. Este análisis es muy básico. Aunque hay tendencia a generalizar a toda la población,

las primeras conclusiones obtenidas tras un análisis descriptivo, es un estudio calculando una serie de medidas de tendencia central, para ver en qué medida los datos se agrupan o dispersan en torno a un valor central. (p. 224).

- **La moda.** Es la categoría o puntuación que ocurre con mayor frecuencia. Se utiliza con cualquier nivel de medición.
- **La media.** Es el promedio aritmético de una distribución y es la medida de tendencia central más utilizada.
- **La mediana.** Es una medida de tendencia central propia de los niveles de medición ordinal, por intervalos y de razón.

– **Prueba t de Student.**

Es cualquier prueba en la que el estadístico utilizado tiene una distribución t de Student si la hipótesis nula es cierta. Se aplica cuando la población estudiada sigue una distribución normal pero el tamaño muestral es demasiado pequeño como para que el estadístico en el que está basada la inferencia esté normalmente distribuido, utilizándose una estimación de la desviación típica en lugar de valor real.

Software SPSS. Es un programa estadístico informático muy usado en las ciencias sociales y las empresas de investigación. Es uno de los programas estadísticos más conocidos teniendo en cuenta su capacidad para trabajar con grandes bases de datos y un sencillo interface para la mayoría de los análisis. A través de éste se presentó la información en cuadros y gráficos respectivos para una mejor visualización, así como también se aplicó la prueba de hipótesis para contrastar la hipótesis de estudio. Los estadísticos que se utilizaron son:

Para el análisis de datos pareados utilizamos los siguientes estadísticos:

- Diferencia Promedio

$$\bar{d} = \frac{\sum d_i}{n}$$

- Desviación Estándar

$$sd = \sqrt{\frac{\sum d_i^2 - \frac{(\sum d_i)^2}{n}}{n - 1}}$$

Para la contrastación de las hipótesis se usó la prueba de hipótesis denominada “t” de student, con un nivel de significación del 5% y con 34 grados de libertad. La prueba de hipótesis que se empleó corresponde a la de pareamiento para muestras pequeñas relacionadas, cuyo estadístico de prueba es:

$$t_c = \frac{\bar{d}}{\frac{sd}{\sqrt{n}}}$$

2.7. Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación tiene valor, por la responsabilidad que poseen los investigadores para proteger la identidad de la población investigada no estamos exponiendo a los estudiantes a riesgos o daños potenciales, mientras no se haya realizado la espera de un resultado valioso.

CAPITULO III
RESULTADOS

1.1. Descripción de los resultados

Para determinar los resultados de los niveles y áreas de la autoestima, se utilizó el software hoja de cálculo Excel y el programa estadístico SPSS versión 20, los que contribuyeron a determinar los resultados en función al problema, objetivos e hipótesis, los mismos que se presentan a continuación.

Objetivo específico N° 1

Diagnosticar los niveles de autoestima que poseen los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018

Tabla 01

Niveles de autoestima

N°	SI MISMO GENERAL	SOCIAL PARES	HOGAR PADRES	ESCUELA	TOTAL
1	36	10	12	14	72
2	32	10	16	10	68
3	30	12	14	14	70
4	32	14	6	4	56
5	42	12	12	12	78
6	18	4	4	4	30
7	18	4	6	6	34
8	20	4	2	2	28
9	28	6	8	6	48
10	18	4	2	2	26
11	16	6	6	6	34
12	20	2	2	2	26
13	26	6	4	6	42
14	32	12	10	12	66
15	24	8	6	6	44
16	18	4	4	6	32
17	22	6	4	8	40
18	20	2	6	4	32
19	28	6	14	12	60
20	18	6	4	6	34
21	34	8	12	10	64
22	30	14	8	6	58
23	26	6	10	8	50
TOTAL	588	166	172	166	1092

Nota: Resultados del inventario de autoestima de S. Coopersmith, antes de aplicar el programa de juegos sociales 2018.

Tabla 02

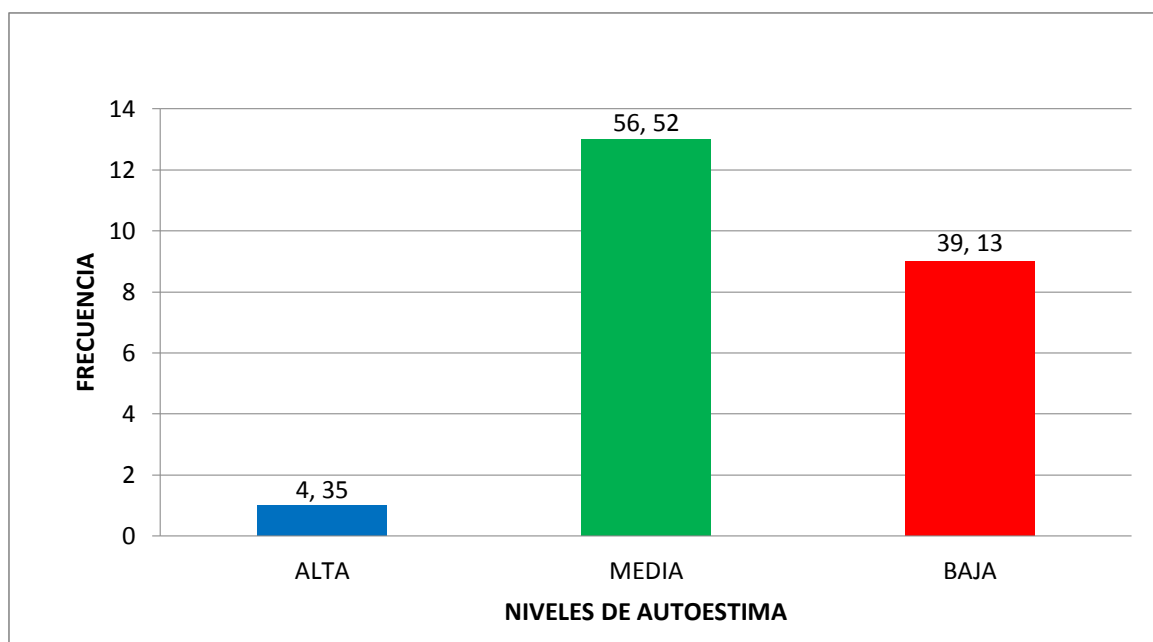
Niveles de autoestima pre test

NIVELES DE AUTOESTIMA	ALUMNOS	PORCENTAJE
ALTA (75 - 100)	1	4,35
MEDIA (35 - 74)	13	56,52
BAJA (0 - 34)	9	39,13
TOTAL	23	100,00

Nota: Resultados del Test de Coopersmith aplicado a los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018.

Figura N° 01.

Niveles de autoestima de los niños y niñas del IV ciclo de la I. E. N° 101158 de Progresopampa.



Nota: Datos de la tabla N° 02

Teniendo en cuenta los niveles de autoestima según el Inventario de Coopersmith y su respectiva adaptación en Chile por Brinkmann (1989), presentamos los resultados obtenidos.

En la figura N° 01 se observa el resultado del diagnóstico del pre test de Coopersmith, aplicado en el mes de abril a los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, los resultados

obtenidos nos demuestran que más de la mitad de estudiantes tienen un nivel de autoestima media equivalente al 56,52%, mientras que el 39,13%, se encuentran en el nivel de autoestima baja y el mínimo porcentaje de alumnos tienen autoestima alta que representan al 4,35%. Siendo la línea de base para nuestro trabajo de investigación y para esto se ha aplicado un programa de juegos sociales para fortalecer la autoestima.

Objetivo específico N° 2

Diseñar y aplicar el programa de juegos sociales para fortalecer la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018

Tabla 03

N°	SI MISMO GENERAL	SOCIAL PARES	HOGAR PADRES	ESCUELA	TOTAL
1	40	8	12	12	72
2	38	14	16	14	82
3	40	14	12	14	80
4	34	12	6	10	60
5	42	12	12	12	78
6	28	16	8	10	62
7	32	12	8	12	64
8	32	10	8	10	60
9	38	10	10	10	68
10	30	10	8	8	56
11	28	10	12	10	60
12	30	10	8	14	62
13	32	12	8	12	64
14	36	12	12	14	74
15	42	8	10	14	74
16	36	12	8	10	66
17	32	14	8	12	66
18	34	14	14	12	74
19	42	12	14	14	82
20	42	12	16	12	82
21	36	12	12	12	72
22	34	12	10	8	64
23	34	14	12	10	70
TOTAL	812	272	244	264	1592

Nota: Resultados del Inventario de autoestima de S. Coopernsmith, después de aplicar el programa juegos sociales

Tabla 04

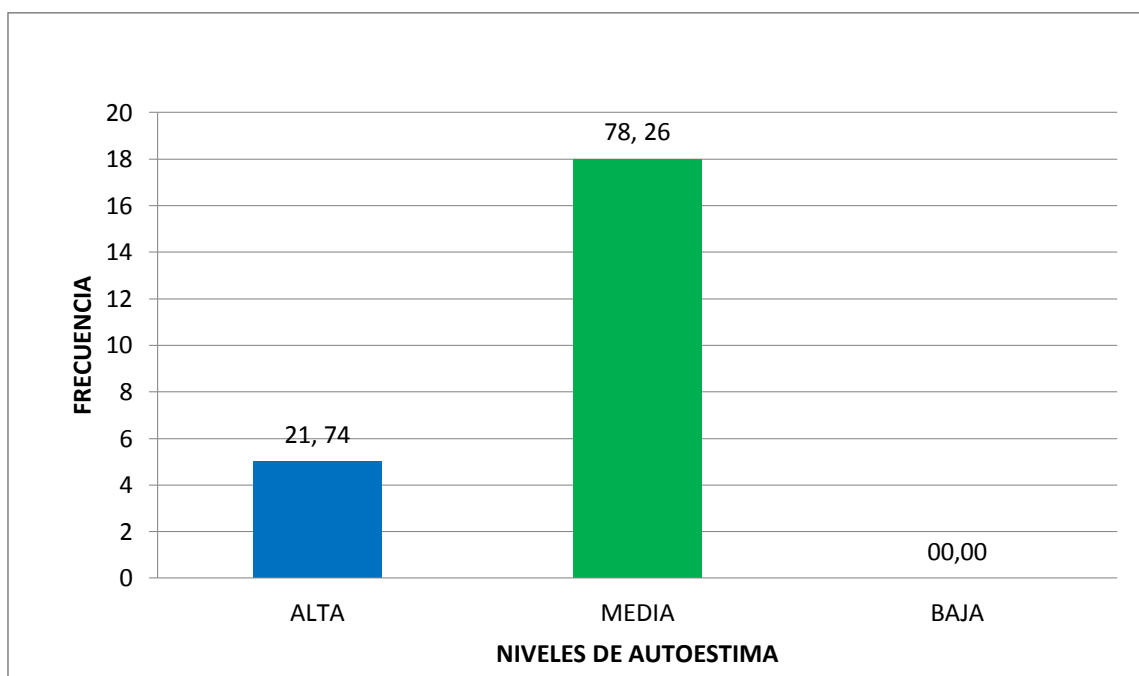
Niveles de autoestima post test

NIVELES DE AUTOESTIMA	ALUMNOS	PORCENTAJE
ALTA (74 - 100)	5	21,74
MEDIA (35 - 74)	18	78,26
BAJA (0 - 34)	0	00,00
TOTAL	23	100,00

Nota: Resultados del Test de Coopersmith aplicado a los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 - Progresopampa, Bambamarca, 2018.

Figura 02.

Niveles de autoestima de los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018



Nota: Tabla N° 06

En esta figura se observa que la mayoría de niños y niñas se encuentran en el nivel de autoestima media alcanzando un 78,26%, y el resto de alumnos lograron alcanzar el 21,74% el nivel de autoestima alta, lo que se observa que ningún alumno está en el nivel de autoestima baja.

Tabla 05

Resultados obtenidos en el pre test y post test por niveles y áreas según en inventario de autoestima de S. Coopersmith.

N°	SI MISMO		SOCIAL		HOGAR		ESCUELA		TOTAL	
	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
1	36	40	10	8	12	12	14	12	72	72
2	32	38	10	14	16	16	10	14	68	82
3	30	40	12	14	14	12	14	14	70	80
4	32	34	14	12	6	6	4	8	56	60
5	42	42	12	12	12	12	12	12	78	78
6	18	28	4	16	4	8	4	10	30	62
7	18	32	4	12	6	8	6	12	34	64
8	20	32	4	10	2	8	2	10	28	60
9	28	38	6	10	8	10	6	10	48	68
10	18	30	4	10	2	8	2	8	26	56
11	16	28	6	10	6	12	6	10	34	60
12	20	30	2	10	2	8	2	14	26	62
13	26	32	6	12	4	8	6	12	42	64
14	32	36	12	12	10	12	12	14	66	74
15	24	42	8	8	6	10	6	14	44	74
16	18	36	4	12	4	8	6	10	32	66
17	22	32	6	14	4	8	8	12	40	66
18	20	34	2	14	6	14	4	12	32	74
19	28	42	6	12	14	14	12	14	60	82
20	18	42	6	12	4	16	6	12	34	82
21	34	36	8	12	12	12	10	12	64	72
22	30	34	14	12	8	10	6	8	58	64
23	26	34	6	14	10	12	8	10	50	70
TOTAL	588	812	166	272	172	244	166	264	1092	1592

Nota: Resultados del pre test y post test según el Inventario de autoestima de S. Coopersmith.

Esta tabla nos muestra el avance que se ha obtenido en las diferentes áreas de los niveles de autoestima, en relación del pre test y el post test.

Tabla 06

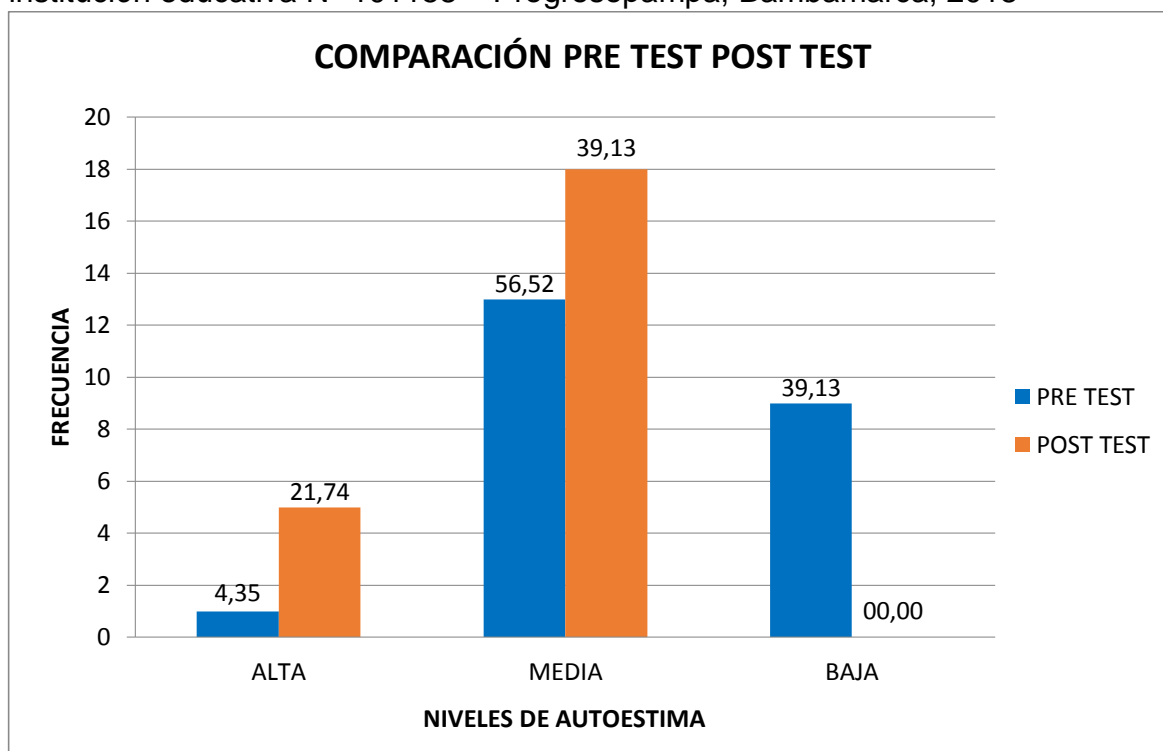
Niveles de autoestima

NIVELES	PRE TEST	%	POST TEST	%
ALTA	1	4,35	5	21,74
MEDIA	13	56,52	18	78,26
BAJA	9	39,13	0	00,00
TOTAL	23	100,00	23	100,00

Nota: Comparación de los resultados según el Inventario de autoestima de Coopersmith antes y después de la aplicación del programa de juegos sociales.

Figura 03.

Comparación de los niveles de la autoestima de los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018



Nota: Datos de la tabla N° 06

En la presente figura de la tabla N° 06 se aprecian los resultados comparados con respecto a los niveles de autoestima Según Coopersmith, en el pre test los resultados son inferiores, es decir que antes de aplicar el programa 1 estudiante equivalente al 4,35% se encuentran con el nivel de autoestima alta, mientras que 13 estudiantes que representan 56,52% poseen autoestima media y 9 al 39,12% tienen autoestima baja, a diferencia del post test después de aplicar el programa de juegos sociales la autoestima aumentó, ya que se observa que 9 estudiantes equivalente al 21,74% obtienen un nivel de autoestima alta, sin embargo 18 estudiantes que representan al 39,13% obtuvieron autoestima media, ningún estudiante se encuentra en el nivel de autoestima baja, los resultados obtenidos demuestran que la aplicación del programa juegos sociales influyó en el fortalecimiento de la autoestima de los estudiantes que participaron de las actividades.

Tabla 07

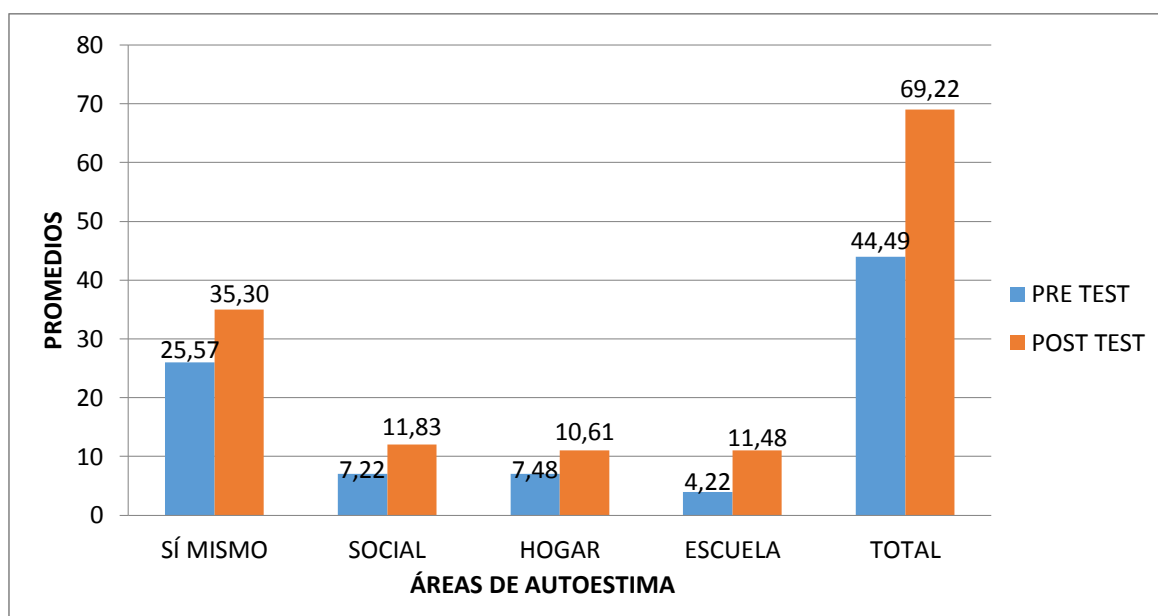
Áreas de la autoestima

ÁREAS	PRE TEST	%	POST TEST	%	PROGRESO	%
SÍ MISMO	26	25, 57	35	35, 30	10	9, 73
SOCIAL	7	7, 22	12	11, 83	5	4, 61
HOGAR	7	7, 48	11	10, 61	3	3, 13
ESCUELA	4	4, 22	11	11, 48	7	7, 26
TOTAL	44	44, 49	69	69, 22	25	24,73

Nota: Cálculos efectuados con los datos del pre y post test aplicados durante la investigación

Figura 04.

Representación de los promedios comparados del pre y post test de las áreas de la autoestima.



Nota: Datos de la tabla N° 07

En esta figura se puede observar que los promedios obtenidos en las diferentes áreas del Inventario de autoestima de S. Coopersmith, en el pre test son inferiores al 50% de lo que corresponde a cada área. Igualmente sucede en el caso del total del Inventario. Sin embargo, en el post test vemos que los promedios, se han elevado significativamente, lo que quiere decir que los niños y niñas que participaron en el programa juegos sociales mejoraron en los niveles y áreas de la

autoestima. Este mejoramiento se traduce en el 69,22% logrado durante el periodo de ejecución que duró las sesiones planificadas en el programa.

1.2. Constrastación de hipótesis

Objetivo general N° 3

Evaluar si el programa de juegos sociales fortalece la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018.

Tabla N° 08

Medidas de tendencia central

Estadísticos

PRETEST

N	Válidos	23
	Perdidos	0
Media		47,48
Mediana		44,00
Moda		34
Desv. típ.		16,725

Estadísticos

POSTEST

N	Válidos	23
	Perdidos	0
Media		69,22
Mediana		68,00
Moda		60 ^a
Desv. típ.		7,994

a. Existen varias modas. Se mostrará el menor de los valores.

En los resultados obtenidos tanto del pre test y post test de las medidas de tendencia central, se tiene una media de 47,48% a diferencia del post test que es de un 69,22%, también se obtiene una mediana de 44,00% mientras que en el post

test aumentó en 68,00%, con una moda de 34 en el pre test y 60 en el post test, la desviación típica es 16,725% en relación al post test que nos arroja un 7,994%; dichos resultados nos indican que existe un avance significativo después de aplicado el programa.

Tabla 09

Resultados obtenidos en la prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	,181	23	,049	,919	23	,063
POSTEST	,135	23	,200 [*]	,937	23	,155

*. Este es un límite inferior de la significación verdadera.
a. Corrección de la significación de Lilliefors

Tal como se observa en el pre test y post test los datos de la prueba de normalidad nos arrojan $p > 0,05$ las cuales nos indican que según el grado de significatividad provienen de una distribución normal de acuerdo a la tabla de Shapiro-Wilk

Tabla 10

T de Student

Estadísticos para una muestra				
	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
PRETEST	23	47,48	16,725	3,487
POSTEST	23	69,22	7,994	1,667

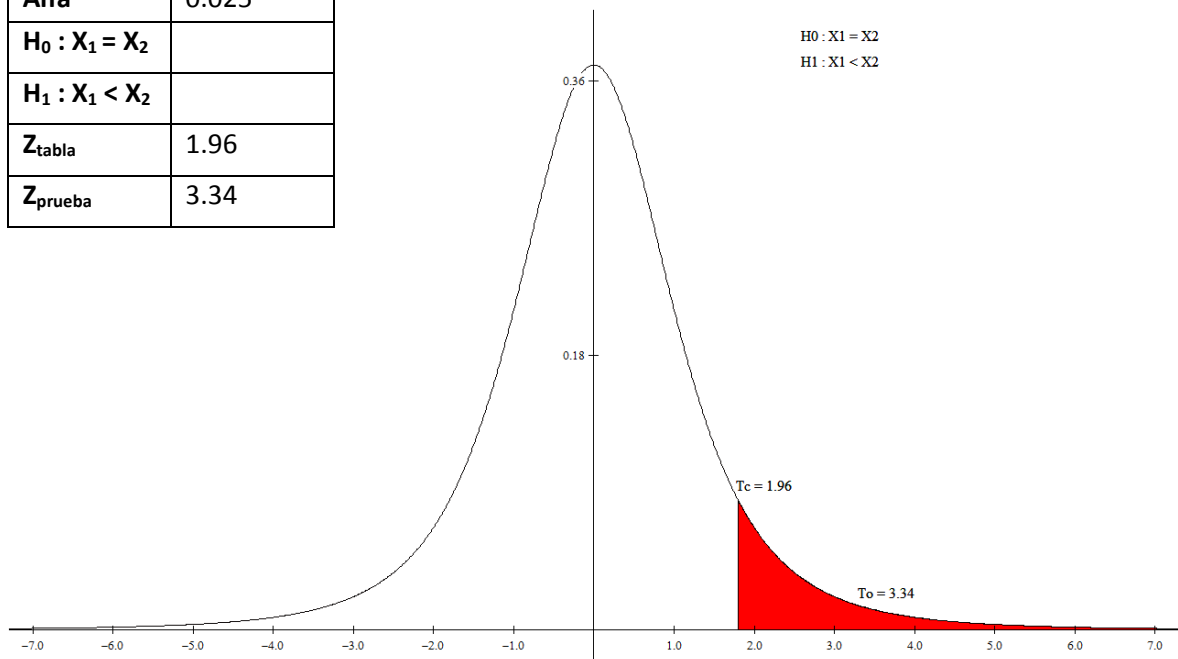
Como se muestra la media aritmética en el pre test es de 47,48% a diferencia del post test que aumentó a un 69,22%, pues la diferencia de medias es de 21,74% lo que indica que si hubo un avance significativo en el fortalecimiento de la autoestima, con la aplicación del programa de juegos sociales.

GRAFICO DE LA COMPARACIÓN DE MEDIAS

Tabla 11

Datos de la T de Student

n_1	23
n_2	23
x_1	13.61
x_2	41.52
S_1	16.72
S_2	7.99
Alfa	0.025
$H_0 : X_1 = X_2$	
$H_1 : X_1 < X_2$	
Z_{tabla}	1.96
Z_{prueba}	3.34



Cómo el valor experimental (3.34) es mayor que el valor crítico (1.96), entonces el valor observado (Z_{prueba}) pertenece a la región de rechazo, por lo tanto se rechaza la H_0 y se acepta H_1 . El programa de juegos sociales influye significativamente en el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos nos muestran que existe un incremento en los niveles de autoestima con la aplicación del programa juegos sociales. El programa fue aplicado en las diferentes áreas, como sí mismo general, social- pares, hogar- padres y escuela cuyos datos fueron recolectados mediante la aplicación del Inventario de autoestima de S. Coopersmith (1976)

En lo referente a las áreas se ha logrado que los niños y niñas aprendan a valorar las cualidades positivas de él y de otras personas, mejorar las relaciones interpersonales entre compañeros, familiares mostrando conductas positivas, ya que de esta manera han ido mejorando en el nivel académico. Tal como lo afirma Coopersmith que las personas que tienen una alta autoestima llegan a ser personas exitosas en la vida. Bruner afirma que los juegos sociales son fundamentales para satisfacer sus necesidades de tipo social psicológico y pedagógico la cual permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal.

En la figura N° 01 nos muestra claramente que 39,13% de niños y niñas se encuentran en un nivel de autoestima baja, el 56,52% en el nivel de autoestima media y una minoría alcanzan un nivel de autoestima alta equivalente al 4,35%.

Los resultados de la figura N° 02 evidencian que la mayoría se encuentran en el nivel de autoestima medio con el 78,26% en el nivel de autoestima alta alcanzaron 21,74% no encontrándose ningún estudiante el nivel de autoestima baja. En estas figuras se muestran claramente que existe un avance en los niveles de autoestima después de haber aplicado el programa de juegos sociales, tal como nos hemos propuesto en uno de nuestros objetivos fortalecer el nivel de autoestima aplicando el programa de juegos sociales.

En la figura N° 04 se muestra que los promedios obtenidos en las diferentes áreas del pre test área sí mismo se ha obtenido un 25,57% existiendo un avance de 35,30% en el post test, en el área social-pares se obtuvo un 7,22% antes de haber aplicado el Programa, con la aplicación del Programa aumentó a un 11,83% , en el área hogar-padres se obtuvo un 7,48% en el pre test con un avance de 10,61% en

el post test mientras que en el área escuela se observa un 4,22% con una diferencia de 11, 48% con la aplicación de un programa.

Este trabajo de investigación es concordante con la investigación de Betancour (1983) quien propuso un Programa “Aumentar la autoestima en estudiantes de 6° grado” (p. 32) quien después de haber participado en actividades de dinámicas de grupo con un enfoque estructurado del grupo control la autoestima aumentó en relación al grupo que no fue aplicado el programa, de allí la importancia de organizar y aplicar programas para aumentar la autoestima. Dicho trabajo también tiene relación con la tesis de Mego- Mego, I et al. (2013) donde propone un Plan de intervención “Soy valioso” el cual permitió desarrollar conductas y actitudes que contribuyen al mejoramiento del nivel de autoestima de los alumnos del 4° grado de la I. E. “San Carlos” Bambamarca

CAPITULO V
CONCLUSIONES

- Antes de aplicar el programa de juegos sociales el nivel de autoestima de los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, se encontró que la mayoría estaban en los niveles de autoestima baja y media.
- Con el diseño y aplicación del programa de juegos sociales se logró elevar los niveles en las cuatro áreas de la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, tal como lo demuestra las pruebas estadísticas en la figura N° 04
- El efecto logrado, mediante el desarrollo del programa de juegos sociales, ha sido positivo en el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, como lo demuestra el progreso obtenido por dichos alumnos durante el proceso de investigación.
- Al concluir el estudio propuesto se puede afirmar que los programas de juegos sociales son una alternativa válida para desarrollar y mejorar la personalidad de nuestros estudiantes en la manera de pensar y actuar frente a sí mismos y hacía los demás.

CAPITULO VI
RECOMENDACIONES

- En las Instituciones Educativas desde el área de tutoría se debe aplicar el test de S. Coopersmith para diagnosticar los niveles de la autoestima y a partir de los resultados diseñar y ejecutar programas de intervención que contribuya al desarrollo de su valía personal.
- Que los Programas educativos se hagan con los estudiantes desde el inicio del año escolar, para poder ayudarlos en la solución de sus problemas.
- La participación de los padres de familia se hace necesario, para poder entender y comprender mejor a sus hijos, por esto sugerimos la adecuación de estos programas para ellos.
- En las actividades de aprendizaje, los docentes deben dar mayor importancia a las necesidades e intereses personales de los estudiantes y no sólo a los aspectos teóricos cognoscitivos.
- Difundir y sugerir la aplicación del programa de juegos sociales en las diferentes instituciones educativas de nuestro medio.

CAPITULO VII

PROGRAMA

PROGRAMA “JUEGOS SOCIALES” SESIONES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 101158 – PROGRESOPAMPA, BAMBAMARCA, 2018.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. DRE : Cajamarca
- 1.2. I.E : 101158
- 1.3. LUGAR : Progresopampa
- 1.4. DISTRITO : Bambamarca
- 1.5. PROVINCIA : Hualgayoc
- 1.6. DEPARTAMENTO : Cajamarca
- 1.7. AUTORAS : Br. Manosalva Acuña Marleny
: Br. Cruzado Díaz Gladys Maribel
- 1.8. ASESOR : Dr. César Marrufo Zorrilla

II. FUNDAMENTACIÓN

2.1. Bases teóricas

Para definir la autoestima, presentamos diferentes autores:

Coopersmith, (1969) considera a la autoestima como la parte evaluativa y valorativa de nosotros mismos, constituida por el conjunto de creencias y actitudes de una persona sobre sí mismo.

Vygotsky (1993) define que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

2.2. Científica

Coopersmith (1976) sostiene que la autoestima es la evaluación que el individuo hace y habitualmente mantiene con respecto a sí mismo. Esta autoestima se expresa a través de una actitud de aprobación o desaprobación que refleja el grado en el cual el individuo cree en sí mismo para ser capaz, productivo, importante y digno. Por tanto, la autoestima implica un juicio personal de la dignidad que es expresado en las actitudes que el individuo tiene hacia sí mismo.

¿Cómo se ve reflejada la autoestima? agrega el mismo autor, que la autoestima resulta de una experiencia subjetiva que el individuo transmite a otros a través de reportes verbales y otras conductas expresadas en forma evidente que reflejan la extensión en la cual el individuo se cree valioso, significativo y exitoso, por lo cual implica un juicio personal de su valía.

En la presente investigación, una de las variables importantes es la emisión del comportamiento que manifiestan los diferentes niveles de autoestima en los niños, por lo tanto, se cree necesario referir cada uno de ellos.

- **El individuo con autoestima alta es.**
 - Activo, expresivo, creativo.
 - Con éxitos sociales, académicos y laborales.
 - Deseoso de emitir opiniones.
 - Son capaces de enfrentar el desarrollo.
 - Confiar en sus propias percepciones y esperar correspondientes entre sus esfuerzos y sus éxitos.
 - Se acercan a otras personas con expectativas de ser bien recibidos.
 - Realizan estimaciones realistas de sus actitudes, destrezas y cualidades personales.

- **El individuo con autoestima media es.**
 - Optimista, expresivo capaz de expresar la crítica.
 - Con tendencia a estar inseguro en la autorrealización de sí mismo.

- Depende socialmente de los demás.
- **El individuo con autoestima baja.**
- Presenta desánimo y depresión.
 - Aislado socialmente.
 - Se presenta sin atractivos personales.
 - Incapaz de expresarse y demasiado débiles para hacer frente o vencer a sus dificultades.

Niveles y características de la autoestima

Además de existir características de la autoestima, según Coopersmith se puede dividir en niveles los cuales, poseen sus características propias, de cada área explorada para el individuo.

Autoestima Alta

Si mismo General. Valoración de sí mismo y mayores aspiraciones estabilidad, confianza y atributos personales. Habilidades para construir defensas ante la crítica y designación de hechos, opiniones, valores y orientaciones favorables respeto de sí mismo.

Social-Pares. Seguridad y mérito personal en las relaciones interpersonales; se perciben a sí mismo como significativamente más populares; establecen expectativas sociales de aprobación y receptividad por parte de otras personas; habilidades en relaciones con amigos y extraños en diferentes marcos sociales.

Hogar-Padres. Buenas cualidades y habilidades en las relaciones íntimas con la familia, se siente más considerado y respetado, posee mayor independencia, comparten ciertas pautas, valores y sistemas de aspiraciones con la familia; poseen consideraciones propias acerca de lo que está bien o que está mal dentro del marco familiar.

Escuela. Afronta adecuadamente las principales tareas en la escuela; posee buena capacidad para aprender, en las áreas de conocimiento especiales

información particular; trabaja más a gusto tanto en forma grupal como individual; alcanza rendimiento académico, mayores de lo esperado; son más realistas en la evolución de sus propios resultados de logros; no se dan por vencidos si algo les sale, son competitivos.

Autoestima Media

Si mismo General. Revela la posibilidad de mantener una auto evaluación, de sí mismo muy alta, pero en una situación dada la evolución podría ser realmente baja.

Social-Pares. Tienen buena probabilidad de lograr una adaptación social normal.

Hogar-Padres. Mantienen las características de los niveles altos y bajos.

Escuela. En tiempos normales mantienen características de los niveles altos, pero en tiempos de crisis poseen actitudes de niveles bajos.

Autoestima Baja

Si mismo General. Reflejan sentimientos adversos hacia sí mismos, inestabilidad y contradicción

Social-Pares. Experimenta dificultades para reconocer acercamientos afectuosos o de aceptación; espera la convalidación social de su propia visión adversa de sí mismo; tiene pocas esperanzas de encontrar aprobación y por esa razón tiene una necesidad particular de recibirla; es más propenso a tener simpatía por alguien que lo acepte.

Hogar-Padres. Refleja cualidades y habilidades negativas hacia las relaciones íntimas con la familia, se considera incomprendido y existe mayor dependencia; se tornan irritables, fríos, sarcásticos, impacientes, indiferentes hacia el grupo familiar; expresa una actitud de auto desprecio y resentimiento.

Escuela. Falta de interés hacia los trabajos académicos; no trabaja a gusto tanto en forma individual como en forma grupal; no obedece a ciertas reglas o normas; alcanza un rendimiento muy bajo de lo esperado; se dan por vencidos fácilmente cuando les sale mal no son competitivos.

➤ **Teoría de los juegos infantiles de Bruner**

Este autor considera al juego como una actividad que el ser humano practica durante toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. El juego es formato de actividad comunicativa entre iguales que les permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, el ir labrando el territorio para que nazcan y crezcan amistades interesantes.

➤ **Aportaciones del juego al desarrollo afectivo**

La mayor aportación del juego al desarrollo afectivo estriba en que, jugando se elabora situaciones emocionales conflictivas:

- **De carácter cotidiano**, en las que el niño pequeño trata de comprender mejor el mundo que le rodea desde el punto de vista afectivo-emocional: ¿Qué es la tristeza?, ¿Por qué mi mamá se angustia tanto con mi comida?, ¿Por qué todo el mundo manda sobre mí?, ¿Por qué tengo que compartir mis cosas?
- **De carácter específico**, en las que el niño trata de elaborar auténticos conflictos, afectivo-emocionales: abandono como muerte de un ser querido, separación de los padres, etc.

Desde el punto de vista afectivo, jugar con otros está directamente relacionado con el desarrollo del concepto de amistad: desde un punto de vista positivo, el compañero de juego es un amigo y a través del juego se elabora estrategias de aceptación, comprensión, comunicación íntima y adaptación entre otras posibles. También está el punto de vista de los

rechazados sistemáticamente en el juego: ¿Cómo elaboran ellos el concepto de amistad?

Clasificación de los juegos

- Los juegos han sido clasificados por antropólogos, psicólogos y educadores en diferentes formas. A continuación, aportamos la clasificación realizada por Ortega y Lozano. (1993)
- Los juegos de contacto físico y psicomotores
- Juegos de manipulación, representación y construcción
- Juegos de ficción social o socio dramáticos
- Los juegos de reglas y patio de recreo.

Se ha demostrado en diversos estudios que este último grupo de juegos son los que más apasionan a los niños; son colectivos, suelen buscar en mayor o menor medida el éxito competitivo, aunque no necesariamente el individual, y están siempre bajo la aceptación de unas normas expresas que los jugadores consideran lógicos y justas y se esfuerzan por respetar. La presencia y estímulos de adultos gratificantes y flexibles con un buen nivel de interacción y de comunicación, favorece el juego.

El juego como proceso social

Según Jiménez, I. El juego en el proceso social pasa por tres etapas:

- **Etapas del rechazo:** para el niño sólo existe su mundo y su yo, incluso considera a sus compañeros como objetos y le trata como una simple cosa, es decir no se involucra en el proceso de juego.
- **Etapas de aceptación y utilización:** el niño utiliza a sus compañeros y los trata como una simple cosa, este utiliza a sus compañeros

condicionándoles que complazcan a sus motivaciones, logrando hacerlos amigos y compartir alegrías.

- **Etapa de cooperación:** es cuando aparece la necesidad de que dos o más niños puedan realizar una actividad común, donde todo el grupo interactúe en el desarrollo de juegos, en donde todos ayuden y participen de manera autónoma y entusiasta. (p. 65).

➤ **Características del juego**

El juego es ante todo una diversión y esto implica una serie de ideas convertidas en expresiones prácticas de la realidad. La característica principal del juego, tanto en niños y niñas como en adultos, no es un contenido si no su modo. Todo juego posee unas características generalmente aceptadas por todos los autores, y por consiguiente podrían ayudarnos a diferenciar la actividad lúdica, de cualquier otra actividad. Estos rasgos diferenciados son:

- Placentero
- Espontáneo
- Voluntario en su forma original
- Tiene un fin en sí mismo
- Exige la participación activa del jugador

2.3. Fundamentos teóricos

Una de las variables socio-afectivas que intervienen en la conducta del individuo es la autoestima, la cual imprime una visión particular de sí mismo y del mundo. En tal sentido, la autoestima involucra la autovaloración, sustentada en el auto juicio de un conjunto de elementos los cuales se convierten en atributos o características de la dinámica cognitiva y de las reacciones emocionales. Tal como lo afirma los teóricos, entre ellos Coopersmith (1995) y Branden (2001); entre otros han analizado la

autoestima como la función de evaluarse a sí mismo, por lo cual, implica por un lado. Un juicio de valor, y por otro, un afecto que le acompaña.

III. Objetivos

3.1. General

Impartir conocimientos y experimentar juegos sobre autoestima a fin de contribuir al mejoramiento de la personalidad en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018.

3.2. Específicos

- Crear una actitud de cambio en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca ,2018.
- Elevar el nivel de autoestima para mejorar sus relaciones en las diferentes áreas familiar, social, escolar y sí mismo de los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018.
- Aplicar estrategias que contribuyan a fortalecer la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 - Progresopampa, Bambamarca, 2018.

IV. Actividades a desarrollar

El presente programa de intervención juegos sociales, está estructurado de acuerdo a las áreas o dimensiones de la autoestima, según Coopersmith Stanley.

DIMENCIONES	ACTIVIDADES	SESIONES	TIEMPO	INSTRUMENTO
Si mismo general	Reconozco mis cualidades positivas y negativas	Un paseo por el bosque	2 horas	Lista de cotejo
	Identifico mis cualidades y la de los demás	El círculo	2 horas	Lista de cotejo
Social-pares	Soy un ser social por naturaleza	Moverse por parejas	2 horas	Lista de cotejo
	Aprendo a relacionarme	Junto a mi hay un sitio libre	2 horas	Lista de cotejo
Hogar-padres	Me siento en familia	La familia	2 horas	Lista de cotejo
	Tengo una familia	Nuestra familia	2 horas	Lista de cotejo
Escuela	La escuela es mi segundo hogar	Imagínate a ti mismo	2 horas	Lista de cotejo
	Mis proyectos y metas	Mis metas son	2 horas	Lista de cotejo

ACTIVIDAD N° 01

Reconozco mis cualidades positivas y negativas.

Descripción del juego “Un paseo por el bosque”

La profesora indica a los alumnos que dibujen un árbol con sus raíces, ramas, hojas y fruto. En las raíces escribirán las cualidades positivas y en los frutos, los éxitos y triunfos. Se pone música clásica de fondo para ayudarlos a concentrarse y relajarse. Escriben su nombre y apellidos en la parte superior del dibujo. A continuación, los alumnos formarán grupos de 4 personas, cada uno pondrá su dibujo en el centro del grupo y hablará del árbol en primera persona como si fuese el árbol. Seguidamente los alumnos se colocan el árbol en el pecho para que el resto de sus compañeros lo vean, y darán un paseo por el bosque de modo que cada vez que encuentren un árbol lean en voz alta lo que han escrito en el dibujo diciendo “tú eres... por ejemplo Yonelito eres...tienes...” tendrán 5 minutos para dar un paseo por el bosque, cada participante puede añadir raíces, frutos que los demás le reconocen e indican. La profesora puede lanzar las siguientes preguntas ¿Les ha gustado el juego? ¿Cómo se han sentido durante el paseo por el bosque? ¿Cómo has reaccionado cuando tus compañeros han dicho en voz alta tus cualidades? ¿Qué árbol además del tuyo te ha gustado? ¿Cómo te sientes después de esta actividad?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

- I. **NOMBRE:** Un paseo por el bosque.
- II. **OBJETIVO:** Favorecer, estimular y valorarse el conocimiento propio y de los demás para mejorar la confianza y la comunicación del grupo.
- III. **MATERIALES:** Folios, lápices y colores.
- IV. **DURACIÓN:** 90 minutos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMEN- TOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciamos con la dinámica “Raíz tallo” - A la orden de la docente los niños participan. Por ejemplo: si dice raíz los niños se sientan en sus sillas, si es tallo se paran, si es hojas extienden los brazos y si mencionan flor levantan los brazos. - Luego se les planteará las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trata la dinámica? ¿Qué partes tiene la planta? ¿Hacia dónde crece la raíz? ¿Hacia dónde crece el resto de las partes de la planta? ¿Qué pasaría si una planta no tuviera raíz? - La docente menciona el propósito de la sesión. 	20'
DESA- RROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les llevará a los estudiantes a dar un paseo y observar las plantas. - Luego pasan al aula y la docente hace entrega de una hoja de papel, lápiz y colores a cada estudiante, indicándoles que dibujen un árbol con sus raíces, ramas y fruto. - En las raíces escribirá las cualidades positivas que cada uno cree tener, en las ramas las cosas positivas que hacen y en los frutos, los éxitos y triunfos (Se pone música clásica de fondo, para ayudarles a concentrarse y relajarse) - Una vez que terminen, en la parte superior del dibujo escriben sus nombres y apellidos. - A continuación los estudiantes formarán grupos de cuatro y cada uno colocará su dibujo en el centro del grupo. - Seguidamente los estudiantes se colocará el árbol en el pecho de forma que el resto de sus compañeros puedan verlo y darán un paseo por “El bosque”, de 	50'

	<p>modo que cada vez que encuentren un árbol lean en voz alta lo que han escrito en el dibujo, diciendo Tú eres Yonelito, eres ..., tienes ...</p> <p>- A continuación se hace la puesta en común en el transcurso de la cual, cada participante puede añadir “raíces” y “frutos” que los demás le reconocen e indican.</p>	
CIERRE	<p>-La docente hace la entrega de una ficha con preguntas impresas para cada estudiante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les ha gustado el juego? • ¿Cómo se han sentido durante el paseo por el bosque? • ¿Cómo has reaccionado cuando tus compañeros han leído tus cualidades? • ¿Qué árbol además del tuyo te ha gustado? • ¿Cómo te has sentido después de esta actividad? <p>¿Qué aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿En qué fallé?</p>	20'

Lista de cotejo para evaluar la sesión N° 01

“Un paseo por el bosque”

N° D E O R D E N	1. Participa activamente en la ejecución del juego “Un paseo por el bosque”	2. Reconoce sus defectos.	3. Identifica sus cualidades.	4. Demuestra interés en la elaboración de su autodiagnóstico.	5. Comparte con sus compañeros su auto diagnóstico.	6. Demuestra conducta de valía personal.	Valoración.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
A							
B							
C							
TOTAL							

ACTIVIDAD N° 02

Identifico mis cualidades y la de los demás

Descripción del juego: “El círculo”

La profesora explica a los alumnos, que van a centrarse únicamente en las características positivas que poseen sus compañeros: cualidades (por ejemplo; simpatía, alegría, optimismo, sentido del humor, sentido común, solidaridad, etc.), rasgos físicos que les agraden (por ejemplo un cabello bonito, mirada agradable, una sonrisa dulce, etc.), capacidades, (capacidad para la lectura, para la matemática, para organizar fiestas, etc.)

A continuación, los alumnos se colocan en círculo, y cada uno escribe su nombre en la parte superior de un folio y se lo colocan en círculo, y cada uno escribe su nombre en la parte superior del folio y se lo da a su compañero de su derecha, así, el folio va dando vueltas hasta que lo recibe el propietario con todos los elogios que han escrito de él sus compañeros.

Sesión de aprendizaje N° 02

- I. **Nombre:** El círculo
- II. **Objetivo:** Aprenden a observar y valorar las cualidades positivas de otras personas dando y recibiendo elogios.
- III. **Materiales:** Folios y lápices
- IV. **Duración :** 90 minutos
- V. **Secuencia didáctica**

MOMEN- TOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none">– Se motivará con la dinámica “Si te sientes muy contento”– Los estudiantes realizan la dinámica siguiendo las indicaciones de la docente– Luego planteamos las siguientes preguntas. ¿De qué trata la dinámica? ¿Por qué damos palmadas? ¿Cómo te sentiste al realizar la dinámica?	20'

	<p>¿Por qué están contentos?</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué sucedería si algunos niños están tristes? - La docente menciona el propósito de la sesión. 	
DESA- RROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora explica a los estudiantes, que van a centrarse únicamente en las características positivas que poseen cada uno de sus compañeros por ejemplo: simpatía, alegría, optimismo, sentido del humor, solidaridad, etc. Capacidad para la lectura, para la matemática, para organizarse, etc. - A continuación, los alumnos se colocan en círculo, y cada uno escribe su nombre en la parte superior del folio y se lo da al compañero de su derecha, así el folio va dando vueltas hasta que lo recibe el propietario con todos los elogios que han escrito de él sus compañeros. 	50'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora hace entrega de una ficha con preguntas <ul style="list-style-type: none"> ¿Te gustó el juego? Sí o no ¿Por qué? ¿Cómo te has sentido con los elogios de tus compañeros? ¿Qué cualidades positivas tienes? ¿Cómo te sentiste después de este juego? - Finalmente la docente pregunta <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿En qué fallaron? ¿Cómo deben superarlo? 	20'

Lista de cotejo para evaluar la sesión N° 02

“El círculo”

N°	D	E	R	O	N	D	E	N					
	1.	Participa activamente en la ejecución del juego “El círculo”.	2.	Identifica sus cualidades positivas.	3.	Reconoce sus defectos.	4.	Se siente bien con los elogios por parte de sus compañeros.	5.	Demuestra conductas positivas.	6.	Sabe dar elogios a sus compañeros.	Valoración.
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													
21													
22													
23													
A													
B													
C													
TOTAL													

ACTIVIDAD N° 03

Soy un ser social por naturaleza

Descripción del juego “Moverse por parejas”

La profesora propone el juego, indica que escojan un compañero o compañera se cojan de la mano en cualquier lugar del aula. Inician un tranquilo paseo y cada vez que encuentren otra pareja, salúdenla con una gran inclinación como lo hacen los chinos (1 minuto). Párense y despídanse de su compañero o compañera. Escogen otro niño o niña con el que harán un nuevo paseo. De pie, espalda, contra espalda, agarran las manos de su compañero. Manténgase bien agarrados. Ahora procuren moverse algunos pasos. Cuidado a no soltar las manos (1 minuto)

Ahora se despiden de este compañero o compañera se cojan de las manos y agachados saltan como dos ranas juntos por el aula. Atentos a no soltar la mano de su amigo o amiga y a no perder el equilibrio (1 minuto).

Ahora se paran y vuelven a ponerse derechos, se despiden de este compañero y buscan a otro. Miran quien es el más mayor o el más pequeño o pequeña. El más pequeño o pequeña cerrará los ojos y el mayor lo tomará de la mano y lo guiará por el aula como si fuera ciego. Tengan cuidado de que su compañero “ciego” se sienta y no tropiece con nada (1 minuto) saluden a su compañero y busquen a otro para el último juego. ¿A quién escogen para este último encuentro? Cójanse de la mano y corran por la sala tan rápido como puedan. Pero atentos a no tropezar con ninguna otra pareja.

Sesión de aprendizaje N° 03

- I. **Nombre:** Moverse por parejas
- II. **Objetivo:** Establecer con facilidad un primer contacto con los compañeros y compañeras y crean en el grupo una atmósfera cálida y amigable.
- III. **Materiales:** Copias
- IV. **duración:** 90 minutos
- V. **secuencia didáctica**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora presenta una dinámica “Como están amigos” - Después de esta dinámica la docente realiza las siguientes interrogantes: ¿De qué trata la dinámica? ¿Quiénes son nuestros amigos? ¿Cómo haríamos para demostrar afecto a nuestros amigos y amigas del aula? ¿Qué les dirían? - ¿Qué pasaría si no tuviéramos amigos? 	20'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les propone un juego durante el que podrán realizar diversas experiencias, para comenzar escogen un compañero o compañera - Se cogen de la mano en cualquier lugar del aula. Inician con un pequeño paseo y cada vez que encuentren otra pareja, saludan con una gran inclinación como lo hacen los chinos, se paran y se despiden de su compañero o compañera - Luego escogen otro niño o niña con el que harán un nuevo paseo. De pie, de espalda, contra espalda y cogidos de las manos de su compañero tratan de moverse algunos pasos sin soltarse; se despiden de este compañero, se cogen de las manos y agachados saltan como dos ranas juntos por el aula, sin soltarse de las manos ni perder el equilibrio, se paran y se despiden de este compañero - Buscan a otro compañero miran quien es más grande o pequeño, este cerrará los ojos el mayor lo toma de la mano y lo guiará por el aula como si fuera un ciego tratando de no tropezar con nada, se saludan y se despiden - Finalmente buscan a otro compañero para el último juego. La docente pregunta ¿A quién escogen para este último encuentro? Se cogen de las manos y corren por el aula tan rápido como puedan sin tropezar con otras parejas, deben decir ¡stop! - Se sientan todos en círculo y hablan un poco de este juego 	50'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente hace entrega de una ficha con preguntas: ¿Cómo se sintieron ahora? ¿Quién les ha escogido como compañero de juego? ¿Han tenido siempre el compañero que deseaban? ¿Han escogido ustedes o han preferido dejarse elegir? ¿Qué ejercicio lo han visto difícil? 	20'

Lista de cotejo para evaluar la sesión N° 03

“Moverse por parejas”

N° D E O R D E N	1. Participa activamente en la ejecución del juego “Moverse por parejas”.	2. Demuestra interés en el juego.	3. Son elegidos por sus compañeros.	4. Es aceptado fácilmente en el grupo.	5. Demuestra conductas positivas.	6. Se integra fácilmente al grupo.	Valoración.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
A							
B							
C							
TOTAL							

Actividad N° 04

Aprendo a relacionarme

Descripción del juego: “Junto a mí hay un sitio libre”

La profesora dirige el juego el presente juego les permitirá escucharse unos a otros y a cumplir rápidamente las órdenes de un compañero. Comenzaré yo diciendo: “junto a mí hay un sitio vacío, quiero que lo ocuparan...si alguien lo haya dicho, vendrá a sentarse junto a mí, lo más rápido posible. Ahora ha quedado vacía otra silla, la de alguien. El compañero que se encuentra a la izquierda de la silla dirá la misma frase “junto a mí hay un sitio vacío, quiero que lo ocuparan...” y llama al compañero que quiere tener al lado, por ejemplo Hugo. Cada uno piensa a quién quiere tener al lado. Entrando Hugo correrá lo más rápido posible a ocupar la silla vacía. Ahora es otro el niño o la niña a que tiene a su derecha. Solo el muchacho que está a la izquierda del sitio vacío puede llamar a otro para que se siente junto a él. ¿Entendiendo cómo funciona el juego? Ahora comienzo yo.

Sesión de aprendizaje N° 04

- I. **Nombre:** Junto a mí hay un sitio libre
- II. **Objetivo:** Ayudar a los estudiantes a desarrollar su autoestima, a sentir que ellos y ellas son importantes en a la sociedad
- III. **Materiales:** sillas
- IV. **Duración:** 90 minutos
- V. **Secuencia didáctica:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none">– Se iniciará con la dinámica “La canasta rota”– La docente pregunta: ¿De qué trata la dinámica? ¿Qué contiene la canasta? ¿Qué pasa cuando la canasta se rompe? ¿Les gusta a ustedes ir al mercado? ¿Qué fruta prefieren más?– ¿Qué pasaría si no les llaman para completar la canasta?	20'

DESA- RROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente indica que todos se sienten en una silla en forma de círculo, donde habrá una silla vacía - Luego les propone un juego, donde los estudiantes deben estar atentos a las indicaciones - La docente comienza diciendo junto a mi hay un sitio vacío y quiero que lo ocupase (dice un nombre de cualquier de los participantes), el niño que escucha su nombre pasará a ocupar el sitio vacío lo más rápido posible - El estudiante que queda a la izquierda del sitio que se quedó vacío repetirá la misma frase que lo anterior. El juego continúa hasta que todos participen, teniendo en cuenta dos cosas si alguno pronuncia su nombre y si queda libre el sitio. 	50'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente realiza un diálogo con todos los participantes ¿Han sido invitados por alguno? ¿Por quién? ¿Hay alguno que no fue invitado? ¿Hay alguno que ha recibido muchas invitaciones? ¿Cómo se ha sentido el que no ha sido invitado? ¿Cómo, si les han invitado muchas veces? ¿Qué les ha divertido más? ¿Conocen el nombre de todos sus compañeros? ¿Hay niños que tienen el mismo nombre? ¿Qué ha pasado cuando ha sido llamado ese nombre? ¿Cómo se sienten ahora? 	20'

Lista de cotejo para evaluar la sesión N° 04

“Junto a mi hay un sitio libre”

Nº	1. Participa activamente en la ejecución del juego “Junto a mi hay un sitio libre”.	2. Describe la emoción que sintió.	3. Demuestra conductas de sociabilidad.	4. Respeta las opiniones y diferencias.	5. Muestra actitudes y gestos de amistad.	6. Demuestra conductas de autoestima.	Valoración.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
A							
B							
C							
TOTAL							

Actividad N° 05

Me siento en familia

Descripción del juego: “La familia”

La docente agrupará a los estudiantes como para representar una escenificación sobre lo que puede hacer una familia en casa los roles que desempeña cada integrante de la familia en casa durante el día. Después de todas las representaciones se debatirá en grupo, que les parece las relaciones familiares comentando si hay algo que les llame la atención en las diferentes escenificaciones.

Sesión de aprendizaje N° 05

- I. **Nombre:** La familia
- II. **Objetivo:** Conocer el significado e importancia de las relaciones familiares, vivenciando valores éticos y morales
- III. **Materiales:** Hojas de papel en blanco y lápices
- IV. **Duración:** 90 minutos
- V. **Secuencia didáctica:**

MOMEN-TOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none">– La docente presenta la canción “La familia– Los estudiantes entonan la canción haciendo mímicas con los dedos– Se rescata los saberes previos mediante preguntas:<ul style="list-style-type: none">¿De qué trata la canción?¿Qué hace la mamá?¿Qué actividades realiza el papá?¿Qué hacen los hijos?¿Cómo es una familia unida?– ¿Qué pasaría si no hay apoyo entre los miembros de la familia?	20'
	<ul style="list-style-type: none">– Se formarán grupos con la dinámica “El ciempiés” , una vez formado los grupos la docente hace entrega del guión que desempeñará cada integrante del grupo, sobre los roles de la familia que hacen durante el día– Cada grupo representa sus escenificaciones.	

DESA- RROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Después que representan su escenificación cada grupo, se hará un debate con todos los participantes. 	50'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente hace entrega de hojas de papel en blanco para que los estudiantes dibujen a su familia y escriban los roles que desempeña cada integrante de su familia. - Luego realiza las siguientes preguntas <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se han sentido al participar? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo deben superarlo? 	20'

Lista de cotejo para evaluar la sesión N° 05

“La familia”

N°	1. Participa activamente en la ejecución del juego “La familia”.	2. Reconoce los roles que desempeña cada miembro de su familia.	3. Valora a su familia.	4. Reconoce la necesidad de ser correspondido.	5. Demuestra conductas de hijo autoestimado.	6. Menciona los nombres de sus abuelos y bisabuelos.	Valoración.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
A							
B							
C							
TOTAL							

Actividad N° 06

Tengo una familia

Descripción del juego “Nuestra familia”

En este juego se trabajará en tres equipos, realizando un gráfico de las horas y las actividades en que cada miembro de la familia está en su casa. Una vez diseñado en un gráfico cada participante subraya con colores las distintas actividades que se mantiene en su casa en el tiempo en que permanece junto al resto de su familia.

- Azul – actividad fría y pasiva.
- Rojo – actividad agresiva.
- Naranja – actividad dialogante y cariñosa.
- Verde – comunicación de proyectos e ilusiones.
- Morado – actividad de silencio y de tristeza.
- Amarillo – actividad de fiesta y alegría.

Se discutirá a continuación los resultados, descubriendo a la vista del dibujo aspectos y detalles de la relación dentro de la familia.

Sesión de aprendizaje N° 06

- I. **Nombre:** Nuestra familia
- II. **Objetivo:** Reconocer la importancia que tiene la familia en la construcción de la autoestima
- III. **Materiales:** Papel bond, lápices y colores
- IV. **Duración:** 90 minutos
- V. **Secuencia didáctica**

MOMEN- TOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
	<ul style="list-style-type: none">– La docente reparte a cada grupo unas tarjetas con dibujos de la familia– Los estudiantes observan detenidamente luego comentan sobre las diferentes actividades que realizan cada miembro de la familia.– Realiza las siguientes interrogantes. ¿Qué observan?	

INICIO	<p>¿Qué creen que están haciendo? ¿Qué actividades realiza cada uno? ¿Estas actividades lo realizan en tu familia? ¿Qué otras actividades realizan tu familia?</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Tienen un horario establecido para realizar sus diferentes actividades? 	20'
DESA- RROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente a través de la dinámica “los números” forma tres grupos de trabajo. - Se repartirá hojas de papel bond a cada grupo. - Según las orientaciones de la docente, los grupos elaboran un horario de actividades que realizan cada miembro de la familia y las diferentes actitudes que demuestran (positivas y negativas) en el tiempo que permanecen en su casa. - Luego subrayan con colores las distintas actitudes escritas anteriormente. <ul style="list-style-type: none"> • Azul - Actitud fría o pasiva • Rojo - Actitud agresiva • Naranja - Actitud dialogante y cariñosa • Verde - Comunicación de proyectos e ilusiones. • Morado - Actitud de silencio y tristeza • Amarillo - Actitud de fiesta y alegría. - A continuación se discutirá los resultados descubriendo aspectos y detalles de la relación dentro de la familia. 	50'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente hace entrega de una ficha aplicativa para que los estudiantes escriban y pinten de acuerdo al color, las diferentes actitudes que demuestran los miembros de su familia. - Se realizará las siguientes preguntas. ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿En qué fallaron ¿Cómo superarlo? 	20'

Lista de cotejo para evaluar la sesión N° 06

“Nuestra familia”

Nº	1. Participa activamente en la ejecución del juego “Nuestra familia”.	2. Reconoce sus reacciones ante cualquier emoción.	3. Reconoce sus mejores y peores actitudes.	4. Controla y maneja sus emociones y sentimientos.	5. Demuestra tener autocontrol ante las diferentes circunstancias.	6. Demuestra tener actitudes positivas.	Valoración.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
A							
B							
C							
TOTAL							

Actividad N° 07

La escuela es mi segundo hogar

Descripción del juego “imagínate a ti mismo”

La docente hace un comentario sobre este juego, que deben concentrarse y pensar en el futuro y de cómo se imaginarían unos años después. Primero se les dirá que sierran los ojos y se imaginen dentro de diez años, y se les preguntará cuidando siempre de dejar espacios entre pregunta y pregunta, para que cada uno de forma individual pueda pensar e imaginarse y dar su respuesta.

¿Cómo te imaginarias físicamente dentro de diez años?

¿A qué crees que te dedicas?

¿Qué estás haciendo?

¿Con quién vives?

¿Tienes amigos?

Luego de que abren los ojos se le preguntará a cada uno de los niños si creen en ese futuro imaginado, será así o será de otra manera, o cómo será el futuro que se desea. La docente se les indicará que cada niño debe trazarse sus metas u objetivos y cumplirlas a futuro para alcanzar lo que se desea, cada niño debe saber a dónde quiere llegar, que quiere ser y como lo debe lograr; si esto lo tiene en claro habrá recorrido la mitad del camino.

El juego concluye cuando los niños escriben tres metas claras que desean lograr en el futuro a largo plazo y tres metas a corto plazo. Con este juego se pretende saber que es lo quieren ser en la vida, tener un proyecto de vida y el esfuerzo para conseguirla y que hay metas que no están al alcance de nuestras manos pero que no deben desanimarse.

Sesión de aprendizaje N° 07

- I. **Nombre:** Imagínate a ti mismo
- II. **Objetivo:** Concientizar a los alumnos de que la realización de sus proyectos futuros, depende en gran medida, de ellos mismos
- III. **Materiales:** Folios y lápices
- IV. **Duración:** 90 minutos
- V. **Secuencia didáctica.**

MOMEN- TOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> – Se motivará con la dinámica “La sandía” – Se rescatará los saberes previos mediante lluvia de ideas <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trata la dinámica? ¿Cómo era la sandía? ¿Qué quería ser la sandía? ¿Qué tenía que hacer para poder lograrlo? – ¿Qué harían ustedes para lograr sus objetivos – La docente menciona el propósito de la sesión. 	20'
DESA- RROLLO	<ul style="list-style-type: none"> – La docente indica a los alumnos que en este juego van a pensar en el futuro y como se imaginan así mismos dentro de algunos años. – Cuando todos los alumnos han cerrado los ojos, la profesora lee en voz alta las siguientes preguntas; cuidando siempre de dejar un tiempo entre pregunta y pregunta para que cada alumno pueda pensar e imaginar las respuestas. <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo te imaginas físicamente dentro de 10 años? ¿A qué te dedicas? ¿Qué aficiones tienes? ¿Con quién vives? ¿Qué amigos tienes? ¿Cómo te llevas con tus padres? ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre? ¿Eres feliz? ¿De qué te sientes más orgulloso? – La fase de imaginación concluye y los niños ya pueden abrir los ojos. – Después, pregunta a todos los niños si creen que ese futuro imaginado será necesariamente a sí o de otra manera. – La profesora debe conducir el debate para aumentar las probabilidades de alcanzar nuestros objetivos, sabiendo que lo primero que necesitamos para alcanzar nuestras metas es saber a dónde queremos llegar, que queremos ser y cuáles son 	50'

	<p>nuestros objetivos, si tienen esto en claro habrán recorrido la mitad del camino</p> <ul style="list-style-type: none"> - Finalmente el juego concluye en la que los alumnos escriben tres metas futuras a largo plazo y tres metas futuras a corto plazo. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente entrega una hoja de papel bond para que cada estudiante se dibuje como sería en el futuro, que escriban que metas deben alcanzar. - Los alumnos pegan en un lugar visible del aula sus trabajos y explican - La profesora realiza las siguientes interrogantes. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí? ¿Cómo me sentí? ¿En qué fallé? ¿Cómo deben superarlo? 	20'

Lista de cotejo para evaluar la sesión N° 07

“Imagínate a ti mismo”

Nº D E F E R E N C I A	1. Participa activamente en la ejecución del juego “Imagínate a ti mismo”.	2. Identifica sus objetivos.	3. Demuestra lo que quiere hacer.	4. Demuestra lo que quiere ser.	5. Plantea metas claras para el futuro.	6. Demuestra conductas de su personalidad.	Valoración.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
A							
B							
C							
TOTAL							

Actividad N° 08

Mis proyectos y metas

Descripción del juego: “Mis metas son”

- Se les entregará a los alumnos el “contrato personal” en este los alumnos se comprometerán a cumplir alguna meta preferentemente a corto plazo, puede darse en el mismo día, no necesariamente puede darse en varios.
- A continuación en pequeños grupos, los alumnos leen a los demás “su contrato personal, comprometiéndose de este modo públicamente.
- En grupo fijan un plazo en el que volverán a reunirse y evaluar el “contrato personal” si está cumpliendo.

Sesión de aprendizaje N° 08

- Nombre:** Mis metas son
- Objetivo:** Comprometerse con pequeñas metas concretas y a corto plazo
- Materiales:** Formato de contrato, lapiceros
- Duración:** 90 minuto.
- Secuencia didáctica:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none">– Se motivará con la canción “Con medio peso”– La docente realiza las siguientes interrogantes<ul style="list-style-type: none">¿Cuál es el título de la canción?¿Qué compre primero?¿Qué compre después?¿Qué sigo comprando?¿Con qué compramos?¿Si tengo más dinero qué compraría?¿Cómo se consigue el dinero?– ¿Qué harían ustedes para comprar lo que desean?– Se menciona el propósito de la sesión	20'
	<ul style="list-style-type: none">– La docente pregunta ¿Qué se hace primero para comprar una casa o un terreno?– Luego explica que nosotros también tenemos un contrato personal que cumplir.– La profesora entrega a los estudiantes en una hoja impresa “el contrato personal” en este los	

DESA- RROLLO	<p>estudiantes se comprometen cumplir algunas metas preferentemente a corto plazo, puede darse en el mismo día, no necesariamente debe ser en varios días ni muy difícil.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A continuación, en pequeños grupos, los alumnos leen a los demás su “contrato personal” comprometiéndose de este modo públicamente - El grupo fija un plazo en el que se vuelvan a reunirse y evaluar en grupo si el “contrato personal se está cumpliendo. 	50'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Después que publican sus trabajos, se comprometen a cumplir con su contrato personal. - La profesora plantea las siguientes interrogantes. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es el contrato personal? ¿Te es fácil o difícil lograr una meta? ¿Logras siempre lo que te propones? ¿Cómo te sentirías al lograrlo? ¿Cómo te sentirías si no lo logras? 	20'

Lista de cotejo para evaluar la sesión N° 08

“Mis metas son”

Nº	1. Participa activamente en la ejecución del juego “Mis metas son”	2. Demuestra que tiene metas claras.	3. Elabora su contrato personal.	4. Siente satisfacción por las oportunidades que nos ofrece la vida	5. Identifica que lo único permanente es el cambio.	6. Demuestra conductas de autoestima.	Valoración.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
A							
B							
C							
TOTAL							

CAPITULO VIII

REFERENCIAS

- Alcántara, J. (1990). Como educar la autoestima. España. ED. CEAC.
- Alcántara, J. (2003). Como educar la autoestima. Educación en aula. Práctica. España.
- Avendaño (2015), en su tesis “Nivel de autoestima en adolescentes que practican la disciplina deportiva de futbol”. Para obtener el grado académico de magister en gestión del desarrollo de la niñez y adolescencia en la universidad Rafael Landívar de Guatemala.
- Branden, N. (1994). “Los seis pilares de la autoestima”. Cuarta edición. Paidós. Barcelona. Recuperado de:
- <http://www.monografias.com/trabajos59/autoestima-nivel-primario/autoestima-nivel-primario2.shtml>**
- Cava & Musitu. (2000). La Potenciación de la autoestima en la escuela. Barcelona. Ed. Paidós.
- Coopersmith, S. (1978). Inventario de la autoestima. California.
- Coopersmith, S. (1978). Estudios sobre la autoestima. Trillas. México.
- Diccionario. Enciclopédico. Encas. (1997). Editorial Norma, S.A. Perú.
- Diseño Curricular Nacional (2008). Educación Básica Regular. Ministerio de Educación. Perú.
- Hernández, S. (1996). Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill. Colombia.
- López, Matallana. M. (1995). Organización y animación de ludotecas. CCS. Madrid.
- Maslow, A. (1990). La personalidad creadora. Barcelona. Ed. Kairós.
- Maslow, A. (1998). La amplitud potencial de la naturaleza humana, México. Ed. Trillas.

Mego, Mego. I. et al. (2013). "Plan de Intervención para potenciar la autoestima de los alumnos del cuarto grado de la institución educativa "San Carlos", zona urbana del distrito de Bambamarca".

Pariona (2015), en su tesis "Autoestima y agresividad en los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la institución educativa estatal "Pedro Adolfo Labarthe", distrito la Victoria UGEL 03 San Miguel.

Peñaherrera, S. (1997). Escuela de Padres. MINSA. Lima.

Pérez, S. (1992). Psicología y didáctica del aprendizaje constructivo. Bragas. S.A. Argentina.

Piaget, J. (1996). Psicología y Pedagogía. España. Ed. Ariel.

Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista.

Recuperado de:<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/>

Rodríguez, M. (1988). Autoestima. Clave del Éxito Personal. Manual Moder. Segunda Edición. México.

Sáenz & Toro (2015), en su tesis titulada "El juego simbólico para el fortalecimiento de la autoestima en niños de transición, de la I.E. Marco Tulio Fernández, sede B".

Taco (2015) en su tesis titulada "Programa de técnicas vivenciales desde una visión cristocéntrica y su efecto en el desarrollo de la autoestima aplicada en el V ciclo de primaria en la institución educativa particular benéfica "San Pedro Nolasco" Huanca distrito de San Salvador provincia Calca región Cuzco".

Teorías de Vygotsky, Piaget y Croos. Teorías del juego como anticipación funcional. Recuperado de:

<http://actividadesludicas2012.wordpress.com/>

ANEXOS

INVENTARIO DE AUTOESTIMA VALIDADO POR S. COOPERSMITH

El instrumento que se utilizó es la escala de valoración del Inventario de autoestima, que fue presentado originalmente por S. Coopersmith en 1959 y que más tarde, Prewitt-Díaz en 1984, utilizó con un estudio de 296 estudiantes de 15 a 18 años de la escuela secundaria de San Juan de Puerto Rico. Posteriormente, a través de la adaptación del instrumento en Chile, realizado por Brinkmann, Segure y Solar en 1989 aplicada a una muestra de 1300 estudiantes de enseñanza media de la ciudad de Concepción. Coopersmith, en su publicación original, describe al instrumento como un inventario consistente en 50 ítems referidos a la percepción del sujeto en cuatro áreas: sí mismo general, hogar-padres, social-pares y escuela. La descripción del instrumento por parte de Prewitt-Díaz es algo más explícita. El instrumento es un inventario de auto-relato de 58 ítems en el cual el sujeto lee una sentencia declaratoria y luego decide si esa afirmación es “Igual que yo” o “Distinto a mí”. El inventario está referido a la percepción del estudiante en cuatro áreas: General, Social, Hogar- Padres y escolar, además de una escala de mentira.

Para Brinkmann y otros (1989), esta prueba tiene la forma de cuestionario de 58 ítems a los que el sujeto debe responder sí o no, según se aplique a su caso. Los 58 ítems se distribuyen en 5 áreas, las cuales miden puntajes parciales en aspectos de tipo general, social, escolar y hogar, y un puntaje total de adaptación general. El inventario está referido a la percepción en cuatro áreas con una cantidad de ítems para cada una de ellas.

- El autoestima general 26 ítems
- El autoestima social 8 ítems
- El autoestima escolar 8 ítems
- El autoestima hogar 8 ítems
- Escala de mentira 8 ítems.

Afirmaciones del test de Coopersmith ordenadas en sus respectivas áreas.

Áreas	Ítems
Sí mismo general	1, 2, 3, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 29, 30, 31, 36, 37, 38, 43, 44, 45, 50, 51, 52, 57, 58,
Hogar-padres	5, 12, 19, 26, 33, 40, 47, 54
Social-pares	4, 11, 18, 25, 32, 39, 46, 53
Escuela	7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56
Mentira	6, 13, 20, 27, 34, 41, 48, 55
Total	58

Este instrumento está constituido por 58 ítems, con respuestas dicotómicas (SI – NO), que brinde información acerca de los niveles, áreas de la autoestima. El puntaje máximo es de 100 puntos, los puntajes se obtienen sumando el número de ítems respondido en forma correcta y multiplicando este por 2 sin incluir el puntaje de mentira. Por ejemplo: si contesta 30 ítems multiplicado por 2 sería 60, el cual corresponde al nivel de autoestima media.

INVENTARIO DE AUTOESTIMA DE COOPERSMITH

NOMBRE: _____

EDAD: _____ SEXO: MASCULINO () FEMENINO ()

Instrucciones:

A continuación hay una lista de frases sobre sentimientos. Si una frase describe cómo te sientes generalmente, marca con una (X) debajo de la columna SI. Si la frase no describe cómo te sientes generalmente, marca con una (X) debajo de la columna NO. No debes dejar ninguna frase sin marcar.

N°	ITEMS	SI	NO
1	Paso mucho tiempo soñando despierto.		
2	Estoy seguro de mí mismo.		
3	Deseo frecuentemente ser otra persona.		
4	Soy simpático.		
5	Mis padres y yo nos divertimos mucho juntos.		
6	Nunca me preocupo por nada.		
7	Me da vergüenza pararme frente al curso para hablar.		
8	Desearía ser más joven.		
9	Hay muchas cosas de mi mismo que cambiaría si pudiera.		
10	Puedo tomar decisiones fácilmente.		
11	Mis amigos gozan cuando están conmigo.		
12	Me incomodo en casa fácilmente.		
13	Siempre hago lo correcto.		
14	Me siento orgulloso de mi trabajo en el colegio.		
15	Tengo siempre que tener a alguien que me diga lo que tengo que hacer.		
16	Me toma mucho tiempo acostumbrarme a cosas nuevas.		
17	Frecuentemente me arrepiento de las cosas que hago.		
18	Soy popular entre mis compañeros de mi misma edad.		
19	Usualmente mis padres consideran mis sentimientos.		
20	Nunca estoy triste.		
21	Estoy haciendo el mejor trabajo que puedo.		
22	Me doy por vencido fácilmente.		
23	Usualmente puedo cuidarme a mí mismo.		
24	Me siento suficientemente feliz.		
25	Preferiría jugar con niños menores que yo.		
26	Mis padres esperan demasiado de mí.		
27	Me gustan todas las personas que conozco.		
28	Me gusta que el profesor me interrogue en clases.		
29	Me entiendo a mí mismo.		
30	Me cuesta comportarme como en realidad soy.		
31	Los demás niños casi siempre siguen mis ideas.		

32	Las cosas en mi vida están muy complicadas.		
33	Nadie me presta mucha atención en casa.		
34	Nunca me regañan.		
35	No estoy progresando en la escuela como me gustaría.		
36	Puedo tomar decisiones y cumplirlas.		
37	Realmente no me gusta ser un niño(a).		
38	Tengo una mala opinión de mí mismo.		
39	No me gusta estar con otra gente.		
40	Muchas veces me gustaría irme de casa.		
41	Nunca soy tímido.		
42	Frecuentemente me incomoda el colegio.		
43	Frecuentemente me avergüenzo de mí mismo.		
44	No soy tan bien parecido como otras personas.		
45	Si tengo algo que decir, usualmente lo digo.		
46	A los demás "les da" conmigo.		
47	Mis padres me entienden.		
48	Siempre digo la verdad.		
49	Mis profesores me hacen sentir que no soy gran cosa.		
50	A mí no me importa lo que me pasa.		
51	Soy un fracaso.		
52	Me incomodo fácilmente cuando me regañan.		
53	Las otras personas son más agradables que yo.		
54	Usualmente siento que mis padres esperan más de mí.		
55	Siempre sé que decir a otra persona.		
56	Frecuentemente me siento desilusionado de la escuela.		
57	Generalmente las cosas no me importan.		
58	No soy una persona confiable para que otros dependan de mí.		

Escala de valoración de Coopersmith.

Niveles	Escala
Autoestima alta	75 - 100
Autoestima media	35 - 74
Autoestima baja	0 - 34

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	TIPO Y DISEÑO	VARIABLES DIMENSIONES E INDICADORES	INSTRUMENTOS	PRUEBA ESTADÍSTICA
<p>Problema general:</p> <p>¿En qué medida influye el Programa de juegos sociales en el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 de Progresopampa Bambamarca, 2018?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar en qué medida influye la aplicación del programa de juegos sociales en el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 de Progresopampa Bambamarca, 2018.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>-Diagnosticar los niveles de autoestima que poseen los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 de Progresopampa - Bambamarca, 2018.</p> <p>-Diseñar y aplicar el programa de juegos sociales para fortalecer la autoestima de los estudiantes del IV ciclo Primaria de la institución educativa N° 101158 de Progresopampa - Bambamarca, 2018.</p> <p>-Evaluar si el programa de juegos sociales fortalece la autoestima de los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 de Progresopampa - Bambamarca, 2018.</p>	<p>Hipótesis:</p> <p>H₁: El programa juegos sociales influye significativamente en el fortalecimiento de la autoestima de los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 de Progresopampa Bambamarca, 2018.</p> <p>H₀: El programa juegos sociales no influye en el fortalecimiento de la autoestima de los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa N° 101158 de Progresopampa Bambamarca, 2018.</p>	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>Cuantitativa aplicada.</p> <p>Diseño:</p> <p>Pre experimental</p> <p>Diagrama:</p> <p>GE O₁ X O₂</p> <p>Donde:</p> <p>GE= Grupo experimental</p> <p>O₁ = Pre test</p> <p>X= Juegos sociales</p> <p>O₂ = Pos test</p>	<p>VARIABLE: JUEGOS SOCIALES:</p> <p>- Afectiva</p> <p>- Factibilidad</p> <hr/> <p>VARIABLE: AUTOESTIMA:</p> <p>- Si mismo general</p> <p>- Hogar- padres</p> <p>- Social - pares</p> <p>- Escuela</p>	<p>Lista de cotejo</p> <hr/> <p>Inventario de Autoestima de Coopersmith.</p> <p>Valoración:</p> <p>Alta: (75 – 100)</p> <p>Media: (35 – 74)</p> <p>Baja: (00 – 34)</p>	<p>Descriptiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media • Mediana • Moda • Desviación Estándar <p>- Prueba de Normalidad</p> <p>- Prueba “t” Student.</p>

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

CONSTANCIA

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 101158
DE PROGRESOPAMPA – BAMBAMARCA.

HACE CONSTAR

Que las docentes **MARLENY MANOSALVA ACUÑA Y GLADYS MARIBEL CRUZADO DÍAZ**, han realizado su trabajo de investigación en esta institución educativa denominado: **PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 101158 DE PROGRESOPAMPA - BAMBAMARCA, 2018**, demostrando responsabilidad y eficiencia.

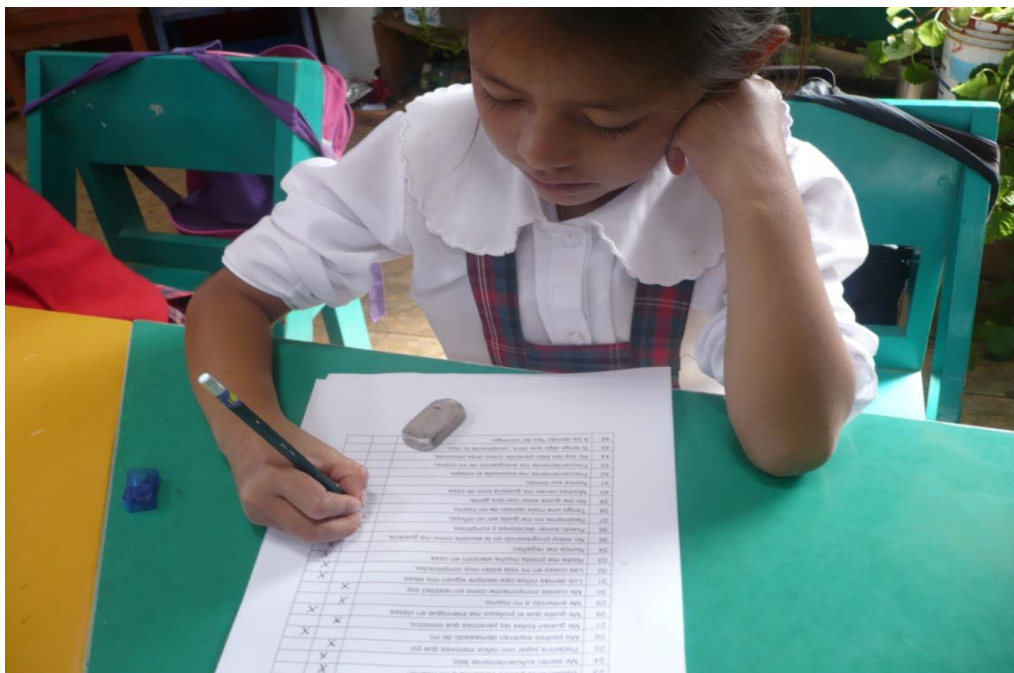
Por lo que expedimos la presente constancia para los fines que estime conveniente.

Bambamarca, 20 de julio del 2018.

Atentamente,



FOTO N° 01



Alumna del IV Ciclo de la I .E. N° 101158 Progresopampa - Bambamarca desarrollando el Pre Test

FOTO N° 02



Alumnos del IV Ciclo de la I .E. N° 101158 Progresopampa desarrollando la sesión de juegos sociales

FOTO N° 03



Alumnos del IV Ciclo de la I .E. N° 101158 - Progresopampa - Bambamarca - mostrando la evaluación

FOTO N° 04



Alumno del IV Ciclo de la I .E. N° 101158 - Progresopampa - Bambamarca desarrollando el Post Test.

Yo, MARLENY MANOSALVA ACUÑA, identificada con DNI N°27572228, egresada de la Escuela Profesional de Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, autorizo (X) , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 101158 - PROGRESOPAMPA, BAMBAMARCA, 2018"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....



FIRMA

DNI: 27572228

FECHA: 09 de Agosto del 2018

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del ISGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	----------------------	--------	---------------------------------



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS
EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02
 Versión : 09
 Fecha : 23-03-2018
 Página : 1 de 1

Yo, GLADYS MARIBEL CRUZADO DÍAZ, identificada con DNI N° 27576657, egresada de la Escuela Profesional de Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, autorizo (X) , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 101158 - PROGRESOPAMPA, BAMBAMARCA, 2018"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

FIRMA

DNI: 27576657

FECHA: 09 de Agosto del 2018

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del ISGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	----------------------	--------	---------------------------------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, **MARRUFO ZORRILLA, CÉSAR** asesor del curso: Taller de asesoría para la actualización y elaboración de tesis y revisor de la tesis de las estudiantes: **MARLENY MANOSALVA ACUÑA** y **GLADYS MARIBEL CRUZADO DÍAZ** titulada: **PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 101158 – PROGRESOPAMPA, BAMBAMARCA, 2018**; constato que la misma tiene un índice de similitud de 0%, verificable en el reporte de originalidad del programa *turnitin*.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que no existe 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.

Chiclayo, 03 de agosto de 2018

.....
Dr. CÉSAR MARRUFO ZORRILLA
Docente asesor de tesis
DNI: 27432184

CAMPUS CHICLAYO
Carretera Pimentel km. 3.5.