

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE:
PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA**



Tesis

“Juegos cooperativos para mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I

Nº02 María Inmaculada, Abancay – 2018”

Presentado por:

Marjorie Susan Medina Martínez

Betsabe Espinoza Mendoza

Para optar el Título de:

Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia

Abancay, Perú

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

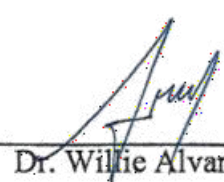
**“JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE LA
AUTOESTIMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. N° 02
MARÍA INMACULADA, ABANCAY - 2018”**

Presentado por **MARJORIE SUSAN MEDINA MARTÍNEZ, BETSABE
ESPINOZA MENDOZA**, para optar el Título de:

Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera Y Segunda Infancia

Sustentado y aprobado el 16 de octubre del 2019 ante el jurado evaluador:

Presidente:



Dr. Willie Alvarez Chávez

Primer Miembro:



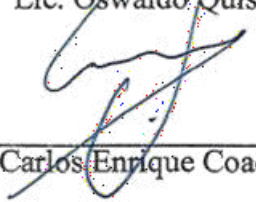
Mg. Cesar Eduardo Cuentas Carrera

Segundo Miembro:



Lic. Oswaldo Quispe Quispe

Asesor:

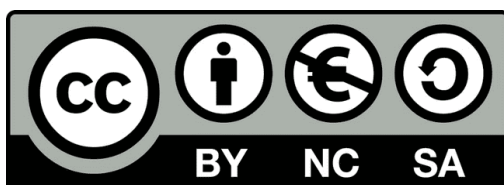


Mtro. Carlos Enrique Coacalla Castillo

“JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE LA AUTOESTIMA EN
NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. N° 02 MARÍA INMACULADA, ABANCAY -
2018”

Línea de Investigación: Educación Inicial desarrollo infantil y gestión pedagógica

Esta publicación está bajo una Licencia Creative Commons



Agradecimiento

Nuestro agradecimiento va dirigido a la Directora de la Institución Educativa Inicial N°02 “María Inmaculada” Ana Maria Castañeda Baca y la Profesora Gladys Marquina Tupayachi

Marjorie Susan Medina Martínez.

Agradezco a nuestro Asesor de Tesis Blgo. Carlos E. Coacalla Castillo por habernos ofrecido la oportunidad de acudir a su capacidad y conocimiento científico, y por guiarnos durante el desarrollo del trabajo de investigación

Betsabe Espinoza Mendoza.



Dedicatoria

Dedicado con todo cariño y amor a mi esposo y familia por haber sido mi apoyo constante a lo largo del desarrollo de este trabajo de investigación.

Marjorie Susan Medina Martínez.

Dedicado con todo cariño y amor a mis padres y hermanos por haber sido mi apoyo constante a lo largo del desarrollo de este trabajo de investigación.

Betsabe Espinoza Mendoza.



ÍNDICE

RESUMEN	VI
ABSTRACT	VII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1 Descripción del problema	2
1.2 Enunciado del problema	4
1.2.1 Problema general	4
1.2.2 Problemas específicos.....	4
1.3 Justificación de la investigación	4
CAPÍTULO II.....	6
OBJETIVOS E HIPÓTESIS	6
2.1 Objetivos de la investigación.....	6
2.1.1 Objetivo general	6
2.1.2 Objetivo específico	6
2.2 Hipótesis de la investigación	6
2.2.1 Hipótesis general	6
2.2.2 Hipótesis específicas.....	6
2.3 Operacionalización de variable	8
CAPÍTULO III	9
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	9
3.1. Antecedentes.....	9
3.2. Marco teórico.....	11
3.2.1. El Juego	11
3.2.2. Teoría del juego	12
3.2.3. Importancia del Juego en la infancia	13
3.2.4. Características del Juego	14
3.2.5. Dimensiones del juego	15
3.2.6. Tipos de juegos de acuerdo a su aparición en la vida del niño.....	17



3.2.7. Clasificación de juegos	18
3.2.8. Juego cooperativo	19
3.2.8.1. Características de los juegos cooperativos	20
3.2.8.2. Tipos juegos cooperativos, según su objetivo	20
3.2.8.3. Objetivos de los juegos cooperativos	21
3.2.8.4. Beneficios del juego cooperativo en la educación inicial.....	22
3.2.8.5. Aporte de los juegos cooperativos	23
3.2.9. Autoestima.....	24
3.2.9.1. Origen de la autoestima	24
3.2.9.2. Formación de la autoestima en el niño	25
3.2.9.3. Componentes de la autoestima	25
3.2.9.4. Componentes de la autoestima	26
3.2.9.5. Elementos de la autoestima	27
3.2.9.6. Niveles de autoestima	28
3.2.9.7. Factores que influye la autoestima	28
3.2.9.8. Dimensiones de la autoestima	29
3.2.9.9. Importancia de la autoestima	30
3.3. Marco Conceptual.....	31
CAPÍTULO IV.....	33
METODOLOGÍA.....	33
4.1 Tipo y nivel de investigación.....	33
4.1.1 Tipo de investigación	33
4.1.2 Nivel de investigación	33
4.2 Diseño de investigación.....	33
4.3 Población y muestra	34
4.3.1 Población	34
4.3.2 Muestra	34
4.4 Procedimiento	35
4.4.1 Prueba estadística	35
4.4.2 Procesamiento y análisis de datos	35
4.5 Técnicas e instrumentos.....	35
4.5.1 Técnica de la investigación.....	35
4.5.2 Instrumentos	36

4.6	Análisis estadístico	37
CAPÍTULO V		44
RESULTADOS Y DISCUSIÓN		44
5.1	Análisis de los resultados	44
5.2	Contrastación de la hipótesis	67
5.3	Discusión	68
CAPÍTULO VI		70
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		70
6.1.	Conclusiones.....	70
6.2.	Recomendaciones	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		72
ANEXOS		75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	8
Tabla 2 Población de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada	34
Tabla 3 Tamaño de la muestra	35
Tabla 4 Resumen de procedimiento de casos	36
Tabla 5 Estadísticas de fiabilidad Lista de cotejo	36
Tabla 6 Estadísticas de fiabilidad Cuestionario	37
Tabla 7 Rangos de valores obtenidos de la variable autoestima durante el pre y post test	37
Tabla 8 Estadísticos de prueba de la variable autoestima.....	38
Tabla 9 Rangos de valores obtenidos de la dimensión personal durante el pre y post test	38
Tabla 10 Estadísticos de prueba de la dimensión personal.....	39
Tabla 11 Rangos de valores obtenidos de la dimensión social durante el pre y post test.....	40
Tabla 12 Estadísticos de prueba de la dimensión social.....	41
Tabla 13 Rangos de valores obtenidos de la dimensión familiar durante el pre y post test	42
Tabla 14 Estadísticos de prueba de la dimensión social	43
Tabla 15 Distribución de frecuencia de la variable autoestima (pre test).....	44
Tabla 16 Distribución de frecuencia de la dimensión personal (pre test).....	45
Tabla 17 Distribución de frecuencia de la dimensión social (pre test).....	46
Tabla 18 Distribución de frecuencia de la dimensión familiar (pre test)	47
Tabla 19 Distribución de frecuencias de la variable autoestima (post test).....	48
Tabla 20 Distribución de frecuencia de la dimensión personal autoestima (post test).....	49
Tabla 21 Distribución de frecuencia de la dimensión social de la autoestima (post test)	50
Tabla 22 Distribución de frecuencia de la dimensión familiar de la autoestima (post test)	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Distribución porcentual de frecuencias variable autoestima (pre test)	44
Figura 2 Distribución porcentual de frecuencias dimensión personal de la autoestima (pre test).....	45
Figura 3 Distribución porcentual de frecuencias dimensión social de la autoestima.....	46
Figura 4 Distribución porcentual de frecuencias dimensión familiar de la autoestima (pre test).....	47
Figura 5 Distribución porcentual de frecuencias de la variable autoestima (post test)	49
Figura 6 Distribución porcentual de frecuencias dimensión personal de la autoestima (post test).....	50
Figura 7 Distribución porcentual de frecuencias dimensión social de la autoestima (post test).....	51
Figura 8 Distribución porcentual de frecuencias dimensión familiar de la autoestima (post test).....	52
Figura 9 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	53
Figura 10 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	54
Figura 11 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	55
Figura 12 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	56
Figura 13 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	57
Figura 14 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	58
Figura 15 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	59
Figura 16 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	60
Figura 17 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	61
Figura 18 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	62
Figura 19 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	63
Figura 20 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	64
Figura 21 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	65
Figura 22 Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test	66

RESUMEN

La tesis “Juegos cooperativos para mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay-2018”, cuyo objetivo general es demostrar si la aplicación de Juegos cooperativos mejora el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay – 2018, el cual se logró a través de una investigación de tipo aplicada y diseño pre experimental con una muestra de 14 niños de cinco años que presentaban problemas de autoestima, este grupo recibió el tratamiento de los juegos cooperativos y una evaluación pre test y post test mediante la observación (lista de cotejo) y la encuesta (cuestionario), la cual permitió llegar a la conclusión que, “la aplicación de los juegos cooperativos ha modificado el comportamiento de la variable dependiente de manera positiva porque ha mejorado significativamente el nivel de la autoestima en los niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, considerando que estas actividades estimularon la comunicación, la confianza, la participación y con ello disminuyen las conductas negativas. Esta afirmación se sustenta en los resultados obtenidos: **Z** es igual **-3,127^b** que indica que las medias del pre y post test son diferentes, descripción propia de la **H₁**: $W_{(+)} \neq W_{(-)}$; el valor del post test es mayor al pre test segunda condición de la **H₁** y el **P valor** (0,002) obtenido es menor al nivel de significancia planteado en la investigación (0,05) tercera condición para aceptar la hipótesis alterna”.

Palabras claves: Juegos cooperativos, autoestima, niños.

ABSTRACT

The thesis “cooperative games to improve the level of self-esteem in children of five years old of the I.E.I. N°02 María Inmaculada, Abancay- 2018” whose general objective is to show if the application of cooperative games improves the level of self-esteem in children of five years of the I.E.I N°02 María Inmaculada, Abancay – 2018, which was achieved through an a type research: applied, and pre-experimental design with a sample of 14 five- year-old children who presented self-esteem problems, this group received the treatment of cooperative games and a pre-test and post-test evaluation through observation (list of comparison) and the survey (questionnaire), which allowed us to conclude that: “the application of cooperative games has modified the behavior of the dependent variable in a positive way because it has significantly improved the level of self-esteem in children of five years in the I.E.I N°02 María Inmaculada, considering that these activities stimulated communication, trust, participation and thereby reduce the conditions negative behavior. This statement is based on the results obtained: Z equals -3,127b which indicates that the pre and post test tights are different, proper description of the H1: $W(+)$ (diferente) $W(-)$;the value of the post test is greater than the pre test, second condition of the H1 and the P value (0,002) obtained is less than the level of significance raised in the investigation (0.05) third condition to accept the alternate hypothesis.

Keywords: cooperative games, self-esteem, children

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación “Juegos cooperativos para mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años en la Institución Educativa N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018”, pretende aminorar esta problemática que muestran los niños, que pudo ser adquirida como respuesta a diferentes factores sociales que tienen lugar en su entorno social, familiar e intrapersonal limitando su confianza, seguridad, autonomía, participación, comunicación. Respecto a esta realidad se ha buscado un tratamiento adecuado donde el niño no se sienta forzado y su participación sea libre, amena, a través de la cual se pretende obtener resultados observables que reflejen un cambio positivo en la autoestima del niño y esto le permita mejorar en su formación personal, social, familiar, académico con ética y valores para poder enfrentarse a los retos del futuro.

El estudio se encuentra estructurado en cinco capítulos:

En el primer capítulo se detalla la problemática de la investigación a partir de la cual se formuló los enunciados del problema y objetivos; y se justifica el desarrollo del estudio dentro de un espacio y tiempo delimitado.

En segundo capítulo del trabajo encontramos investigaciones relacionados al objeto de estudio y las bases teóricas que nos permiten establecer el sustento de la investigación y la terminología utilizada.

En el tercer capítulo se fundamenta el diseño metodológico utilizado en este proceso científico.

En el cuarto capítulo se muestran los resultados producto del procesamiento y análisis estadísticos que nos han permitido realizar la discusión con la base teórica.

En el quinto capítulo finalmente formulamos las conclusiones, recomendaciones del presente estudio.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

Actualmente la educación en el Perú está considerada en un nivel bajo, esto, según el último examen de Programa Internacional de Evaluación de los Alumnos (PISA) realizado en el año 2015, donde el Perú ocupó el 64 lugar de los 69 países que participan en esta evaluación, que es llevado a cabo por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE).

Este problema podría ser el resultado de los cambios constantes de la política educativa, el bajo presupuesto destinado a la educación, infraestructuras precarias en los sectores periurbanos y rurales, baja remuneración a los docentes, entre otros aspectos.

Sin embargo, existen otras causas que influyen sobre el deficiente desempeño académico en los estudiantes y que están estrechamente relacionados con ellos; como por ejemplo es importante señalar el bienestar socioemocional de los estudiantes como uno de los componentes principales de la autoestima, por ser un factor que no solo influyen en el desempeño académico sino también en la formación de la personalidad.

Como afirma Apter (2007) “la autoestima es la clave para el desarrollo positivo de los niños. Es esencial para lo que son en la actualidad y para aquello en lo que desea convertirse.

Los niños que se consideran valiosos y efectivos, y que tienen la capacidad de comportarse de acuerdo con esta idea, tienen más posibilidades de conseguir un futuro lleno de éxitos, son más perseverantes con sus tareas y revelan mayores niveles de rendimiento global que otros niños igualmente capaces, pero menos seguros de sí mismos” (pág. 19) Pero si la autoestima está afectada, desencadena una serie de problemas que afectaran al estudiante.



Este problema de la autoestima, se origina muchas veces en el hogar debido a que en el seno familiar desde la llegada de sus hijos dan prioridad al desarrollo cognitivo, crecimiento físico, un buen estado de salud, pero dejan de lado el aspecto psicológico, esto quiere decir ¿cómo se encuentra el niño emocionalmente?, la relación que tiene con sus padres, amigos, la facilidad de comunicar sus pensamientos, sentimientos, relacionarse con personas nuevas.

Por otra parte, la escuela es otro contexto donde el niño seguirá formando su autoestima mediante la relación con los docentes, las valoraciones que hagan acerca de sus destrezas o habilidades, con sus compañeros mediante el intercambio de experiencias y opiniones entre ellos, esto será un factor que influirá en la determinación de su autoestima que puede variar entre alta o baja.

En este entender, los estudiantes de la Educación Básica Regular muestran dificultades en expresarse, son temerosos, tímidos, inseguros, inhibidos, aislados, presentan déficit de habilidades sociales entre otras; todas estas características pueden ser síntomas de que el estudiante presenta baja autoestima y dificulten el desarrollo de sus capacidades.

Frente a este problema, los docentes de los tres niveles de la Educación Básica Regular por deficiencias en la política educativa no están preparados o capacitados para atenderlo, por lo que no se preocupan en fortalecer la autoestima en los niños, y que de hacerlo garantizarían que se desenvuelvan y desarrollen sus capacidades.

Por lo tanto, este problema debe ser atendido no solo en el hogar, sino también en las Instituciones Educativas fundamentalmente en el nivel inicial, ya que esto se debe abordar lo más pronto posible, porque “la autoestima es para el niño como su retrato consiente, su autenticidad, como se considera así mismo, lo que espera de si y de su capacidad; es su documento de identidad interior” como refiere (Posse y Melgosa, 2001 p. 161), entonces las instituciones juegan un papel muy importante y son responsable de la formación integral de los niños y niñas, sin embargo a pesar de que existen diferentes estrategias para elevar la autoestima son poco aplicadas y en muchos casos no son consideradas durante los procesos enseñanza – aprendizaje.

En la Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada, donde un grupo de niños de cinco años, presentaban características tales como: no participar en las actividades del aula, sentir vergüenza, tener temor respecto a las opiniones que dan sus compañeros, inseguridad de sí mismos; características propias que señalan un problema en la autoestima, por eso se decidió aplicar el test de Rosenberg a 24 niños, obteniendo como resultado en autoestima baja un 26,1% (06 niños) y en autoestima media de 34,8% (8



niños), siendo más de la mitad los niños y niñas que tienen problemas de autoestima; por esta razón este trabajo de investigación titulado “Juegos cooperativos para mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I. N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018”; teniendo en cuenta que “El juego infantil es un medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de afectividad, un efectivo instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (Zapata y Aquino, 1983,p.14). En tal sentido, los juegos cooperativos no solo mejorarán la autoestima, sino también el desarrollo cognitivo, ya que el juego es el principal medio de aprendizaje, en el cual el niño desde temprana edad desarrolla su atención, memoria, creatividad, lenguaje, pensamiento.

1.2 Enunciado del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejora el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejora en la mejora de la dimensión personal de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay -2018?
- ¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejora la dimensión social de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay -2018?
- ¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejora la dimensión familiar de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay -2018?

1.3 Justificación de la investigación

Existen Instituciones Educativas donde se observan diversos problemas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, siendo una de las causas el nivel bajo de la autoestima, que se refleja en conductas negativas de los estudiantes como resultado de una serie de problemas socioemocionales, que influyen en la percepción de su confianza



e importancia en relaciones familiares y sociales las cuales afectan sobre el rendimiento académico.

Esta investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada debido a que se identificaron estas actitudes negativas en la personalidad de un grupo de niños de cinco años dificultando el desarrollo del aspecto académico.

Por lo que, esta investigación se justifica:

a. Justificación práctica

Esta investigación se realizó porque hubo la urgente necesidad de mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada, para mejorar sus actitudes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

b. Justificación teórica

Los resultados obtenidos de esta investigación aplicada han demostrado que los juegos cooperativos son un tratamiento adecuado que influye en la mejora de la autoestima en la dimensión personal, familiar y social.

Esta debe ser considerada como una estrategia pedagógica que debe ser referencia dentro del conocimiento científico.

c. Justificación metodológica

Los procedimientos, técnicas e instrumentos utilizados en la investigación, podrán ser empleados en otras investigaciones similares o dar tratamiento a niños con nivel bajo de autoestima.

CAPÍTULO II

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

2.1 Objetivos de la investigación

2.1.1 Objetivo general

Demostrar si la aplicación de Juegos cooperativos mejora el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018.

2.1.2 Objetivo específico

- Demostrar de qué manera la aplicación de Juegos cooperativos mejora en la mejora de la dimensión aspecto personal de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I Inicial N° 02 María Inmaculada, Abancay -2018.
- Demostrar de qué manera la aplicación de Juegos cooperativos mejora en la mejora de la dimensión social de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay- 2018.
- Demostrar de qué manera la aplicación de Juegos cooperativos mejora en la mejora de la dimensión familiar de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay- 2018.

2.2 Hipótesis de la investigación

2.2.1 Hipótesis general

Los juegos cooperativos mejoran significativamente el nivel de la autoestima en niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay – 2018, debido a que estimulan la comunicación, la confianza, la participación y con ello disminuyen las conductas negativas.

2.2.2 Hipótesis específicas

- Los juegos cooperativos mejoran la dimensión personal de la autoestima en niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay – 2018, debido a que desarrolla la seguridad, autonomía, auto aceptación, auto concepto y respeto.



- Los juegos cooperativos mejoran la dimensión social de la autoestima en niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay – 2018, debido a que desarrollan la empatía, interrelación e integración con otros niños.
- Los juegos cooperativos mejoran en la dimensión familiar de la autoestima en niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay – 2018, debido a que desarrolla su auto concepto, relaciones y la confianza.



2.3 Operacionalización de variable

Tabla 1
Operacionalización de variables

Variables	Definición Operacional	Tipo de variable	Dimensión	Escala de Likert	Recodificación Dimensiones	Recodificación variable autoestima
Juegos cooperativos	Conjunto de actividades que tienen por finalidad estimular la comunicación, participación, y conducta pro social, porque en el proceso busca un objetivo común beneficiando a todos los participantes.	Independiente				
			Personal	(1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) siempre	11-25 Inicio (autoestima baja) 26 – 40 Proceso 41-55 Logro (autoestima alta)	
Autoestima	Es el concepto positivo que tiene la persona de sí misma, permitiéndole aceptarse, valorarse, amarse tal y como es con sus virtudes y defectos, esto le servirá para enfrentar distintas situaciones personales, familiares y sociales que se manifiesten a lo largo de su vida.	Dependiente	Familiar	(1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) siempre	9-20 Inicio (autoestima baja) 21-33 Proceso 34-45 Logro (autoestima alta)	32-74 Inicio (autoestima baja) 75-117 Proceso 118-160 Logro (autoestima alta)
			Social	(1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) siempre	12-27 Inicio (autoestima baja) 28-44 Proceso 45-60 Logro (autoestima alta)	

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1. Antecedentes

a. Internacional

Saenz Parra, J. C., & Toro Barreto, C. F., (2015), “El juego simbólico para el fortalecimiento de la autoestima en niños de transición, de la I.E.D. Marco Tulio Fernández, sede B, jornada mañana, de Bogotá” Colombia, siendo la conclusión que: Los niveles de autoestima en el grupo se encontraban por debajo de lo ideal, pero la participación en las actividades grupales aportó en la interacción como grupo. A medida que las sesiones avanzaban palabras como tolerancia, ayuda y respeto hacían parte de las relaciones entre los niños. Durante la aplicación de la propuesta se resaltan varios aspectos negativos y positivos presentados por los estudiantes, pero, se destacan aspectos positivos como el trabajo en equipo y la solidaridad que mejoraron considerablemente en el grupo.

Acevedo Moreno, G, Gutiérrez Ledis, M & Noreña Tamayo, O., (2016) “Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos” Colombia, siendo la conclusión que:

Los juegos recreativos, cooperativos y las actividades lúdicas aplicadas a los niños y jóvenes de las instituciones educativas conllevan a que los estudiantes se evalúen de forma más positiva, permiten su aprobación incondicional y experimentan niveles más altos de autovalía. Las clases lúdicas fortalecen el aprendizaje personal, mejoran la convivencia y las relaciones humanas entre los estudiantes en un grupo determinado. Se hace necesario que en las instituciones educativas se trabaje las áreas del conocimiento con base en la lúdica y la recreación desde los primeros grados escolares para darles a los niños y jóvenes la posibilidad de ser, de sentirse bien con ellos mismos, de vivenciar posibilidades de afecto y cariño mediante los encuentros, el contacto físico y las conversaciones.



Mora Reinozo, A. G., (2017) “El juego cooperativo y el desarrollo de la autoestima en la Educación Inicial” Ecuador, llegando a las siguientes conclusiones:

El 65% de docentes utiliza el juego cooperativo como una estrategia en el proceso de enseñanza –aprendizaje por sus características, fomenta participación, colaboración, comunicación y valores, además que en la institución se pudo observar que todavía hace mucha falta trabajar en equipo y también que los niños/as aprendan a simpatizar con los que los rodean sin importarles raza, sexo o condición social, para así poder hacer conciencia de que todos son iguales sin importar sus diferencias.

El uso de los juegos cooperativos en los procesos intra áulicos fortalece el comportamiento, fomenta la disciplina y eleva la autoestima en los niños y niñas, pues mediante una ficha de observación realizada en base a este tipo de actividades se pudo evidenciar que la conducta de los niños puede variar tanto en el hogar como dentro de la institución.

b. Nacional

Montenegro Mesones, D. J. & Tello Montalvo, G., (2017) “Juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de Educación Inicial” Chiclayo, siendo la conclusión que:

Se ha logrado determinar que los juegos recreativos influyen en alto grado en el desarrollo de la autoestima en los niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N°022 "Cosomito", Chiclayo, en el año 2017. Esto se refleja en el coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0.980**. Es decir que, a un alto nivel de los juegos recreativos, le corresponde un buen desarrollo de la autoestima o a un bajo nivel de juegos recreativos, le corresponde un bajo desarrollo de la autoestima; esta relación sucede en un 90% de los casos de la muestra de estudio reflejado en el coeficiente de determinación $R^2 = 0,90$.

Minaya Becerra, L. S., (2015) “Programa de juegos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. “Pasitos de Jesús” Tumbes, concluye que:

Nuestra propuesta es una alternativa a la solución del problema materia de la investigación.

El problema se justificó, con lo que se confirmó nuestra hipótesis de trabajo.



Si se diseña un Programa de Juegos sustentado en las teorías de Daniel Goleman y Stanley Cooper Smith, entonces se logrará elevar la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. —Pasitos de Jesús, Provincia Zarumilla, Tumbes.

c. Regional

Tito Villacorta, Y., (2012) “Programa de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoestima de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Divino Maestro” Abancay siendo la conclusión que:

La aplicación de actividades lúdicas si fortalece significativamente en la autoestima de los niños de 5 años de I.E.I “Divino Maestro” Abancay, también fortalece el desarrollo del aspecto académico.

3.2. Marco teórico

3.2.1. El Juego

Es una actividad innata del ser humano que se desarrolla durante toda la etapa de su infancia y se realiza de forma espontánea favoreciendo la maduración y el pensamiento creativo esto se da en las primeras etapas de la vida del niño, mientras va creciendo el juego va adquiriendo más complejidad siguiendo algunas reglas que son parte. Como menciona Huizinga (como se citó en Gema 2015):

Define el juego como: una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es en la vida corriente.

Mientras los niños juegan desarrollan ciertas habilidades, destrezas y conocimientos, que ayudarán en su formación personal y a tener una actitud positiva frente a los retos que se presenten en su vida, esto se logrará porque se conocerá y conocerá el mundo que lo rodea, obteniendo como resultado el gozo, la diversión y placer.

Ferland (2005) afirma:

Él jugar es dedicarse a una actividad para divertirse, para obtener placer. El juego solo tiene fin en sí mismo; el niño juega por jugar. Si en el aprende algo, de alguna manera es accidentalmente, porque no es su fin primero. Sin embargo, se



comprende fácilmente que sea fuente de numerosos descubrimientos y le permita distintas formas de realización...” (p.18).

3.2.2. Teoría del juego

3.2.2.1. Teorías biológicas

El juego anticipación funcional Karl Groos

Los juegos motores y simbólicos permiten al niño de manera indirecta desarrollar el aspecto físico y social que les permitirá desenvolverse mejor en la vida adulta. “El juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento. El juego consistía en un ejercicio preparatorio o un pre ejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos” (Delval, 1994, p.286). Por lo tanto, el juego es la manera en cómo el niño va a potenciar sus habilidades, desarrollar sus destrezas, y conductas para su adaptación al medio.

Teoría de la derivación por ficción Claparede

De acuerdo con el autor el juego en el niño busca plasmar su yo.

Delgado (2011):

El juego es una actitud del niño ante el mundo. Su clave es la ficción, es decir, la representación que hace el niño de la realidad y su modo de actuar ante ella. Esto permite al niño satisfacer deseos prohibidos o difíciles de cumplir (p.12).

3.2.2.2. Teorías psicológicas

Teoría del juego infantil de Freud

En esta teoría el juego está relacionado al sueño, a través de la evocación de las emociones agradables que pretenden expresarse. Para Freud el juego se utiliza para enunciar y satisfacer las necesidades. Por tal razón lo relacionó a la expresión, en particular, al instinto del placer (Venegas et al., 2010).

El juego como asimilación de la realidad de Piaget



Piaget, (como se citó en Delgado 2004) explica la relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene. Así sabemos que la acción lúdica supone una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas.

3.2.2.3. Teorías antropológicas y socioculturales

Teoría del juego protagonizado de Vygotsky - Elkonin

Vygotsky considera que el juego es una acción social donde la participación entre niños permite la adquisición de roles.

D.B. Elkonin concuerda con Vygotsky, en esta teoría. La actividad lúdica se determina por el objeto, permitiendo al niño asumir un rol representativo que están relacionadas a la vida real de las personas. El adulto cumple la función de transmitir cultura y educación (Venegas et al., 2010).

3.2.3. Importancia del Juego en la infancia

Las actividades lúdicas en la infancia son importantes porque permitirá al niño desarrollar distintos aspectos como: físicos de acuerdo a la complejidad de juego su motricidad fina y gruesa será mejor; social en sus interacciones grupales, para la resolución de conflictos, le permite aflorar sus sentimientos.

Se toma los siguientes criterios:

Físico: el juego favorece al desarrollo de músculos del niño. Asimismo, elimina energía acumulada en el niño.

Social: El juego permite al niño que tenga relación social, sin que el niño se vuelva egocéntrico y dominante. Aprenden a ser cooperativos, a compartir y hacer amigos.

Educacional: El juego enseña a los niños a percibir formas, colores, tamaños y estructuras (Sperling 1982).

3.2.4. Características del Juego

De acuerdo a Venegas et al. (2010):

a. **Produce placer**

El deseo de jugar es el verdadero objetivo del juego, la recreación, el carcajeo, la broma, las relaciones sociales.

Esta característica es importante, porque el niño que emprende un juego, encuentra en esta acción el placer que lo lleva a querer repetirlo una y otra vez. A pesar que algunos autores dicen que el juego tiene que ser espontaneo para producir placer, esto no siempre se cumplirá, aunque estén estructurados para cumplir un fin y sea del agrado del niño.

b. **Innato**

Si bien es cierto el juego es algo natural y propio del individuo en la infancia, por ello desde que nace juega con su propio cuerpo usándolo como primer material para explorar y conocer el mundo que lo rodea, en lo posterior jugará con otros materiales, actúa directamente en el proceso de aprendizaje, adquiriendo nuevos conocimientos que le ayudaran a su desarrollo.

c. **Favorece la socialización y tienen una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora**

Con el juego los niños aprenden a respetar normas, a relacionarse, adaptarse y conocer a niños de distintas culturas, edades, sexos, etc. comunicando y expresando lo que piensa, en este contexto le posibilitará a que el niño pueda incluirse dentro de cualquier grupo social y resolver diferentes situaciones que se le presente.

d. **Elemento motivador**

El juego se utiliza como uno de sus recursos metodológicos principales para captar la atención de los niños y niñas y despertando en ellos el interés por conocer y aprender nuevas cosas.

e. **Etapas evolutiva**

En cada una de las etapas el niño mostrará distintos tipos de juegos partiendo de los simples a los más complejos y se evidenciará el progreso en el desarrollo de su creatividad, imaginación, expresión corporal.



f. Permite al niño afirmarse

Muestra a los niños un camino para la resolución de conflictos. Mediante los juegos de rol los niños empiezan a comprender a los adultos, aprender a expresar su percepción, de otras personas y del mundo que los rodea. Contribuye afirmar su personalidad del niño y a mejorar su autoestima.

g. Limitados en el tiempo y en el espacio

El juego durará el tiempo que el niño lo determine, dependiendo de cuán divertido sea para él y la motivación que tenga para realizarlo. El niño adecua el juego de acuerdo al espacio en el que se encuentre.

3.2.5. Dimensiones del juego

a. Dimensión afectiva emocional

Esta dimensión es importante porque el afecto que es brindado por los padres y personas significativas ayudará en la formación de la personalidad, autoconfianza, autoconocimiento del niño, por ello el contexto donde se desenvuelve debe ser armónico y se le brinde diferentes oportunidades. Delgado (2011) afirma que: “La mayor parte de relaciones y contactos afectivos tienen lugar durante el juego. El adulto juega con el niño de un modo instintivo, sin ser necesariamente consciente de ello, cuando le sonríe, se esconde tras sus manos, le canta, acaricia” (p.24), de no ser así el niño no tendrá un desarrollo equilibrado y puede afectarle en su vida.

b. Dimensión social

Si observamos a un niño nos daremos cuenta que la mayor parte de su tiempo lo dedica al juego, siendo este uno de los contextos en que iniciará su relación social con sus padres y posteriormente con sus iguales, y por ende tendrá la oportunidad de conocer su entorno.

Para Delgado (2011) “El juego permite el autoconocimiento y conocimiento del entorno y de las personas que comparten (...). A nivel social el juego es básico porque resulta ser un elemento socializador que nos ayuda a construir nuestra manera de relacionarnos” (p.24).

c. Dimensión cultural

Toda persona tiene un conjunto de conocimientos como tradiciones, valores acerca del entorno en el que se desenvuelve, siendo adquiridos desde la infancia a través de múltiples juegos que pasan de generación en generación; es una de las actividades a la que el niño dedica mayor parte de su tiempo al ser libre, espontáneo y divertido produciéndole satisfacción, de ese modo indirectamente aprenderá.

Delgado (2011) afirma que: “El niño imita elementos del entorno en el que se mueve en su modo de adaptarse y conocer el mundo adulto”. (p.25).

d. Dimensión creativa

Delgado (2011) indica que el juego: “Desarrolla la imaginación y la creatividad y de paso la distinción de la fantasía a la realidad. (...). Un entorno lúdico es facilitador del pensamiento creativo porque desarrolla la autotomía del pensamiento y expresión, la capacidad productiva e inventiva” (p.25).

Para que las desarrolle el niño realizará juegos sensorio motor, simbólico, con reglas y otros, permitiéndole así obtener habilidades, esto se da porque el niño es autónomo, capaz de resolver ciertas situaciones problemáticas usando su creatividad.

e. Dimensión cognitiva

La mayoría de personas tiene una concepción equivocada del juego refiriéndose como una pérdida de tiempo, donde el niño no desarrolla ninguna habilidad, conocimiento, destreza, pero las investigaciones realizadas por diferentes autores demuestran que el juego es todo lo contrario.

Por lo que Delgado (2011) refiere que:

Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento (...) el juego simbólico favorece la empatía (...) esa capacidad de descentramiento cognitivo que facilita el juego, permitiendo al niño por un momento dado y en una situación determinada ser una persona diferente y actuar como tal (...). Otro aspecto cognitivo muy importante que sucede en el juego es el dominio del lenguaje (p.25).



f. Dimensión sensorial

En el juego el niño será capaz de realizar diferentes acciones de acuerdo a su edad, dándose cuenta de lo que puede o no hacer.

A través del juego el niño puede descubrir una serie de sensaciones que no podía experimentar de otro modo. “El juego permite la exploración de las propias posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo a través del ejercicio repetido” (Delgado 2011, p.26).

g. Dimensión motora

Mientras el niño juega ira adquiriendo diferentes habilidades como la coordinación corporal, el equilibrio de su cuerpo, la ubicación espacial permitiendo que se reconozca y conozca a los que están en su entorno.

“El niño aprende relaciones causa – efecto: que lo que él hace modifica su entorno y produce unas reacciones en los demás y se reconoce así mismo como agente causante de cambios” (Delgado, 2011, p.26).

3.2.6. Tipos de juegos de acuerdo a su aparición en la vida del niño

Para definir los tipos de juegos se tomará como referencia la teoría de Piaget de acuerdo a su teoría evolutiva.

a. Juego ejercicio - sensorio motor

En etapa sensorio motor del desarrollo del niño se inicia el juego, basada en la repetición de movimientos para que el niño los adapte y asimile, así aprenderá y tendrá conocimiento de su propio cuerpo a esto se le llamará asimilación. Al realizar de manera constante le ocasionará placer llamándolo así a estas actividades juego. “El placer funcional y el placer de causa surgen de la repetición de acciones a medida que el niño las va dominando durante el desarrollo (Navarro, 2002, p.80).

b. Juego simbólico

Este tipo de juego se caracteriza por la capacidad de simbolizar esto quiere decir que el niño crea situaciones ficticias dando vida a los objetos inanimados: a un palo su caballo, una piedra su carro, así también imitara acciones que el adulto realiza: al doctor, familia, tiendita; desarrolla su pensamiento pre



operacional, permitiendo así reafirmar su conocimiento de imágenes y símbolos y más tarde sus experiencias emocionales su creatividad, imaginación y su lenguaje (Navarro, 2002).

c. Juego con reglas

Es la última expresión del juego infantil, que ya se asemeja al comportamiento habitual del adulto.

Este juego se manifiesta en los niños alrededor de los 3 años, donde el niño ira incorporando normas y reglas a sus juegos, en una primera etapa se evidenciará de manera egocéntrica buscando su propio beneficio, en una segunda etapa las reglas de los juegos deberán ser cumplidas obligatoriamente y en una tercera etapa serán consensuadas por todos de acuerdo a sus pareceres (Navarro 2002).

3.2.7. Clasificación de juegos

Cuando queremos profundizar sobre el significado del juego para la infancia o cuando queremos educar a través del juego, surge la necesidad de analizar y clasificar los múltiples juegos que interesan a los niños.

Los criterios que se utilizará para la clasificación son: Según (Requena, 2003):

El papel que desempeña el adulto

El número de participantes

a. Juego según el papel que desempeña el adulto. Juego libre, juego dirigido.

Juego presenciado

Los niños juegan espontáneamente, el juego es un comportamiento innato en la infancia. Por lo tanto, cuando el niño se encuentre en un espacio con objetos que los manipule, surgirá el juego libre y espontaneo.

El juego dirigido se da cuando la educadora interviene dentro de un grupo de niños, enseñándolo cuando los niños logran aprenderlo podrán realizarlo de manera espontánea.

El juego presenciado es realizado espontáneamente por el niño y el rol del adulto es acompañarlo brindándole seguridad y confianza.

b. Juego según el número de participantes, juego individual, juego paralelo, juego de pareja y juego de grupo

El niño, aunque desde muy pronto le gusta estar acompañado por otros niños y siempre tiene que sentir la compañía del educador, es capaz de jugar solo.

Se describe al juego individual donde el niño juega solo con su cuerpo y con objetos cercanos, sin relacionarse con otros niños.

Referimos juego paralelo cuando un grupo de niños juegan solos pero rodeados de otros que están desarrollando su propio juego; aunque parezcan jugar juegos similares o con juguetes parecidos, no existe relación entre ellos.

Llamamos juegos de pareja a la interacción del niño con la persona significativa cuando todavía son pequeños. Desde los tres años, el juego de pareja se puede realizar entre pares.

En los juegos de grupo podemos encontrar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

En la relación asociativa los niños juegan con sus pares o con adultos, compartiendo juguetes y materiales, cantando; pero no hay una organización social ni una distribución de tareas.

En la relación competitiva los niños juegan con el fin de lograr un objetivo o meta generando competencia.

En la relación cooperativa los niños juegan teniendo un objetivo en común, para lograrlo se debe asignar responsabilidades o tareas todo con una buena organización y comprensión.

3.2.8. Juego cooperativo

Es una actividad donde la ocupación de los participantes está vinculado hacia el grupo, ya que cada uno de ellos tendrá una labor dando y recibiendo apoyo para alcanzar el objetivo común, que no solo beneficiará a uno sino a todo el grupo.

Estos juegos estimulan la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de la creatividad, y subyace en ellos la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos (Garaigordobil, 2003).

3.2.8.1. Características de los juegos cooperativos

Para Garaigordobil (2003) son:

- a. Participación: todos los jugadores se involucran en el juego sin que nadie pierda o sea eliminado porque el fin de este es alcanzar objetivos comunes, por eso es importante el rol que desempeña cada jugador.
- b. Comunicación y la interacción amistosa: en el desarrollo del juego se crean procesos de comunicación donde los miembros tendrán que interactuar, dialogando, escuchándose, tomando decisiones, desarrollándose la amistad entre jugadores.
- c. Cooperación: la mayoría de estos juegos estimulan a una dinámica relacional, guiando a cada participante a brindarse ayuda para alcanzar el objetivo común. Cada participante es importante en proceso del juego, porque al desarrollar su rol que es significativo ayudará a alcanzar el logro del juego.
Esta actividad crea un sentimiento de aceptación en cada participante, que mejora su autoconcepto, y la imagen que tiene de los demás.
- d. Diversión: en desarrollo del juego los participantes se relacionan de forma positiva, amistosa, constructiva con sus compañeros de grupo.

3.2.8.2. Tipos juegos cooperativos, según su objetivo

Se identifican los siguientes tipos de acuerdo a Arranz, (2017):

- a. Juegos de presentación: este juego se puede realizar en el aula, patio u otro espacio adecuado para el número de participantes, se pueden utilizar al inicio de una secuencia de juegos, para que los participantes conozcan sus nombres e integrarse al grupo, una vez que los participantes se conocen se pueden seguir utilizando con el objetivo de divertirse.
- b. Juegos para conocerse: son dinámicas que permiten al jugador conocerse y conocerse a los demás jugadores del grupo, de esta manera tendrán una mayor relación en la que se evidenciara el



respeto, la empatía, solidaridad, resultando muy entretenidas y divertidas.

- c. Juegos de distensión: estos juegos permiten a que los participantes eliminen tensiones, relajarse y también que se involucren mejor en el grupo, son divertidas pues no busca un ganador, sino el bien para todos.
- d. Juegos de confianza: son actividades que se utilizan para lograr que los participantes tengan confianza en ellos y en los demás, por ende, mejorará la relación del grupo para que exista menos discrepancia.
- e. Juego de contacto: son actividades lúdicas que brindan al jugador seguridad y confianza con su aspecto físico, con el fin de mejorar su estima, también le permite tener confianza al momento de tener contacto con otros sujetos, porque en el desarrollo del juego el tacto es una forma de comunicarse.
- f. Juegos de estima: consiste en manifestar nuestro aprecio, cariño hacia los miembros que conforman el grupo, expresándose sin temor ya que en el juego ni un jugador debe juzgar las intervenciones. Este juego ayuda a que en diferentes situaciones la persona pueda comunicar lo que siente y piensa.
- g. Juegos de relajación: estas actividades tienen como propósito que el participante pueda calmar su energía, de tal forma que tendrá la oportunidad de centrarse en todo lo aprendido.

3.2.8.3. Objetivos de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos cumplen distintos objetivos en los que son participes según Garaigordobil (2003):

Incrementar el autoconcepto y autoestima.

Integrarse con los miembros del grupo conociéndose entre sí.

Generar amistad entre los participantes del grupo.

La capacidad de simbolización

Desarrollan la expresión verbal, la escucha activa, toma de decisiones y el diálogo.



La atención

Mejora comportamiento social, así mismo como la disminución del comportamiento perturbador (timidez, agresividad, apatía y ansiedad)

La conducta pro social (ayudar, dar, cooperar, consolar, compartir)

La identificación de varias emociones.

La expresión de emociones a través de las actividades

La memoria

La comprensión de diversas causas o situaciones que generen emociones positivas y negativas.

El afrontamiento o resolución de emociones negativas

Desarrollo de la empatía.

El pensamiento asociativo

La creatividad comunicativa, grafica, constructiva y dramática

Razonamiento lógico verbal y no verbal.

3.2.8.4. Beneficios del juego cooperativo en la educación inicial

Los juegos cooperativos nos ofrecen beneficios en la etapa de la educación Omeñeca (2002):

Expresa que el juego cooperativo armoniza grandes acontecimientos: la paz y la convivencia. En él se enlazan la alegría, el goce y la magia por lo lúdico con el hecho de compartir ideas, aunar esfuerzos y adquirir una conciencia solidaria basada en la renuncia o poseer de forma exclusiva para compartir en el encuentro con el compañero (p.47).

Los beneficios en la educación, ayudan a favorecer controlando la disciplina y enriquece la relación entre los estudiantes, sin dejar el interés de crear, cooperar y manifestar sus sentimientos que tiene cada uno de los integrantes, beneficiando así al desarrollo de la autoestima y personalidad del niño en distintitos aspectos:

Poseerán más confianza en sus destrezas y en la de los demás.



Perder el miedo

Solucionar diferencias entre los miembros.

Favorece la relación comunicativa del grupo.

Los integrantes desarrollaran la empatía ayudando a los sensibles del grupo a que se sientan valorados.

Reduce pelas y discusiones con los compañeros.

Mediante estos juegos se crea un ambiente armónico en el cual niños/as son capaces de expresar todo lo que sienten y piensan sin el miedo de ser juzgados. En estos juegos no existen ganadores ni perdedores, lo cual permite observar las destrezas positivas de los que conforman el grupo. El juego cooperativo ayuda a mejorar la relación grupal mediante su desarrollo, dejando de lado la competencia, las discusiones, las diferencias de los que participan, por lo que se educa en valores.

Para el desarrollo de estos juegos no se requiere de muchos materiales didácticos, por lo que los maestros no pueden verse limitados a desarrollarlos, siendo el fin estos la unión y participación de los estudiantes, de esta manera se busca eliminar la concepción de que el ganador del juego es el mejor.

3.2.8.5. Aporte de los juegos cooperativos

Según Garaigordobil (2003), los Juegos Cooperativos ayudan:

A obtener confianza.

Confiar en otras personas.

Experimentarse y experimentar lo que sienten.

Interpretar y aceptar los comportamientos de las otras.

Poder transformar su comportamiento.

Comprenderse y comprender a los demás.

Superar sus angustias, y la sensación de sentirse juzgados.

Convivir en grupo.

Comunicación positiva con los otros.



3.2.9. Autoestima

La autoestima ha sido definida por diferentes autores a lo largo del tiempo, cada uno con un punto de vista propio.

Coopersmith (como se citó en Fernández, 2003) define: la autoestima es la apreciación que el individuo hace de sí mismo; expresando su aceptación o desaprobación, indicando como se percibe si es competente, valioso, exitoso”

Para Kaufman y Espeland (2005) es: la habilidad psicológica en la que el individuo se considera valioso y con ello podrá obtener logros dentro de la sociedad.

Izquierdo (2008) define: la autoestima es el juicio de valor el cual se compone de dos aspectos importantes como aceptarse-rechazarse y conocerse.

De acuerdo a Maslow (1991) La autoestima se refiere al respeto y confianza en sí mismo. La necesidad de la autoestima es básica, ya que se tiene la esperanza de ser aceptados y apreciados.

De acuerdo a Nathaniel Branden (1995) “La autoestima es la confianza en nuestra capacidad de pensar, en nuestra capacidad de enfrentarnos a los desafíos básicos de la vida. La confianza en nuestro derecho a triunfar y a ser felices; el sentimiento de ser respetables, de ser dignos, y de tener derecho a afirmar nuestras necesidades y carencias, a alcanzar nuestros principios morales y a gozar del fruto de nuestros esfuerzos”(p.21).

Ramos (2002) (citado en Fernández, 2003) define: “la autoestima en una actitud hacia uno mismo y como actitud, es la manera habitual de pensar, amar, sentir y comportarse. Es una disposición adquirida y se genera como resultado de la historia de cada persona” (p.32)

De acuerdo con las definiciones planteadas por estos autores podemos concluir que la autoestima es el concepto positivo que tiene la persona de sí misma, permitiéndole aceptarse, valorarse, amarse tal y como es con sus virtudes y defectos, esto le servirá para enfrentar distintas situaciones que se manifiesten a lo largo de su vida, sintiéndose merecedor de lo que logre alcanzar.

3.2.9.1. Origen de la autoestima

El origen de la autoestima es diverso ya que desde muy pequeños los niños van adquiriendo una imagen de sí mismo dependiendo del contexto



en el que irá creciendo y esta imagen se formará en primer lugar en el seno familiar con sus padres, hermanos, tíos, abuelos, primos, el niño al sentirse amado por ellos le será fácil aceptarse, valorarse. En un segundo contexto el colegio, al relacionarse con sus compañeros, amigos y docentes cuando valoren sus los logros obtenidos.

Como menciona Izquierdo (2005):

Por regla general, nos valoramos en función a como nos ven esas personas. Si se estimula aquello en lo él sobresale, este crecerá pensando de sí mismo que, aunque algunas cosas no les salga bien; habrá otras en las que puede competir sin temor a fracasar. (p.17)

3.2.9.2. Formación de la autoestima en el niño

Con relación a la formación de la autoestima., (Wilber, 2008) describe que la percepción del yo y la autoestima, se van desarrollando gradualmente a lo largo de la vida, comenzando en la niñez atravesando por diferentes etapas de continua complejidad. Cada etapa favorece al desarrollo de sentimientos, e incluso, complejos reflexiones sobre el yo. Resultando un sentimiento completo de valoración o incapacidad.

La autoestima permite afrontar la vida con seguridad y confianza. Una característica importante para desarrollar de la autoestima, es el conocimiento de sí mismo. La relación con personas equilibradas, productivas, honestas y firmes, es posible que pueda desarrollarse una personalidad sana con cualidades positivas, permitiéndoles desarrollar con más posibilidades de éxito, incrementando así la autoestima.

Coopersmith (1968), indica que el desarrollo de la autoestima comienza a partir de los seis meses, cuando el bebe inicia a diferenciar su cuerpo de todo lo que le rodea. Es el momento donde construye el concepto del objeto y su propio concepto, mediante la experiencia y exploración de su cuerpo, del entorno y de las personas que lo rodean.

3.2.9.3. Componentes de la autoestima

Expone el autor que, en este transcurso de aprendizaje, la persona fortalece su concepto, diferencia su nombre y responde ante él. Entre los



tres y cinco años, el niño es egocéntrico, cree que el mundo gira alrededor de él y de sus necesidades, sobrellevando el proceso del concepto de posesión, concerniente a la autoestima.

En este período, las experiencias que brindan los padres, la manera de mostrar su autoridad y las relaciones de independencia son fundamentales para que el niño obtenga la habilidad de relacionarse favoreciendo en la formación de la autoestima.

Menciona Coopersmith (1968) que a los seis años comienza la experiencia escolar y la relación con otras personas y pares, desarrolla la necesidad de compartir para adecuarse al medio, siendo importante para el desarrollo de su percepción partiendo de criterios que elaboran las personas que conviven con él.

En la primera infancia inicia y fortalece las destrezas de socialización, estrechamente relacionadas con el desarrollo de la autoestima; ya que brinda la oportunidad de comunicarse con otros de forma directa y duradera. Entonces, si el medio que rodea al niño es sereno y existe aceptación, probablemente el niño será seguro, tendrá armonía interior y se integrará, por lo que formará la base del desarrollo de la autoestima.

3.2.9.4. Componentes de la autoestima

Los componentes de la autoestima son dos: eficacia personal y el respeto a uno mismo, conocer cada una de ellas permitirá entender mejor su desarrollo de la persona. Para Branden (1995):

Eficacia personal

Seguridad en el trabajo mental, la potencialidad de pensar, comprender, aprender, y la toma de decisiones; todo ello le permite comprender la realidad de su entorno de sus intereses y necesidades donde se desarrolla.

El respeto a uno mismo

Ratifica que es valioso; enfocándose de manera positiva respecto de ser feliz y al derecho a la vida; presenta estabilidad al afirmar de modo adecuado sus necesidades, deseos y pensamientos; aceptan que tienen derecho a sentirse alegres y satisfechos.

3.2.9.5. Elementos de la autoestima

a. Autoconocimiento

Es poder identificar los elementos que componen el yo, cuáles son sus expresiones, necesidades y destrezas; los roles que desarrolla la persona a través de los cuales conoce el por qué, cómo siente y actúa. La persona alcanzará una personalidad impetuosa y unificada. (Estrada, 2015)

b. Auto concepto

“Es la idea que cada individuo tiene de sí mismo”. (Duque, 2005, p.16) es decir la imagen y percepción de su yo, de sus habilidades, cualidades positivas y negativas, valores, siendo importante para el desarrollo de la autoestima. Es desarrollado durante toda la vida de la persona, surgirán cambios de acuerdo circunstancias personales, en función a la relación que tienen con los demás en sus distintos roles. Podemos tener diferentes autoconceptos en la vida: estudiantes, hijos, hermanos, padres y esposos.

c. Autoevaluación

Se puede decir que la autoevaluación es la capacidad que permite calificar las situaciones, si son buenas, le hacen sentir bien, le permite crecer y aprender, por lo contrario, también percibe situaciones que no le satisfacen, carecen de interés y le hacen sentirse mal obstaculizando su progreso (Duque, 2005).

d. Auto aceptación

Es la capacidad de admitir y reconocer todo (debilidades, limitaciones y aptitudes) de uno mismo como una realidad, un hecho, reconocer su forma de ser y sentir. Al aceptarse tal como es, el individuo puede reconocer lo que puede transformar y mejorar en su personalidad (Duque, 2005).

e. Auto respeto

Es una cualidad personal muy relevante a la hora de saber cuánto valemos como seres humanos.

Es gustarte y amarte a ti mismo y sentirte orgulloso y digno de quién eres. Por supuesto, todo está construido en base a la autoexploración

y a la objetiva evaluación de sus oportunidades, destrezas y características positivas y negativas de su personalidad. (Berntsson y Arakchiyska,2016).

f. Autoestima

Es la suma de todos los elementos anteriormente mencionados. El individuo que se conoce y es consciente de sus transformaciones, creará su nivel de valores y desarrollará sus potencialidades; y si se acepta y respeta, tendrá autoestima. (Estrada, 2015)

3.2.9.6. Niveles de autoestima

a. Autoestima alta o fuerte

Según Silberstein (2016) “La persona tiene una sensación fuerte de valía y de capacidad positiva de sí misma”. (p.7). Cuando una persona tiene autoestima alta es seguro de sí mismo, muestra una actitud positiva ante la vida, siendo capaz de enfrentar situaciones de decepción y rechazo, y pueda dar soluciones a distintos problemas que se le presente, asumiendo de manera responsable sus decisiones ya sean positiva o negativas (Kaufman y Esperland, 2005).

b. Autoestima baja o débil

Según Silberstein (2016) “El individuo tiene un bajo concepto de sí mismo, no se ama y no se acepta, lo cual suele tener su origen en el hecho de no sentirse merecedor de todo lo bueno que la vida tiene para ofrecerle”. (p.7). Una persona con baja autoestima muestra una actitud negativa hacia la vida, dudan de sí mismos, no son capaces de enfrentar y resolver problemas, sino huyen ante ellas buscando que le den soluciones sintiéndose incapaces de lograr algo, aislándose del mundo.

3.2.9.7. Factores que influye la autoestima

Los factores que influyen en la autoestima según Posse y Melgosa (2001) son los siguientes:



a. El grado de aspiración

La autoestima va a depender de cuan motivado se encuentre el niño para alcanzar sus metas, objetivos que más adelante se verán reflejados en sus logros así incrementará su autoestima.

Frankl (citando en Posse y Melgosa 2001) “El hombre se autorrealiza en la misma medida en que se compromete al cumplimiento del sentido de su vida”. (p.154)

b. La aprobación del mundo adulto

Las apreciaciones de los adultos significativos (padres, tíos, abuelos, maestros) en la infancia son relevantes porque ayudará a incrementar o disminuir su autoestima, por lo cual es importante dar comentarios positivos para mejorarla.

c. El grado de responsabilidad asignada

Se trata de dar oportunidad para probarse a sí mismos y verificar que pueden realizar lo que se les pide, y que los mayores confían en ellos.” (Posse y Melgosa, 2001, p.154)

Es importante dar actividades y responsabilidades que los niños puedan resolver, así se sentirán seguros que lo pueden realizar, este será un factor que le ayudará a mejorar su autoestima.

d. El efecto de los medios de comunicación

Es importante tener en cuenta lo que se les muestra a los niños en estos medios, ya que desearán imitar ciertas actitudes que influirán en la formación de su autoestima y personalidad.

“Las conductas e imágenes positivas o negativas que se promueven en estos medios producen impactos sugestivos en los niños. Quizá los más sutiles sean los que invitan al niño a ser el mejor.” (Posse y Melgosa, 2001, p.154).

3.2.9.8. Dimensiones de la autoestima

Coopersmith (1968) indica que las personas muestran diversas formas y niveles perceptivos. Entre ellas tenemos:



a. Autoestima Personal: es la evaluación que la persona realiza de su imagen y cualidades de sí mismo, tomando en cuenta su potencialidad, su desarrollo productivo, importancia, en la que considera un juicio personal manifestado en actitudes hacia él.

La autoestima a nivel personal y está ligada en una evaluación de sí mismo que configuran su opinión personal.

b. Autoestima en el área familiar: es la evaluación que la persona realiza de sí mismo en relación a sus interacciones con los integrantes de familia, tomando en cuenta su potencialidad, su desarrollo productivo, importancia, en la que considera un juicio personal manifestado en actitudes hacia él.

A nivel familiar, reflejará sus sentimientos de él como parte de su familia, asume que tan importante se considera y la confianza que expresa al recibir el cariño y respeto de su familia.

c. Autoestima en el área social: la persona evalúa la relación que tiene a nivel social tomando en cuenta su potencialidad, su desarrollo productivo, importancia, en la que considera un juicio personal manifestado en actitudes hacia él.

A nivel social la persona valora su vida en el entorno social y la relación que mantiene con sus amigos y otras personas, logrando complacer su necesidad de socializar.

3.2.9.9. Importancia de la autoestima

A lo largo del tiempo distintos autores han mostrado un gran interés en el tema de la autoestima debido al gran valor e incidencia que tiene en la vida del individuo en aspectos como: personal, familiar, social, escolar. Además, Trujillo (2009) indica que tener “una buena autoestima puede considerarse la clave para la formación personal, el aprendizaje, las relaciones satisfactorias, la autorrealización (desarrollo del propio potencial) y la felicidad de los individuos” (p.203).

Desde la infancia es importante trabajarla, porque cuando el infante posee buena autoestima, se considera orgulloso y competente, entiende que las



cosas buenas pueden ser para él, aunque en ocasiones sienta que necesita ayuda su autoestima no se verá afectada. Además, será capaz de mostrar responsabilidad, buena comunicación y relacionarse adecuadamente” (Trujillo, 2009).

Como también mencionan López y Gonzales (2016) “Uno de los recursos más significativos que debe contribuir a la persona desde las etapas más tempranas de su desarrollo es la autoestima”. (p.84)

3.3. Marco Conceptual

a. Juego

Son las actividades presididas por el ejercicio de la libertad de elección, como es característico en la actividad lúdica por excelencia: el juego en la diversidad de formas, a través del cual es posible lograr resultados educativos y formativos, como valores agregados a la obtención del placer.

b. Dinámica

Las dinámicas son técnicas altamente motivadoras cuando son bien conducidas y permiten desarrollar ciertos aprendizajes que sería más difícil de lograr por otros medios: aquellos que requieren análisis, diálogo, experimentación.

c. Recreación

Proviene del término latino recreatio. La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo, e divertir, alegrar o deleitar.

La recreación abarca el juego en todas las expresiones y actividades como la música y el teatro, la danza. Se considera que toda acción recreativa contribuye al enriquecimiento de la vida, también es una actitud o estado de ánimo, que expresa la naturaleza misma del hombre, encaminado al uso del tiempo libre.

d. Autoestima

Es la suma de la confianza y el respeto por uno mismo. Las personas que tienen una alta autoestima se sienten aptos para la vida (tienen un sentimiento de capacidad y un sentimiento de valía personal).

Es la clave para comprendernos y comprender a los demás. La naturaleza de la autoestima no es competitiva ni comparativa. Emerge de nuestra consciencia



autoafirmadora, y no de la aprobación de los demás ni de la jactancia, arrogancia ni sobre valoración.

e. Comportamiento

Es la manera de proceder que tienen las personas u organismos, en relación con su entorno o mundo de estímulos. Es el conjunto de respuestas motoras frente a estímulos tanto internos como externos. La función del comportamiento en primera instancia, es la supervivencia del individuo que conlleva a la supervivencia de la especie. El comportamiento puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario, público o privado, según las circunstancias que lo afecten.

f. Seguridad

Seguridad del latín **securitas** cotidianamente se puede referir a la ausencia de riesgo o a la confianza en algo o en alguien. Sin embargo, el término puede tomar diversos sentidos según el área o campo a la que haga referencia en la seguridad. En términos generales, la seguridad se define como "el estado de bienestar que percibe y disfruta el ser humano".

g. Identidad

El concepto de identidad proviene del vocablo latín **identitas**, que refiere al grupo de rasgos y características que diferencias a un individuo, o grupo de individuos, del resto. Es la identidad la que moldea a las personas, lo que determina sus gustos, necesidades, prioridades y acciones.

h. Cooperación

Se denomina el conjunto de acciones y esfuerzos que, conjuntamente con otro u otros individuos, realizamos con el objetivo de alcanzar una meta común.



CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo y nivel de investigación

4.1.1 Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación es de tipo Aplicada, porque, “se distingue por tener propósitos claros inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad” (Carrasco, 2016, pág. 43).

En tal sentido, siendo el objetivo del presente trabajo de investigación determinar si los juegos cooperativos mejoran la autoestima, entonces, se enmarca dentro de una investigación aplicada, debido a que se demostró que el tratamiento que se aplicó modificó la variable dependiente de manera benéfica.

4.1.2 Nivel de investigación

Es nivel explicativa, según Arotoma (2007) señala “que tiene por finalidad resolver problemas que se expresan en las interrogantes del tipo: ¿Por qué ...?, ¿De qué manera? y ¿Cuáles y por qué?” (p.92). En este sentido, en el estudio se aplicó un tratamiento (juegos cooperativos) para resolver un problema (mejorar la autoestima), esto sustenta el nivel explicativo.

4.2 Diseño de investigación

El diseño fue pre experimental, de pre test y post test con un solo grupo y de corte longitudinal, debido a que, “a un grupo se le aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, y después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior al estímulo” (Hernandez, Fernández, y Baptista, 2014, p.141). Y de acuerdo con Carrasco (2016): es una investigación social experimental (...) nos ilustra y explica como diseñar el tratamiento al problema social, aquí se aplica un nuevo modelo, sistema, método, procedimiento o técnica para corregir una conducta o paradigmas tradicionales o caducos (p. 50).

Su representación es la siguiente:



$$G \quad O_1 - X - O_2$$

En donde:

G	=	Grupo de estudio
O1	=	Observación 1 (pre test)
O2	=	Observación 2 (post test)
X	=	Tratamiento

4.3 Población y muestra

4.3.1 Población

La población comprende a los niños matriculados en la Institución Educativa Inicial correspondiente al año 2018 de 5 años de edad aula “Las estrellitas solidarias”, haciendo un total de 24 niños como se observa en la tabla 2

Tabla 2

Población de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada.

Aula “Las estrellitas solidarias”	Total
24	24

Fuente: Elaboración propia, en base a la nómina de matrícula

4.3.2 Muestra

El tipo de muestreo en el presente proyecto es no probabilístico intencionado “porque no todos los elementos de la población tienen la probabilidad de ser elegidos para formar parte de la muestra... (Carrasco D. , 2016, p. 243)

Es intencionada debido a que el investigador selecciona según su propio criterio sin ninguna regla matemática o estadística, procurando que la muestra sea lo más representativa posible procede a seleccionar la muestra eligiendo aquellos elementos... (Carrasco D. , 2016, p. 243). En consecuencia, para el presente trabajo de investigación se trabajó con los niños de 5 años del aula “Las estrellitas solidarias”, donde de los 24 niños no todos presentaban problemas de autoestima, esto de acuerdo a la evaluación previa realizada de Rosenberg la que determinó que

10 niños no presentaban problemas de autoestima, sin embargo 14 niños presentaron niveles de media y baja autoestima a los que se les considero como muestra en el presente estudio y que se detalla en la tabla 3.

Tabla 3

Tamaño de la muestra

Aula	Nivel de la autoestima	
	Baja	Media
Estrellitas	6	8
TOTAL	14	

Fuente: Elaboración propia, en base a la evaluación de Rosenberg.

4.4 Procedimiento

4.4.1 Prueba estadística

Considerando que el estudio se enmarca dentro de una investigación aplicada y pre experimental, y que para evaluar el comportamiento de la variable dependiente se utilizó un instrumento que permitió la obtención de datos no paramétricos ordinales, entonces, la prueba estadística adecuada para rechazar o aceptar la hipótesis estadística es la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.

4.4.2 Procesamiento y análisis de datos

Este tratamiento estadístico, se realizó con el manejo del paquete estadístico SPSS v23, esta aplicación permitió que la información recolectada se almacene, procese y sistematice considerando el comportamiento de la variable antes y después del tratamiento. Asimismo, se utilizó el software Microsoft Excel para realizar la recodificación de las dimensiones y variable.

4.5 Técnicas e instrumentos

4.5.1 Técnica de la investigación

Observación

Es una técnica que es utilizada para la evaluación de los niños por los docentes en el Educación Básica Regular, según Carrasco (2016): “es el proceso sistemático de



obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, suceso, un acontecimiento o conducta humana con el propósito de procesarlo y convertirlo en información” (p.282)

4.5.2 Instrumentos

Los datos serán obtenidos de fuentes primarias, ya que serán los mismos sujetos en estudio quienes proporcionarán la información.

El instrumento que se empleará para recolectar la información necesaria, será una lista de cotejo y un cuestionario, elaborado por los investigadores y validado por juicio de expertos, su confiabilidad se determinará con la aplicación del coeficiente de fiabilidad de Alfa de Cronbach.

La lista de cotejo utilizada para la dimensión personal y social (ver anexo 02) y un cuestionario utilizado para la dimensión familiar (ver anexo 03) considerará preguntas de respuestas politómicas (Escala de Likert) de preguntas cerradas, que se elaborarán de acuerdo a indicadores que respondan el comportamiento de las dimensiones personal, familiar y social de la variable dependiente.

El instrumento fue validado por juicio de experto, y la confiabilidad de acuerdo al coeficiente de fiabilidad de Alfa de Cronbach como se muestra en la tabla 5 y 6, reflejan que los instrumentos son de fiabilidad buena.

COEFICIENTE DE FIABILIDAD DE ALPHA DE CRONBACH

Tabla 4

Resumen de procedimiento de casos

		Nº	%
	Válido	14	100,0
Casos	Excluido ^a	0	0,0
	Total	14	100,0

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo

Tabla 5

Estadísticas de fiabilidad Lista de cotejo

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,803	20

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo.



Tabla 6
Estadísticas de fiabilidad Cuestionario

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,807	12

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo

4.6 Análisis estadístico

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon (Variable Autoestima)

Tabla 7
Rangos de valores obtenidos de la variable autoestima durante el pre y post test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test	Autoestima	Rangos negativos	0 ^a	,00
		Rangos positivos	11 ^b	66,00
Pre test	Autoestima	Empates	3 ^c	
		Total	14	

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo

- a. Autoestima (ost test) < Autoestima (pre test)
- b. Autoestima (post test) > Autoestima (pre test)
- c. Autoestima (post test) = Autoestima (pre test)

La tabla 7, señala que una vez aplicado el tratamiento (juegos cooperativos) 11 niños en términos generales han mejorado su autoestima, esto se evidencia debido a que los resultados que se detalla en esta tabla, indica que el valor de esta dimensión en el Post Test es mayor que el valor en el Pre Test. Sin embargo, se observa que 3 niños no han mostrado ningún cambio con la aplicación del tratamiento, esta aseveración se asume debido a que los valores obtenidos en el pre test y post test son iguales.

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Señala que las hipótesis estadísticas cumplen las siguientes especificaciones:

$$H_0: W_{(+)} = W_{(-)}$$

$$H_1: W_{(+)} \neq W_{(-)}$$

b. Decisión estadística

Si p valor > 0,05; entonces, se acepta la H_0



Si p valor $< 0,05$; entonces, se acepta la H_1

c. Nivel de significancia (α)

$\alpha = 0,05$ (5%)

Tabla 8

Estadísticos de prueba de la variable autoestima

	Pre - Post Autoestima - Autoestima
Z	-3,127 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,002

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según la tabla 8, correspondiente a la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon, demuestra que p valor es igual a 0,002 siendo menor que el nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la cual afirma que, “la aplicación de juegos cooperativos si influye positiva y significativamente en la mejora de la dimensión familiar de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018. Además, se observa que el valor de Z es igual -3,127^b, esto demuestra que las medias del pre y post test son diferentes como lo señala la especificación de la hipótesis alterna (**H₁: $W_{(+)} \neq W_{(-)}$**), característica esta que confirma que el tratamiento aplicado logro los resultados esperados.

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon (Dimensión personal)

Tabla 9

Rangos de valores obtenidos de la dimensión personal durante el pre y post test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
D. Personal -	Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
Pre test	Empates	1 ^c		
D. Personal	Total	14		

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo



- a. Personal (post test) < Personal (pre test).
- b. Personal (post test) > Personal (pre test)
- c. Personal (post test) = Personal (pre test)

La tabla 9, señala que una vez aplicado el tratamiento (juegos cooperativos) 13 niños han mejorado su autoestima en la dimensión personal, esto se evidencia debido a que los resultados que se detalla en esta tabla, indica que el valor de esta dimensión en el Post Test es mayor que el valor en el Pre Test. Sin embargo, se observa que un niño no ha mostrado ningún cambio dentro de esta dimensión con la aplicación del tratamiento, esta aseveración se asume debido a que los valores obtenidos en el pre test y post test son iguales.

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Señala que las hipótesis estadísticas cumplen las siguientes especificaciones:

$$H_0: W_{(+)} = W_{(-)}$$

$$H_1: W_{(+)} \neq W_{(-)}$$

b. Decisión estadística

Si p valor > 0,05; entonces, se acepta la H_0

Si p valor < 0,05; entonces, se acepta la H_1

c. Nivel de significancia (α)

$$\alpha = 0,05 \text{ (5\%)}$$

Tabla 10

Estadísticos de prueba de la dimensión personal

	Pre - Post Personal – Personal
Z	-3,419 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,001

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.



Según la tabla 10, correspondiente a la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon, demuestra que p valor es igual a 0,001 siendo menor que el nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la cual afirma que, “la aplicación de juegos cooperativos si influye positiva y significativamente en la mejora de la dimensión personal de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018. Además, se observa que el valor de Z es igual -3,419^b, esto demuestra que las medias del pre y post test son diferentes como lo señala la especificación de la hipótesis alterna (**H₁: $W_{(+)} \neq W_{(-)}$**), característica esta que confirma que el tratamiento aplicado logro los resultados esperados.

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon (Dimensión social)

Tabla 11

Rangos de valores obtenidos de la dimensión social durante el pre y post test

			N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test D. Social -		Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
		Rangos positivos	11 ^b	6,00	66,00
Pre test D. Social		Empates	3 ^c		
Total			14		

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo

- a. Social (post test) < Social (pre test)
- b. Social (post test) > Social (pre test)
- c. Social (post test) = Social (pre test)

La tabla 11, señala que una vez aplicado el tratamiento (juegos cooperativos) 11 niños han mejorado su autoestima en la dimensión social, esto se evidencia debido a que los resultados que se detalla en esta tabla, indica que el valor de esta dimensión en el Post Test es mayor que el valor en el Pre Test. Sin embargo, se observa que 3 niños no han mostrado ningún cambio dentro de esta dimensión con la aplicación del tratamiento,



esta aseveración se asume debido que los valores obtenidos en el pre test y post test son iguales.

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Señala que las hipótesis estadísticas cumplen las siguientes especificaciones:

$$H_0: W_{(+)} = W_{(-)}$$

$$H_1: W_{(+)} \neq W_{(-)}$$

b. Decisión estadística

Si p valor $> 0,05$; entonces, se acepta la H_0

Si p valor $< 0,05$; entonces, se acepta la H_1

c. Nivel de significancia (α)

$$\alpha = 0,05 (5\%)$$

Tabla 12

Estadísticos de prueba de la dimensión social

	Pre - Post Social - Social
Z	-3,071 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,002

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según la tabla 12, correspondiente a la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon, demuestra que p valor es igual a 0,002 siendo menor que el nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la cual afirma que, “la aplicación de juegos cooperativos si influye positiva y significativamente en la mejora de la dimensión social de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018. Además, se observa que el valor de Z es igual -3,071^b, esto demuestra que las medias del pre y post test son diferentes

como lo señala la especificación de la hipótesis alterna (**H₁**: $W_{(+)} \neq W_{(-)}$), característica esta que confirma que el tratamiento aplicado logro los resultados esperados.

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon (Dimensión familiar)

Tabla 13

Rangos de valores obtenidos de la dimensión familiar durante el pre y post test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Post test D. Familiar	Rangos positivos	4 ^b	2,50	10,00
-				
Pre Test D. Familiar	Empates	10 ^c		
	Total	14		

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo

a. Familiar (post test) < Familiar (pre test)

b. Familiar (post test) > Familiar (pre test)

c. Familiar (post test) = Familiar (pre test)

La tabla 13, señala que una vez aplicado el tratamiento (juegos cooperativos) 4 niños han mejorado su autoestima en la dimensión familiar, esto se evidencia debido a que los resultados que se detalla en esta tabla, indica que el valor de esta dimensión en el Post Test es mayor que el valor en el Pre Test. Sin embargo, se observa que 10 niños no han mostrado ningún cambio dentro de esta dimensión con la aplicación del tratamiento, esta aseveración se asume debido a que los valores obtenidos en el pre test y post test son iguales.

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Señala que las hipótesis estadísticas cumplen las siguientes especificaciones:

$$H_0: W_{(+)} = W_{(-)}$$

$$H_1: W_{(+)} \neq W_{(-)}$$

b. Decisión estadística

Si p valor > 0,05; entonces, se acepta la H_0

Si p valor < 0,05; entonces, se acepta la H_1



c. Nivel de significancia (α)

$$\alpha = 0,05 \text{ (5\%)}$$

Tabla 14

Rangos de valores obtenidos de la dimensión familiar durante el pre y post test

	Pre - Post Familiar – Familiar
Z	-2,000 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,046

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según la tabla 14, correspondiente a la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon, demuestra que p valor es igual a 0,002 siendo menor que el nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la cual afirma que, “la aplicación de juegos cooperativos si influye positiva y significativamente en la mejora de la dimensión familiar de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018. Además, se observa que el valor de Z es igual -2,000^b, esto demuestra que las medias del pre y post test son diferentes como lo señala la especificación de la hipótesis alterna ($H_1: W_{(+)} \neq W_{(-)}$), característica esta que confirma que el tratamiento aplicado logro los resultados esperados.

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1 Análisis de los resultados

5.1.1 Análisis descriptivo de la variable autoestima

Tabla 15

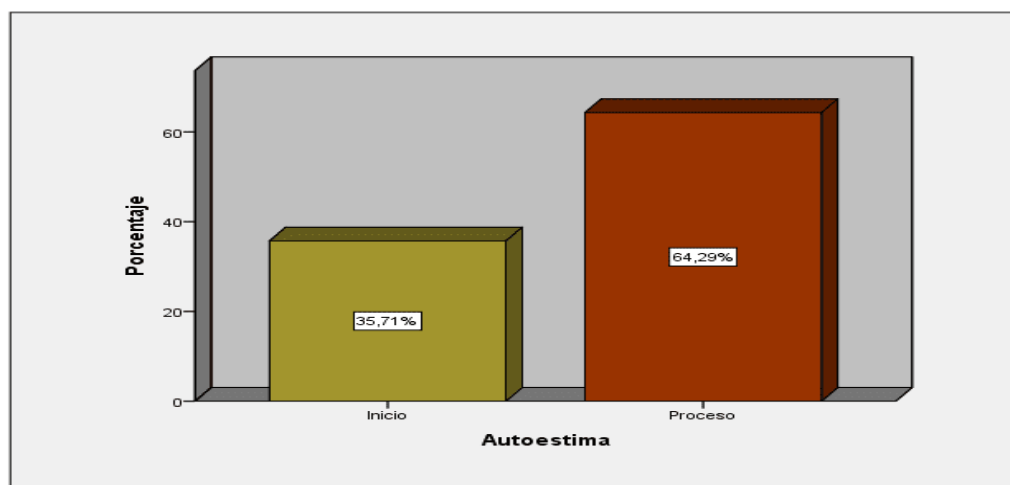
Distribución de frecuencia de la variable autoestima (pre test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	5	35,7	35,7	35,7
	Proceso	9	64,3	64,3	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo.

Figura 1

Distribución porcentual de frecuencias variable autoestima (pre test)



Nota. En la figura se muestra la variable autoestima con sus escalas de valoración y su respectivo porcentaje según la evaluación del pre test

Considerando a la dimensión personal y social reflejan que los niños están en la etapa de inicio y proceso, en la dimensión familiar los niños en su totalidad están

en proceso, situándolos en el nivel bajo y en proceso de alcanzar una alta autoestima esto hace deducir que existe un estado deficiente en la autoestima del niño.

Esto se corrobora con datos de la tabla 15 y figura 1, que corresponden a la observación inicial (pre test) de la autoestima antes de la aplicación de los juegos cooperativos, donde se observa que 5 niños que corresponde al 35,71% de la muestra se encuentran en la etapa de inicio, mientras que 9 niños que es el 64,29% se encuentran en proceso, estos registros reafirman la existencia del problema en la autoestima de los niños.

5.1.1.1 Descripción de la dimensión personal

Tabla 16

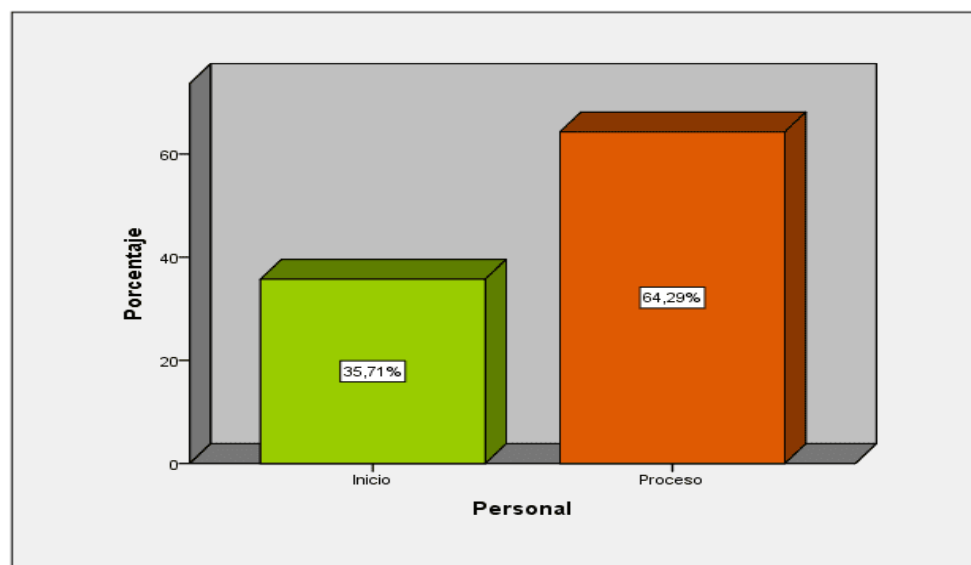
Distribución de frecuencia de la dimensión personal (pre test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	5	35,7	35,7	35,7
	Proceso	9	64,3	64,3	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo.

Figura 2

Distribución porcentual de frecuencias dimensión personal de la autoestima (pre test)



Nota. En la figura se muestra la dimensión personal de la variable autoestima con sus escalas de valoración y su respectivo porcentaje según la evaluación del pre test

En la tabla 16 y figura 2, que corresponden a la observación inicial (pre test) de la dimensión personal de la autoestima realizada antes de la aplicación de los juegos cooperativos, se observa que 5 niños que corresponde al 35,71% de la muestra se encuentran en la etapa de inicio, mientras que 9 niños que es el 64,29% se encuentran en proceso de lograr una buena autoestima. La lista de cotejo aplicada muestra que el comportamiento respecto a la participación, seguridad e independencia casi nunca han sido observados, mientras que la autonomía, perseverancia, toma de decisiones y orgullo fueron observados a veces en los niños.

Por tanto, es importante señalar que estos ítems considerados para esta dimensión reflejan la existencia de un problema en este aspecto de la autoestima

5.1.1.2 Descripción de la dimensión social

Tabla 17

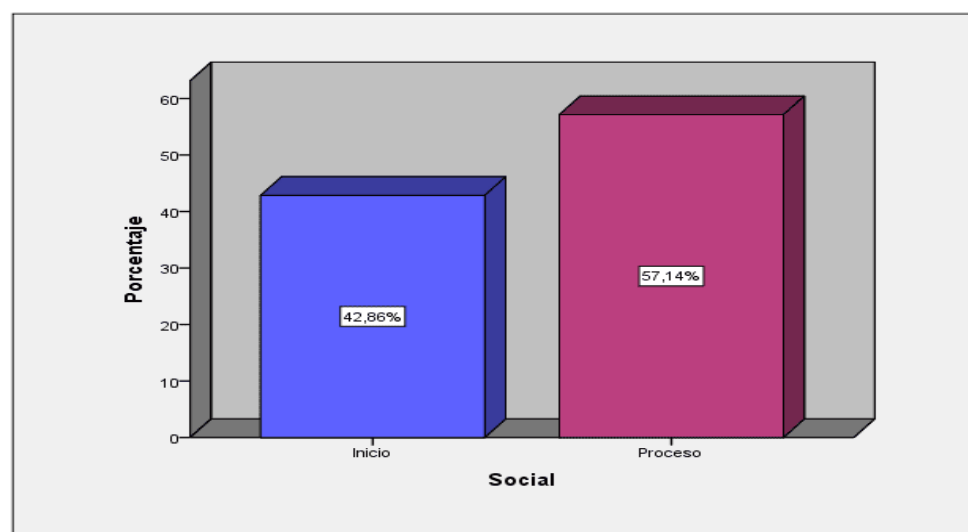
Distribución de frecuencia de la dimensión social (pre test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	6	42,9	42,9	42,9
	Proceso	8	57,1	57,1	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo.

Figura 3

Distribución porcentual de frecuencias dimensión social de la autoestima (pre test)



Nota. En la figura se muestra la dimensión social de la variable autoestima con sus escalas de valoración y su respectivo porcentaje según la evaluación del pre test

En la tabla 17 y figura 3, que corresponden a la observación inicial (pre test) de la dimensión social de la autoestima realizada antes de la aplicación de los juegos cooperativos, se observa que 6 niños que corresponde al 42,86% de la muestra se encuentran en la etapa de inicio, mientras que 8 niños que es el 57,14% se encuentran en la etapa de proceso de lograr una buena autoestima. La lista de cotejo aplicada muestra que el comportamiento respecto a la relación social, expresión de lo piensa, comunicación con la profesora y a la iniciativa se han observado casi nunca; mientras que la participación a nivel de la institución y empatía por sus compañeros fueron observados a veces en los niños.

Por tanto, es importante señalar que estos ítems considerados para esta dimensión reflejan la existencia de un problema en este aspecto de la autoestima.

5.1.1.3 Descripción de la dimensión familiar

Tabla 18

Distribución de frecuencia de la dimensión familiar (pre test)

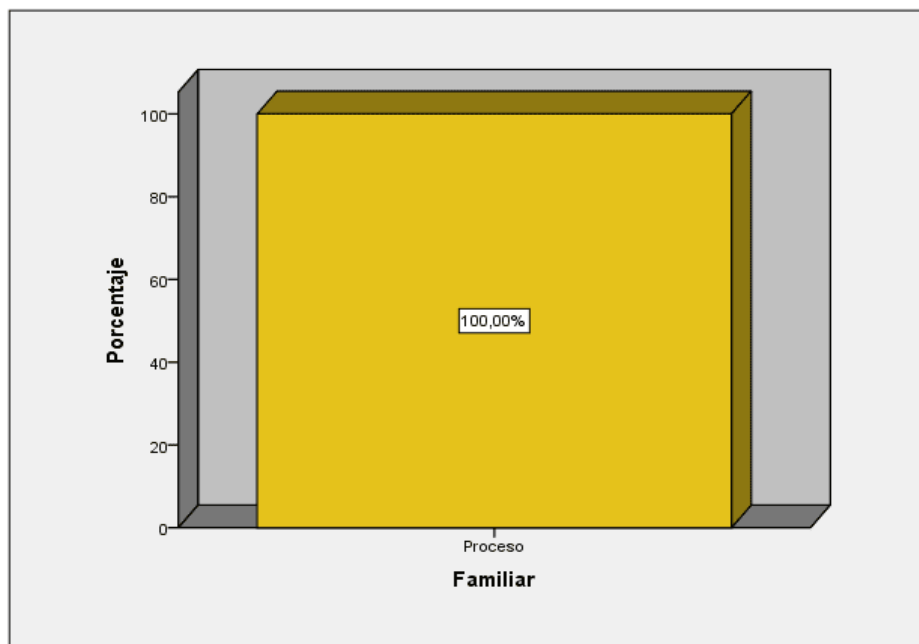
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proceso	14	100,0	100,0	100,0

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo.



Figura 4

Distribución porcentual de frecuencias dimensión familiar de la autoestima (pre test)



Nota. En la figura se muestra la dimensión familiar de la variable autoestima con sus escalas de valoración y su respectivo porcentaje según la evaluación del pre test

En la tabla 18 y figura 4, que corresponden a la observación inicial (pre test) de la dimensión familiar realizada antes de la aplicación de los juegos cooperativos, se observa que los 14 niños que corresponde al 100% del total se encuentran en la etapa de proceso de lograr una buena autoestima. En el cuestionario aplicado a los padres de familia muestra que el comportamiento respecto al afecto hacia su familia, al considerarse importante, la comunicación y relación con su familia, la participación en el hogar fue observados a veces en los niños.

Por tanto, es importante señalar que estos ítems considerados para esta dimensión reflejan la existencia de un problema en este aspecto de la autoestima.

5.1.2 Análisis descriptivo de la variable autoestima

Tabla 19

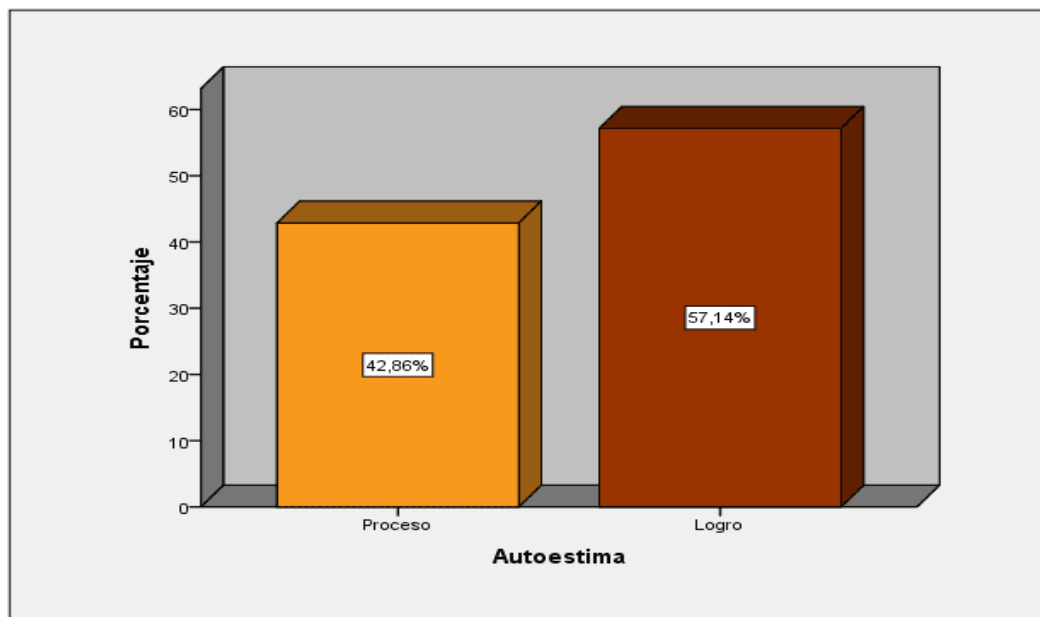
Distribución de frecuencias de la variable autoestima (post test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proceso	6	42,9	42,9	42,9
	Logro	8	57,1	57,1	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo.

Figura 5

Distribución porcentual de frecuencias variable autoestima (post test)



Nota. En la figura se muestra la variable autoestima con sus escalas de valoración y su respectivo porcentaje según la evaluación del post test

Considerando a la dimensión personal, social y familiar reflejan que los niños están en la etapa de proceso y logro, situándolos en el nivel medio y alto de la autoestima esto hace deducir que existe un estado óptimo de autoestima del niño.

Esto se corrobora con datos de la tabla 19 y figura 5, que corresponden a la observación inicial (pre test) de la autoestima después de la aplicación de los juegos cooperativos, donde se observa que 6 niños que corresponde al 42,86% de la muestra se encuentran en la etapa de proceso de lograr una buena autoestima, mientras que 8 niños que es el 57,14% se encuentran en logro alcanzar alta autoestima, estos registros reafirman la existencia de una mejor autoestima en los niños.

5.1.2.1 Descripción de la dimensión personal

Tabla 20

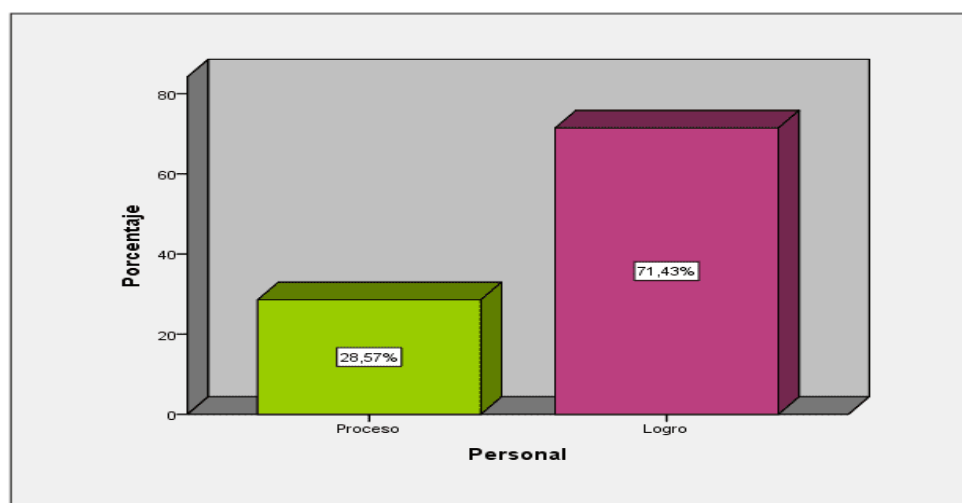
Distribución de frecuencia de la dimensión personal autoestima (post test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proceso	4	28,6	28,6	28,6
	Logro	10	71,4	71,4	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo.

Figura 6

Distribución porcentual de frecuencias dimensión personal de la autoestima (post test)



Nota. En la figura se muestra la dimensión personal de la variable autoestima con sus escalas de valoración y su respectivo porcentaje según la evaluación del post test

En la tabla 20 y figura 6, que corresponden a la observación inicial (post test) de la dimensión personal realizada después de la aplicación de los juegos cooperativos, se observa que 4 niños que corresponde al 28,57% del total se encuentran en la etapa de proceso de lograr una buena autoestima, mientras que 10 niños que es el 71,43% de la muestra se encuentran en la etapa de logro de alcanzar alta autoestima. La lista de cotejo aplicada muestra que el comportamiento respecto a la participación, perseverancia e independencia a veces se observaron y la autonomía, orgullo, seguridad, toma de decisiones casi siempre han sido observados, mientras que la preferencia de jugar con niños de su edad fue observada siempre en la gran mayoría los niños.

Por tanto, es importante señalar que estos ítems considerados para esta dimensión reflejan la existencia de una mejora en este aspecto de la autoestima.

5.1.2.2 Descripción de la dimensión social

Tabla 21

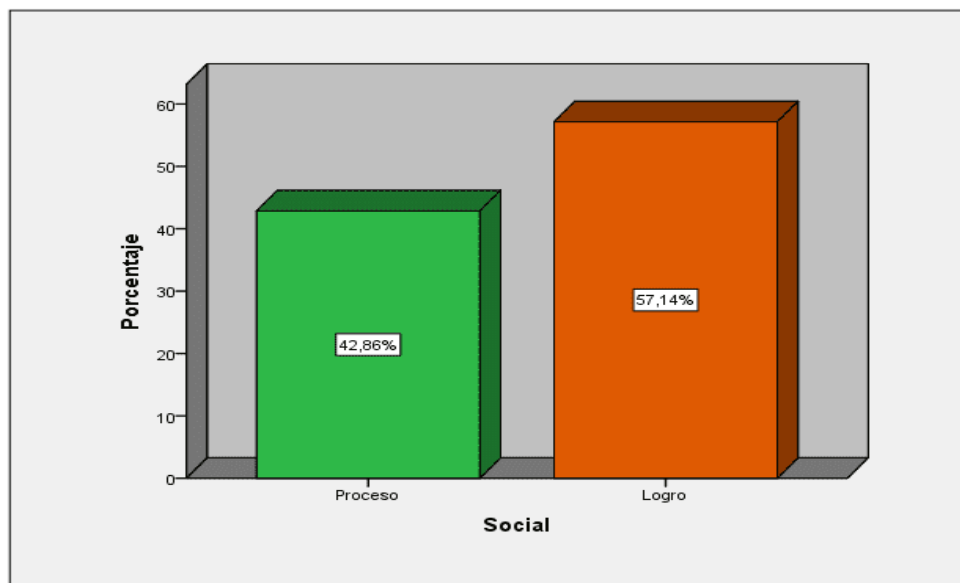
Distribución de frecuencia de la dimensión social de la autoestima (post test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proceso	6	42,9	42,9	42,9
	Logro	8	57,1	57,1	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Fuente: Levantamiento de datos en base al trabajo de campo.

Figura 7

Distribución porcentual de frecuencias dimensión social de la autoestima (post test)



Nota. En la figura se muestra la dimensión social de la variable autoestima con sus escalas de valoración y su respectivo porcentaje según la evaluación del post test

En la tabla 21 y figura 7, que corresponden a la observación inicial (pos test) de la dimensión personal realizada después de la aplicación de los juegos cooperativos, se observa que 6 niños que corresponde al 42,86% del total se encuentran en la etapa de proceso de lograr una buena autoestima, mientras que 8 niños que es el 57,14% de la muestra se encuentran en la etapa de logro. La lista de cotejo aplicada muestra que el comportamiento respecto a la empatía por sus compañeros e iniciativa se han observado a veces; mientras que la relación social, expresión de lo que piensa, participación a nivel de la institución, comunicación con la profesora fueron observados casi siempre en los niños. Por tanto, es importante señalar que estos ítems considerados para esta dimensión reflejan la existencia de una mejora en este aspecto de la autoestima.

5.1.2.3 Descripción de la dimensión familiar

Tabla 22

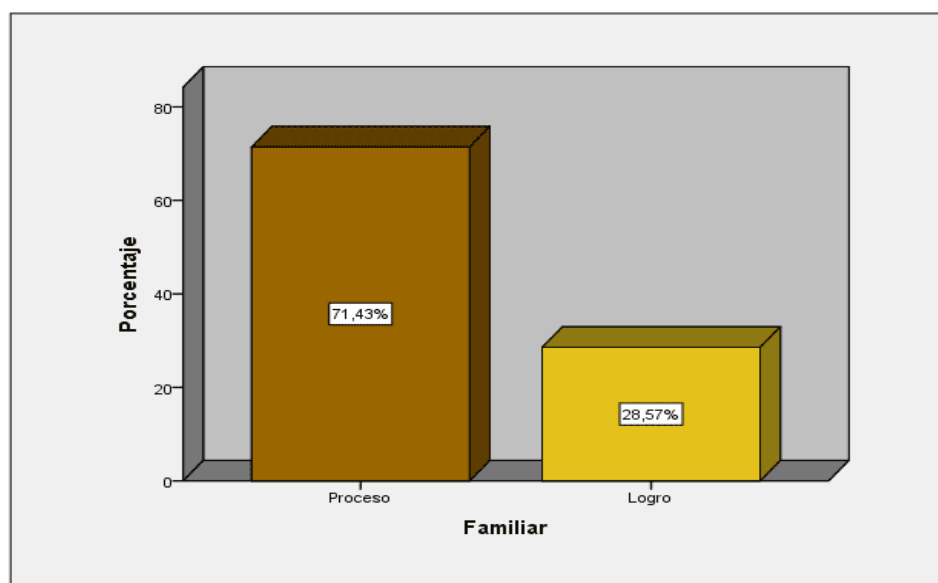
Distribución de frecuencia de la dimensión familiar de la autoestima (post test)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proceso	10	71,4	71,4	71,4
	Logro	4	28,6	28,6	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia, en base al procesamiento de datos SPSS

Figura 8

Distribución porcentual de frecuencias dimensión familiar de la autoestima (post test)



Nota. En la figura se muestra la dimensión familiar de la variable autoestima con sus escalas de valoración y su respectivo porcentaje según la evaluación del post test

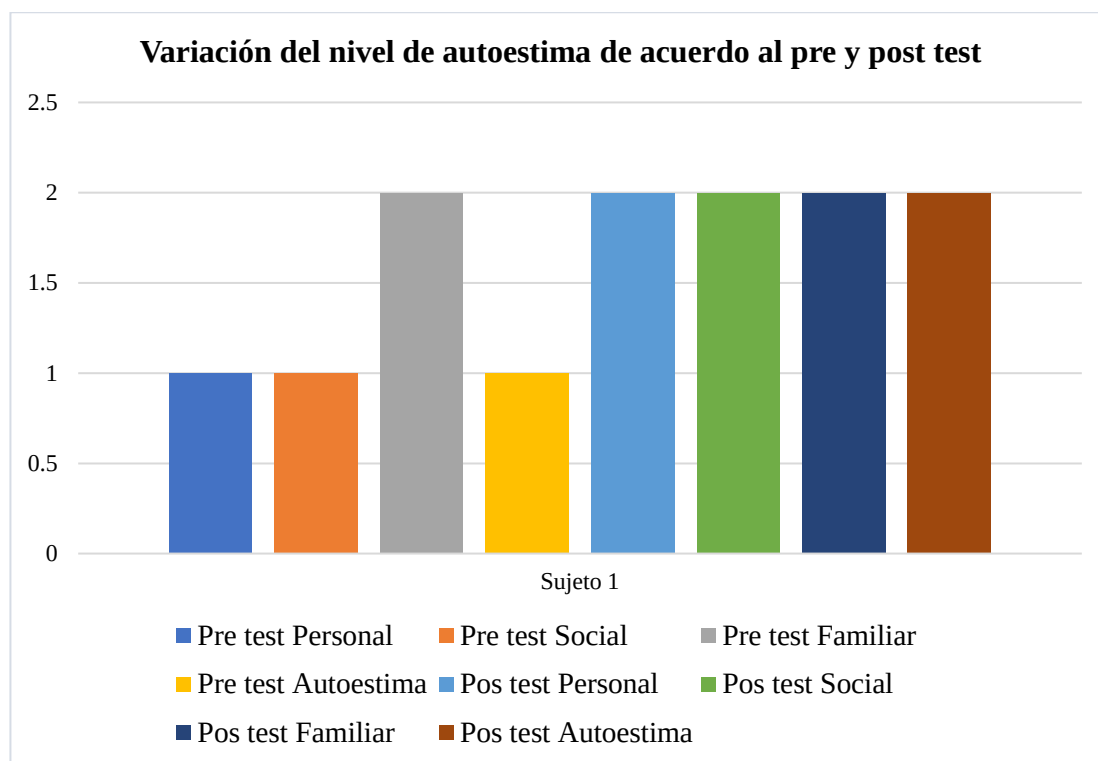
En la tabla 22 y figura 8, que corresponden a la observación inicial (pos test) de la dimensión personal realizada después de la aplicación de los juegos cooperativos, se observa que 10 niños que corresponde al 71,43% del total se encuentran en la etapa de proceso de lograr una buena autoestima, mientras que 8 niños que es el 28,57% de la muestra se encuentran en la etapa de logro de una alta autoestima. En el cuestionario aplicado a los padres de familia muestra que el comportamiento respecto a la participación y perseverancia en actividades del hogar han sido observados a veces en los niños, mientras que el afecto hacia su familia, la comunicación, relación considerarse importante, demostración de sus habilidades fueron observados casi siempre.

Por tanto, es importante señalar que estos ítems considerados para esta dimensión reflejan la existencia de un problema en este aspecto de la autoestima.

5.1.3 Variación individual del nivel de autoestima y sus dimensiones

Figura 9

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



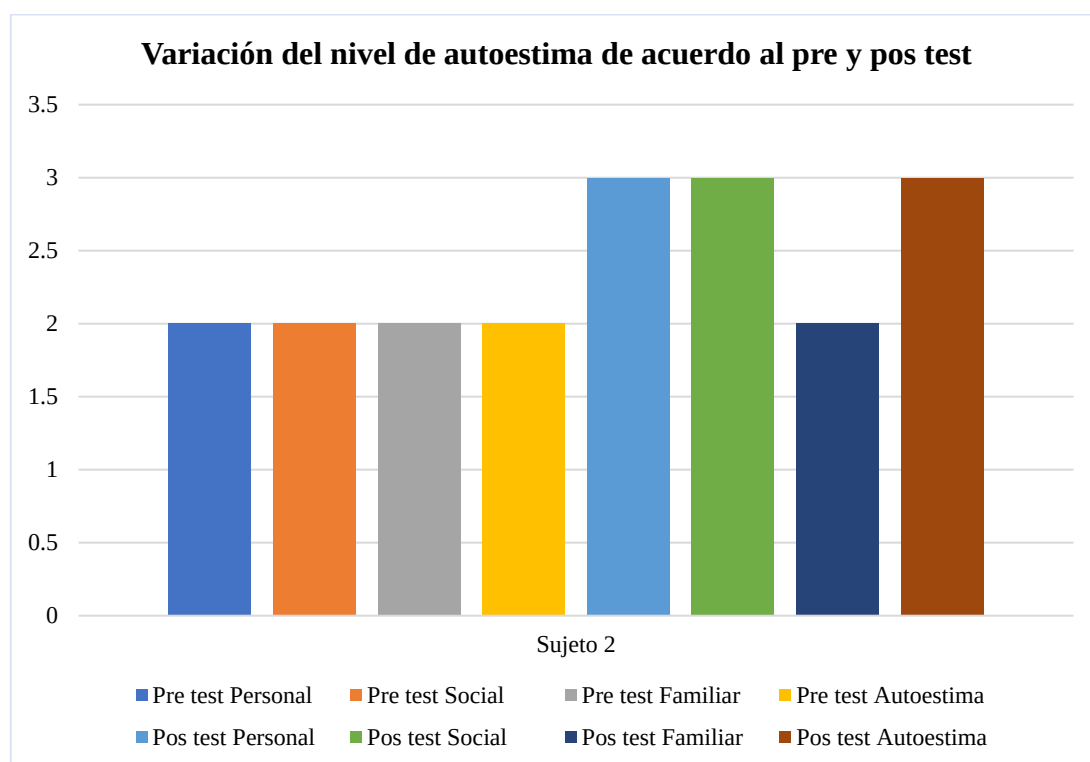
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 9, indica que el sujeto 1 después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 10

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



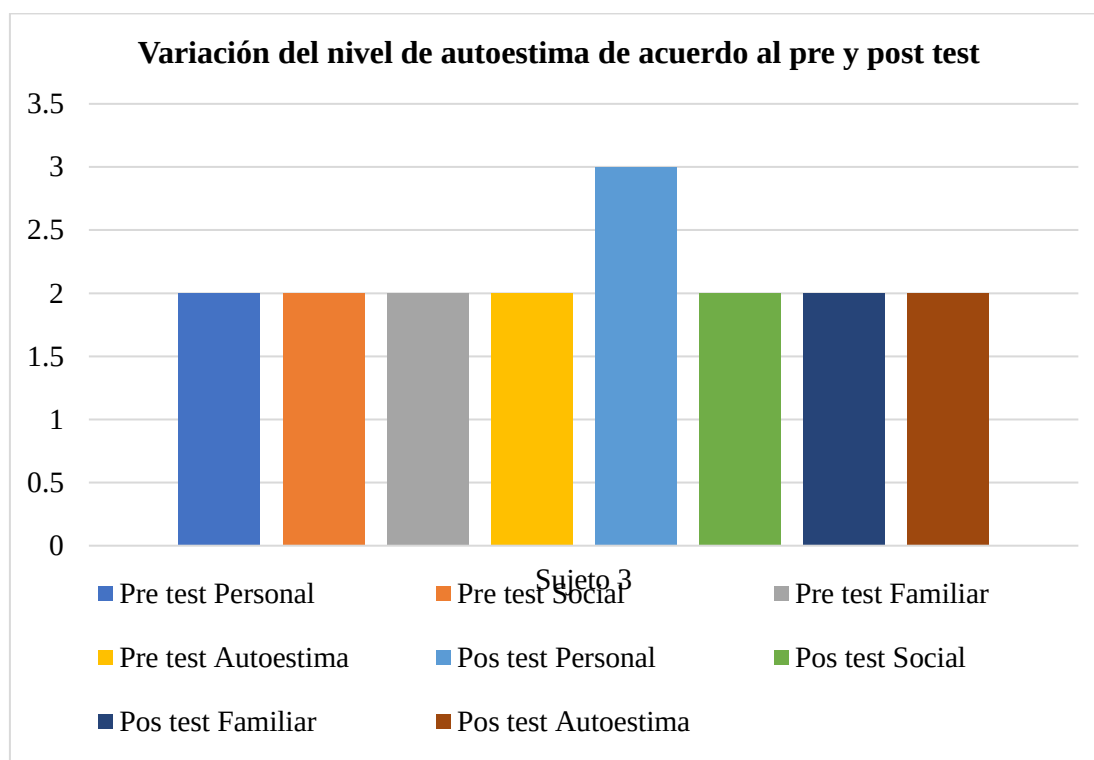
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 10, indica que el sujeto 2, después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 11

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



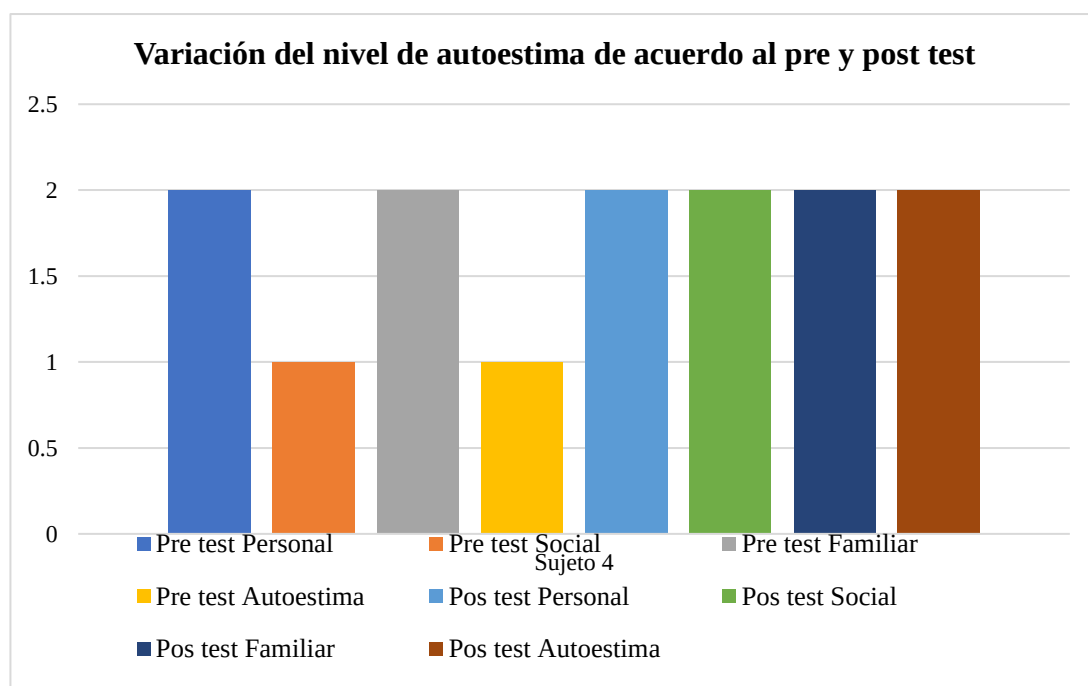
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 11, indica que el sujeto 3, después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 12

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



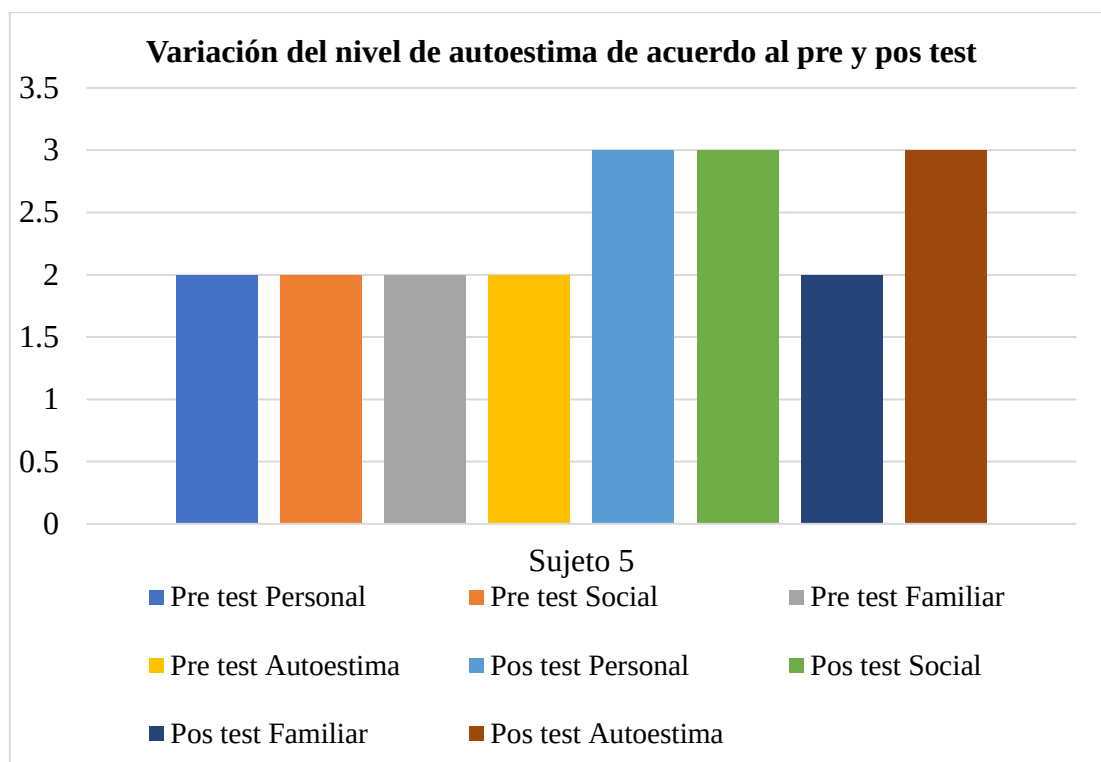
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 12, indica que el sujeto 4, después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 13

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



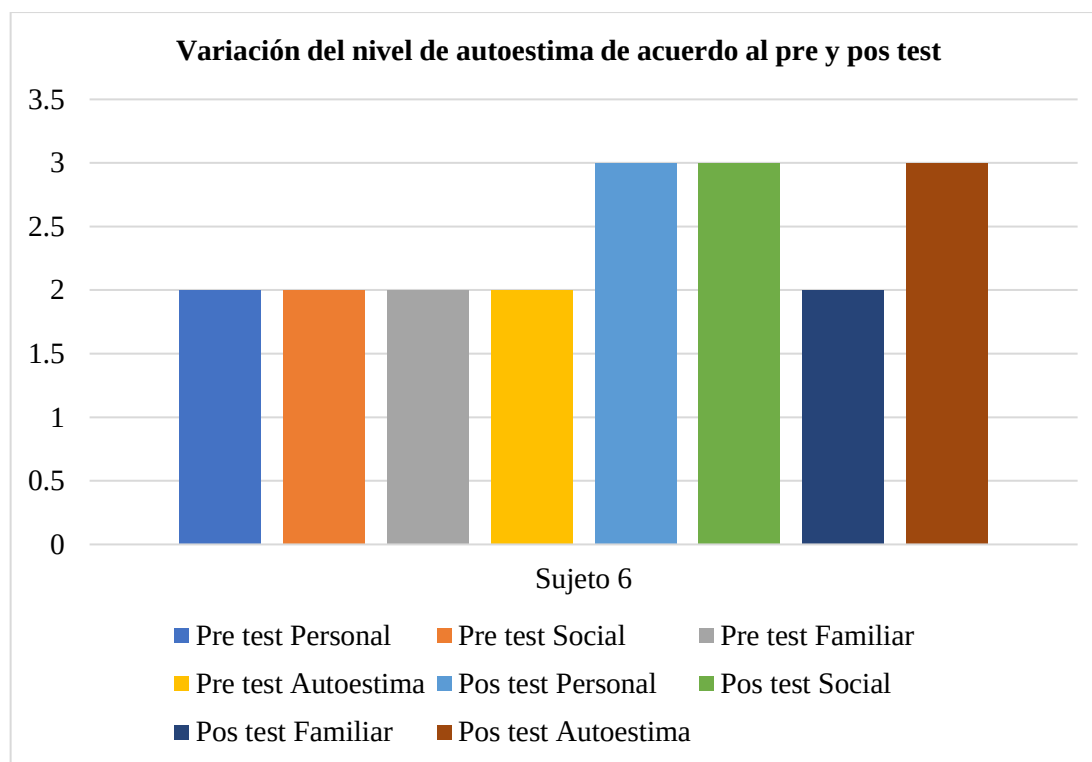
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 13, indica que el sujeto 5, después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 14

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



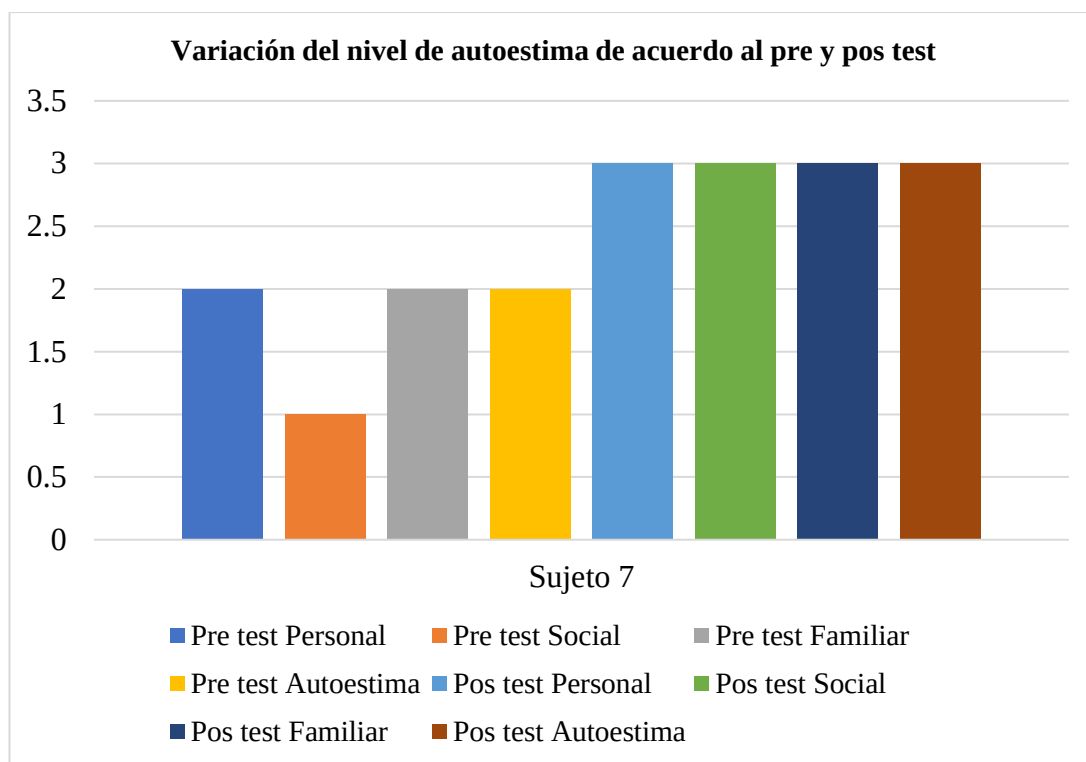
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 14, indica que el sujeto 6, después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 15

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



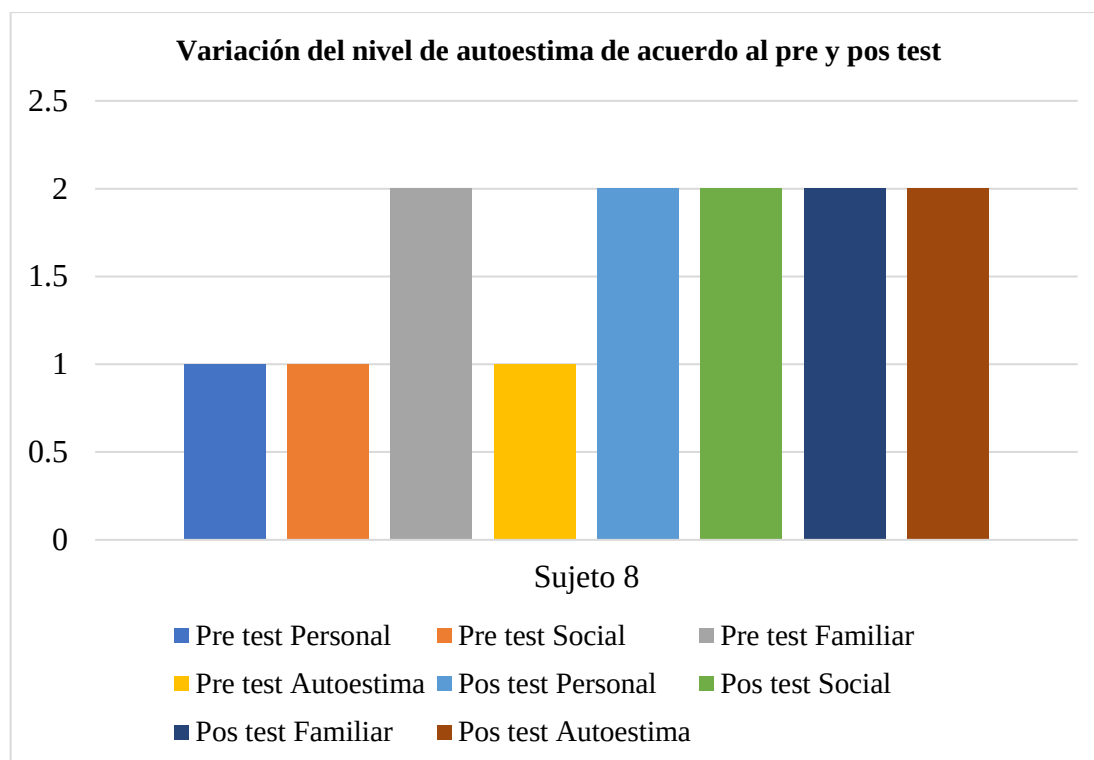
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 15, indica que el sujeto 7, después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 16

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



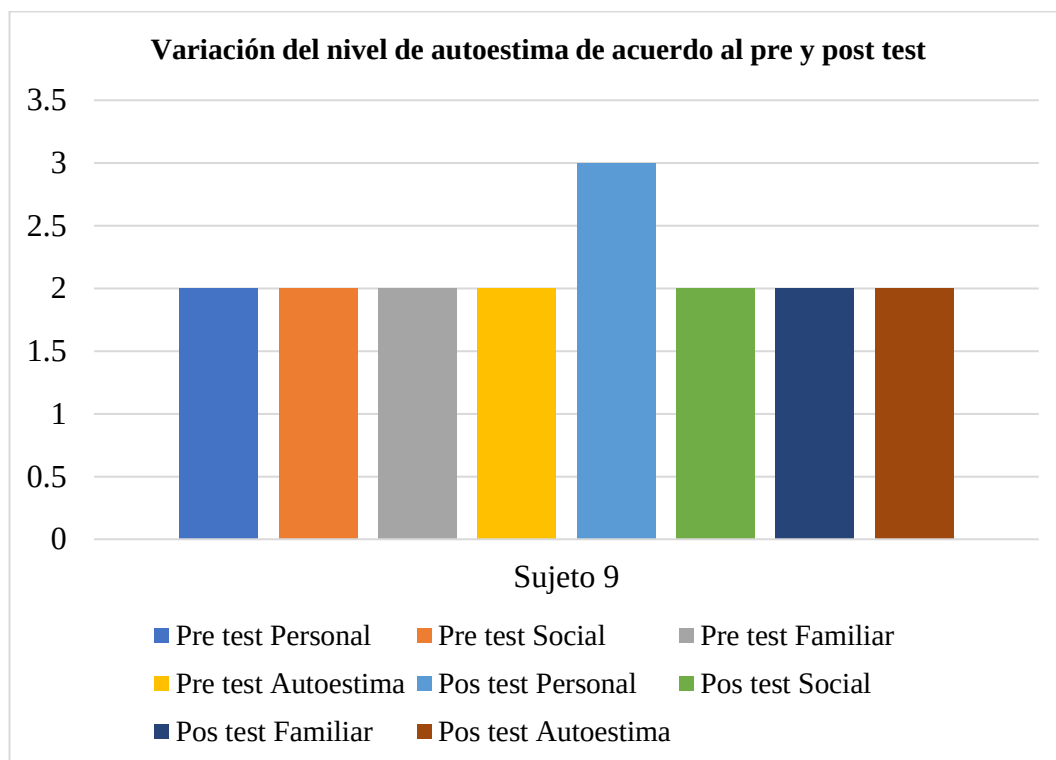
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 16, indica que el sujeto 8, después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 17

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



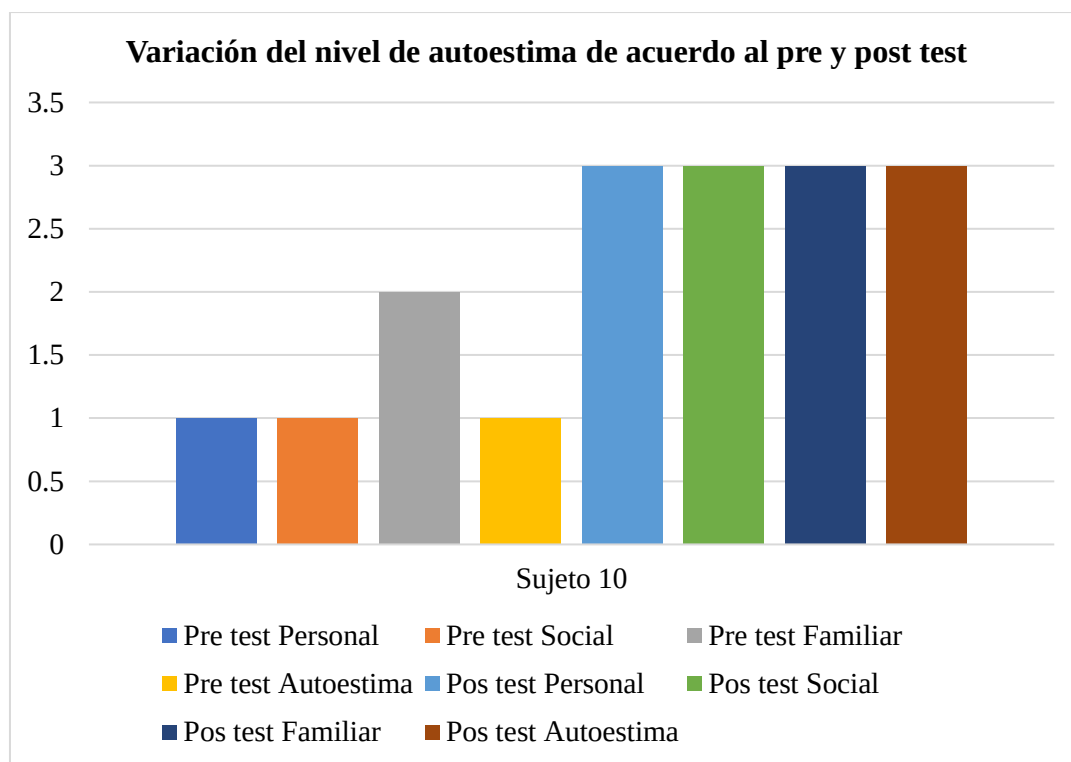
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 17, indica que el sujeto 9, después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 18

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



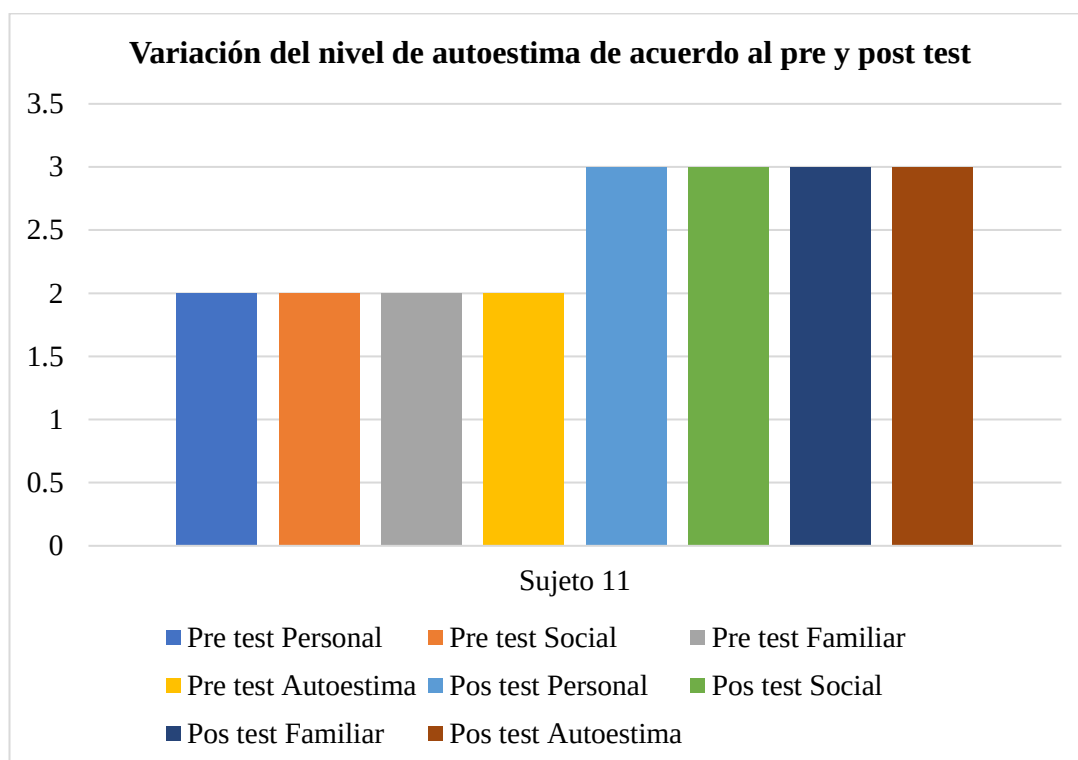
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 18, indica que el sujeto 10, después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 19

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



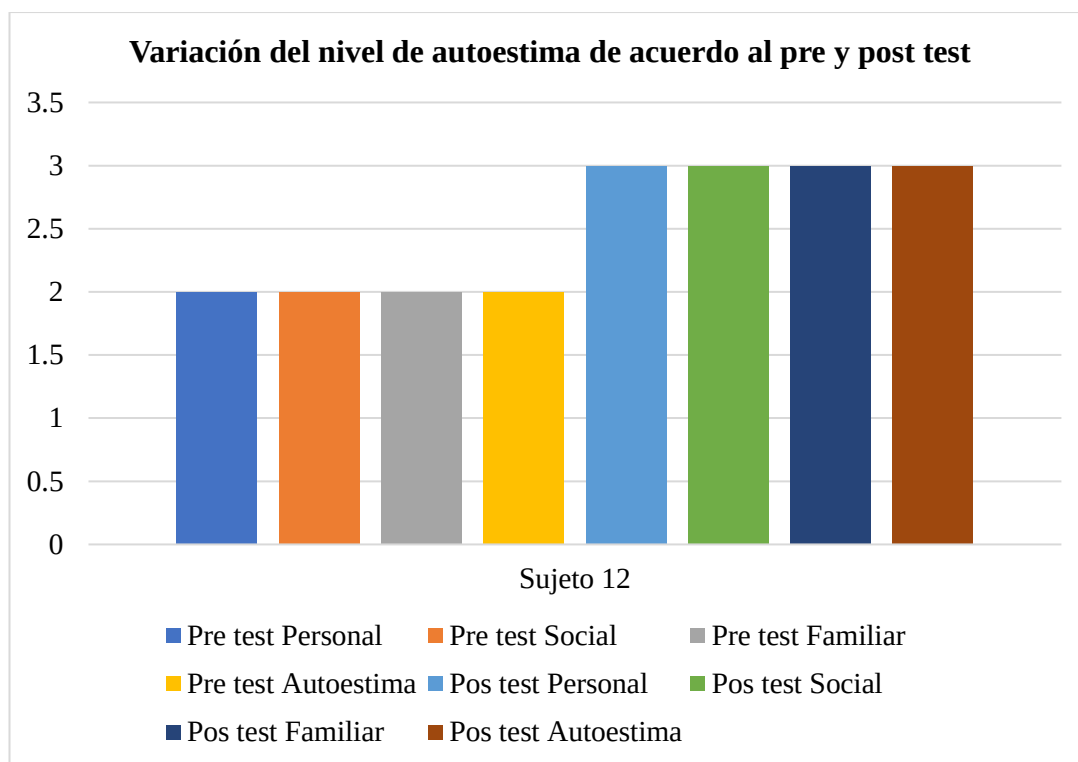
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 19, indica que el sujeto 11, después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 20

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



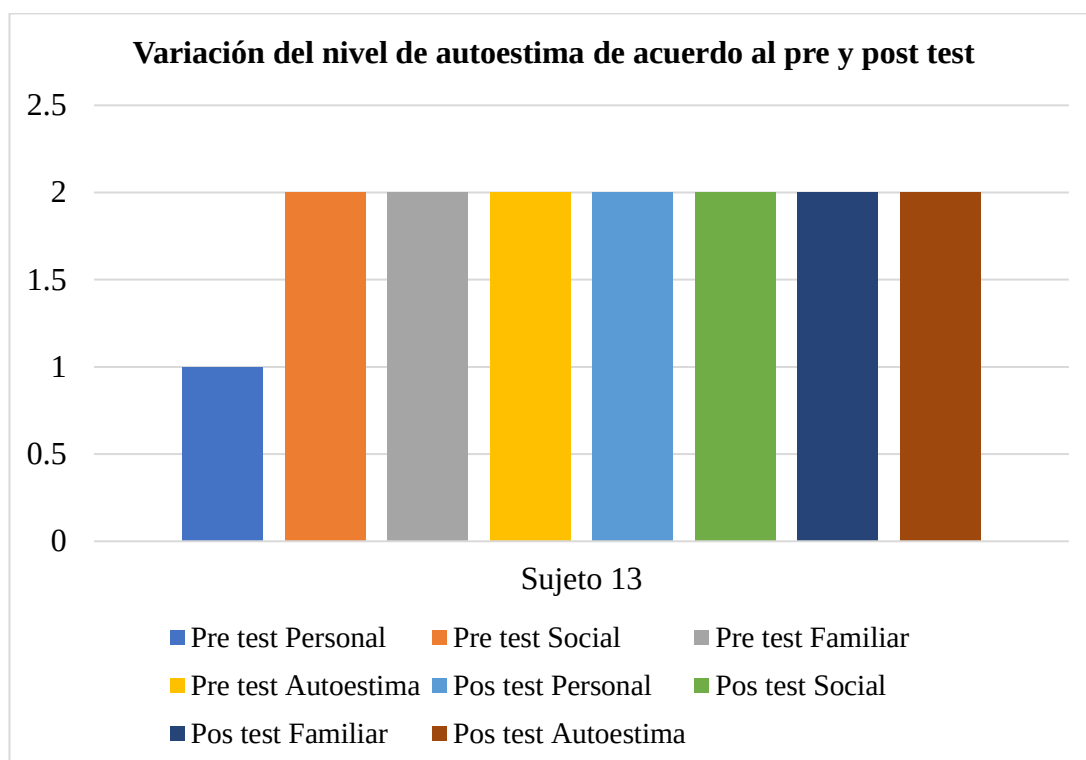
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 20, indica que el sujeto 12, después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 21

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



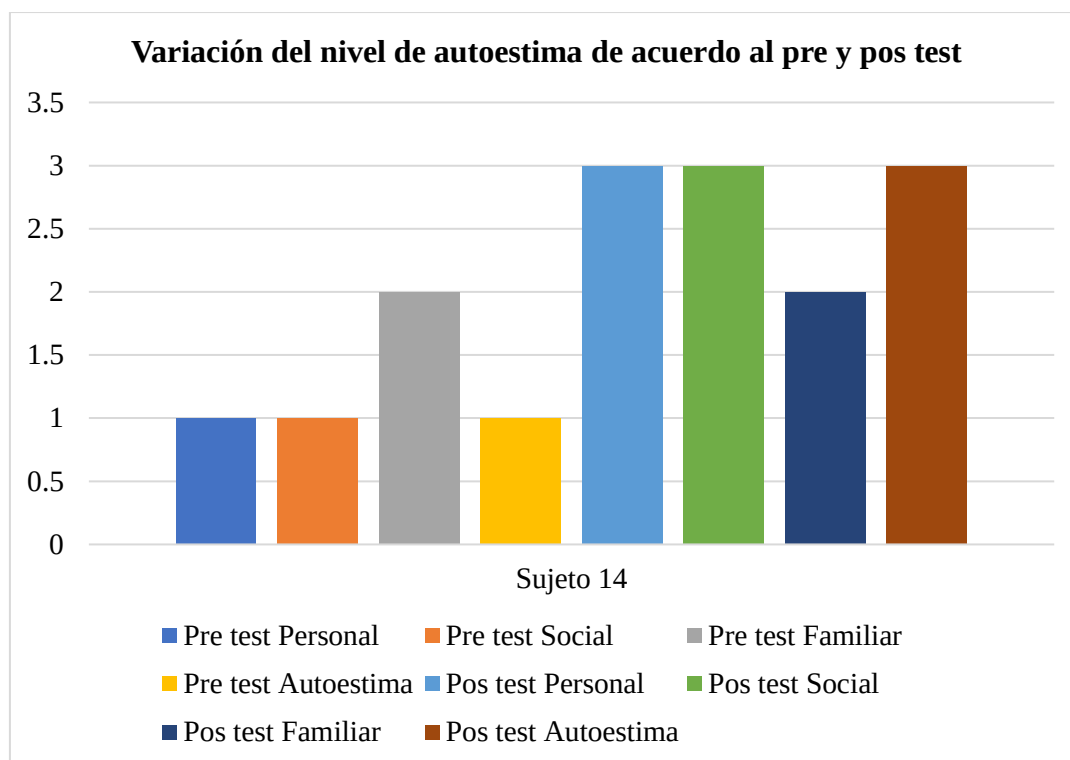
Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 21, indica que el sujeto 13 después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

Figura 22

Variación del nivel de autoestima de acuerdo al pre y pos test



Nota. En la figura se muestra la variación de las dimensiones autoestima personal, social y familiar según la evaluación pre test y post test con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las escalas de valoración

Escala	
Inicio: Autoestima baja	1
Proceso	2
Logro: Autoestima alta	3

La figura 22, indica que el sujeto 14 después del tratamiento mejoró su nivel de la autoestima y en sus dimensiones personal y social estando en proceso de lograr la autoestima alta; mientras que la dimensión familiar no ha sufrido ninguna variación.

5.2 Contrastación de la hipótesis

5.2.1. Hipótesis estadísticas

Hipótesis nulas

- La aplicación de juegos cooperativos no mejora significativamente el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018.
- La aplicación de juegos cooperativos no mejora positiva y significativamente en la mejora de la dimensión personal de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018.
- La aplicación de juegos cooperativos no mejora positiva y significativamente en la mejora de la dimensión familiar de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018
- La aplicación de juegos cooperativos no mejora positiva y significativamente en la mejora de la dimensión social de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay-2018.

Hipótesis alternas

- La aplicación juegos cooperativos sí mejora significativamente el nivel medio y bajo de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018.
- La aplicación de juegos cooperativos si mejora positiva y significativamente en la mejora de la dimensión personal de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018.
- La aplicación de juegos cooperativos si mejora positiva y significativamente en la mejora de la dimensión social de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay-2018.
- La aplicación de juegos cooperativos si mejora positiva y significativamente en la mejora de la dimensión familiar de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay – 2018

De lo anterior, para **rechazar o aceptar las hipótesis** se debe cumplir la siguiente condición:

Ho: $O_1 = O_2$; $\therefore$ (no hay diferencias entre el pre test y el post test).

Hi: $O_1 \neq O_2$; $\therefore$ (diferencias entre los promedios entre las dos observaciones pre test y post test)



5.3 Discusión

Los antecedentes citados en el marco teórico mencionan que existe una relación positiva entre los distintos tipos de juegos y la autoestima del niño, también otros trabajos de investigación que se han considerado afirman que los juegos simbólicos, recreativos, actividades lúdicas, han mejorado no solo la autoestima sino también la conducta de los niños, logrando que trabajen en grupo, sean empáticos, tengan una buena relación.

Estas conclusiones se fortalecen con los resultados obtenidos en este trabajo de investigación, porque demuestra que los juegos cooperativos también influyen en la mejora de la autoestima, lo que se ha visto reflejado en el incremento de la valoración personal, su percepción buena dentro de un grupo social y la valoración que se hace en el entorno familiar.

Estos resultados tienen sustento científico planteado por Garaigordobil (2003) quien que los objetivos de los juegos cooperativos son: el de incrementar la autoestima, mejorar el comportamiento social, la identificación y expresión de emociones, la empatía, afrontamiento y resolución de emociones negativas.

A mayor confianza que tenga el niño, le permite integrarse con mayor facilidad a un grupo social, demostrando participación en diversas actividades, expresando sus ideas, sentimientos, y su preocupación por los demás, haciendo esto no solo que se integre, sino también que el niño perciba esta aceptación del grupo, generando en el yo del niño que las cosas las hace bien y que es reconocido por los demás miembros, influyendo en la mejora de su autoestima. En tal sentido, los resultados corroboran este análisis, debido a que la aplicación de los juegos cooperativos ha mejorado la dimensión social de la autoestima de los niños en cada uno de sus elementos; antes de la aplicación obtuvieron un 42.86% etapa de inicio (a. baja) y 57.14% etapa proceso, luego de la aplicación se obtuvo 42,86% en etapa de proceso (a. media) y 57,14% de la etapa de logro (a. alta) la cual mejoró. Esta afirmación producto de esta investigación se sustenta en lo que menciona Delgado, en su libro el juego infantil y su metodología: el juego permite el autoconocimiento y conocimiento del entorno y de las personas que comparten a nivel social, siendo un elemento socializador que contribuye en el niño a relacionarse e integrarse dentro de un grupo social.

Respecto a la dimensión familiar es importante referirnos que hoy en día los niños adoptan comportamientos en los que se evidencia un nivel bajo de la autoestima, problemática que es generada en el entorno familiar debido a que sus actividades que realizan disminuyen el contacto con sus hijos y corto tiempo de calidad que están con



ellos que deberían ser aprovechados en brindarles afecto, motivándolos, haciéndoles sentir importantes, por lo contrario, son reemplazados con la tecnología.

En la investigación realizada en nuestra evaluación de pre test los niños antes del tratamiento se encontraban en la etapa de proceso observando que mostraban poca frecuencia de afecto a sus padres y familiares, limitada conversación y relaciones con su seno familiar y una frecuencia intermedia de participación en actividades familiares.

Estos comportamientos que reflejan en el aspecto familiar de la autoestima, han sido mejorados con la aplicación de los juegos cooperativos realizados con los niños les permitió una mejor interacción, mayor afecto, mejor comunicación y el fortalecimiento de la relación entre los miembros del hogar. Por lo que todo esto coadyuvó a mejorar la comunicación, participación y perseverancia en las actividades familiares.



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primera: La aplicación de los juegos cooperativos ha modificado el comportamiento de la variable dependiente de manera positiva porque ha mejorado significativamente el nivel de la autoestima en los niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, considerando que estas actividades estimularon la comunicación, la confianza, la participación y con ello disminuyen las conductas negativas. Esta afirmación se sustenta en los resultados obtenidos: Z es igual -3,127b que indica que las medias del pre y post test son diferentes, descripción propia de la H1: $W(+) \neq W(-)$; el valor del post test es mayor al pre test segunda condición de la H1 y el P valor (0,002) obtenido es menor al nivel de significancia planteado en la investigación (0,05) tercera condición para aceptar la hipótesis alterna.

Segunda: aplicación de los juegos cooperativos modificó el comportamiento en la dimensión personal de la autoestima en los niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, debido a que ellos desarrollaron mayor seguridad, autonomía, auto aceptación, auto concepto y respeto por si mismos. Esta conclusión se fundamenta en los resultados obtenidos: Z es igual -3,419b que indica que las medias del pre y post test son diferentes, descripción propia de la H1: $W(+) \neq W(-)$; el valor del post test es mayor al pre test segunda condición de la H1 y el P valor (0,001) obtenido es menor al nivel de significancia planteado en la investigación (0,05) tercera condición para aceptar la hipótesis alterna.

Tercera: La aplicación de los juegos cooperativos ha permitido mejorar la dimensión social de la autoestima en los niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, logrando desarrollar mayor empatía, interrelación e integración con otros niños. Esta afirmación se sustenta en los resultados obtenidos: Z es igual -3,071b que indicag que las medias del pre y post test son diferentes, descripción propia de la H1: $W(+) \neq W(-)$; el valor del post test es mayor al pre test segunda condición de la H1 y el P valor (0,002)



obtenido es menor al nivel de significancia planteado en la investigación (0,05) tercera condición para aceptar la hipótesis alterna.

Cuarta: La aplicación de los juegos cooperativos logro mejorar el comportamiento en la dimensión familiar de la autoestima en los niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, debido que los padres de familia indicaron el desarrolló su auto concepto, relaciones y la confianza de sus hijos. Esto se confirma en los resultados obtenidos: Z es igual -2,000b que indica que las medias del pre y post test son diferentes, descripción propia de la H1: $W(+) \neq W(-)$; el valor del post test es mayor al pre test segunda condición de la H1 y el P valor (0,046) obtenido es menor al nivel de significancia planteado en la investigación (0,05) tercera condición para aceptar la hipótesis alterna.

6.2. Recomendaciones

Primera: Los directivos y plana docente de la Institución Educativa Inicial N° 02 “María Inmaculada” Abancay, deben incluir en su Plan Anual de Trabajo (PAT) los juegos cooperativos en la hora destinada a los talleres psicomotricidad, por el beneficio que estas actividades logran sobre la autoestima.

Segunda: La directora debe programar capacitaciones para fortalecer las capacidades de los docentes y puedan identificar los comportamientos propios de un problema de autoestima en los niños y de esta manera puedan considerar los juegos cooperativos, considerando que al mejorar su autoestima el niño podrá desenvolverse mejor en el aspecto personal

Tercera: Los docentes deben propiciar actividades que refuercen los juegos cooperativos para fortalecerlos, considerando que al mejorar su autoestima el niño podrá desenvolverse mejor el aspecto social.

Cuarta: Los docentes deben programar actividades extracurriculares en donde se desarrollen los juegos cooperativos con la participación de los padres de familia; realizar charlas y talleres en la aprendan a trabajar la autoestima en sus niños.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo Moreno, G. G. (2016). *Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos*. Colombia.
- Apter, T. (2007). *El niño seguro de sí mismo*. España: EDAF. S.L. .
- Arotoma, S. (2007). *Tesis de grado y metodología de investigación en organizaciones, mercado y sociedad*. DSG Vargas S.R.L.
- Arranz, B. E. (07 de Julio de 2017). *Juegos cooperativos y sin competicion para la educacion infantil juguemos a la paz*. Obtenido de Educacion fisica en primaria: http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/___juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf
- Berntsson, E. y. (2016). *15 claves para una autoestima indestructible*. Madrid: Mestas Ediciones.
- Branden, N. (1995). *Los seis pilares de la autoestima, el libro definitivo sobre la autoestima por el más importante especialista en la materia*. Barcelona: Paidos .
- Carrasco D. , S. (2016). *Metodología de la investigación científica*. Lima-Perú: San Marcos E.I.R.L.
- Coopersmith, S. (1968). *Estudios sobre el autoestima*. Mexico: Trillas.
- Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodologia*. España : Ediciones para ninfo, SA.
- Delgado, M. G. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela Abierta*, 248.
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. España : siglo XXI ESPAÑA EDITORES S.A.
- Duque, H. (2005). *Autoestima en la vida familiar*. Bogota, Colombia: SAN PABLO.
- Estrada, M. R. (2015). *Autoestima: Clave del éxito personal*. Mexico: Editorial El Manual Moderno.
- Fernandez Juarez, J. (2003). *Segundas jornadas de educacion en valores*. Venezuela: Paulinas.
- Franceine , F. (2005). *Jugamos: El juego con niños y niñas de 0 a 6 años*. Madrid España : NARCEA, S.A.
- Garaigordobil M, F. J. (2006). *E juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evluacion de rogramas de intervencion para la educacion infantil, primaria y secundaria*. España: Secretaria General Tecnica Sub Direccion General de Informacion y Publicaciones.



- Gershen Kaufman, L. R., & Espeland, P. (2005). *Como enseñar autoestima*. Mexico, Mexico: PAX Mexico, Libreria Carlos Cesarman S.A.
- Hernandez S., R., Fernández C., C., & Baptista L., P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL/Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Izquierdo , C. (2005). *Como enseñar autoestima* . Mexico : PAX Mexico, libreria Carlos Cesarman .
- Lopez Jordán , M. E., & Gonzales Medina , F. (2016). *Eutoestima e inteligencia emocional en los niños claves para fortalecer su auto concepto y sus relaciones* . Colombia : Gamma S.A. .
- Luque, G. T. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil es una obra que aborda la motricidad en edades tempranas, de 0 a 6 años*. España: Ediciones Paraninfo, S.A.
- Minaya Becerra, L. S. (2015). *Programa de juegos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. "Pasitos de Jesús"* . Tumbes.
- Montenegro Mesones, D. J. (2017). *Juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial*. Chiclayo.
- Mora Reinozo, A. G. (2017). *El juego cooperativo y el desarrollo de la autoestima en la educación inicial*. Ecuador.
- Navarro , V. (2002). *El afán de jugar: teoria y practica* . Barcelona- España: INDE publicaciones .
- Omeñeca Cilla, V. R., & Ruiz Omeñeca, V. (s.f.). *Juegos cooperativos y educacion fisica*. España: Paidotribo.
- Posse , R., & Melgosa , J. (2001). *Para el niño: el arte de saber educar*. Madrid : SAFELIZ, S. L.
- Requena, B. M. (2003). *Metodologia del juego*. España: Secretaria General Tecnica.
- Saenz Parra, J. C. (2015). *El juego simbólico para el fortalecimiento de la autoestima en niños de transición, de la I.E.D. MARCO TULIO FERNÁNDEZ, sese B, jornada diaria*. Bogota.
- Sher, B. (2006). *Juegos para mejorar la autoestima de los niños* . España : Random House Espanha .



- Silberstein, D. (2016). *Reafirmar la autoestima de nuestros hijos* . España: Ediciones Lea.
- Sperling, A. (1964). *Psicología Simplificada. Psicología Simplificada* .
- Tito Villacorta, Y. (2012). *Programa de actividades lúdicas para el fortalecimiento del autoestima de los niños de 5 años de la I.E.I “Divino Maestro”* . Abancay.
- Trujillo Garcia , A. M. (2009). *Consejos y Orientaciones para una infancia feliz*. España: Ilustraciones Antonio Manuel Trujillo .
- Velázquez Callado, C. (2002). *Hacia la coeducación física. Una propuesta basada en la cooperación*. Ed. Clarión. .
- Venegas , F. M., Garcia , M., & Venegas , A. M. (2010). *El juego infantil y su metodología* . Malaga- España : Innovacion y cualificacion, S.L.
- Wilber, K. (2008). *El proyecto atman, una vision transpersonal del desarrollo humano*. Barcelona: Kairós.
- Zapata, O. A., & Aquino, F. (1983). *Psicopedagogía de la educación motriz en la etapa del aprendizaje escolar* . México: Trillas.



ANEXOS



ANEXO 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema General ¿En qué medida la aplicación de juegos cooperativos mejora el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay -2018?	Objetivo general Determinar si la aplicación de Juegos cooperativos mejora el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2018.	Hipótesis general Los juegos cooperativos mejoran significativamente el nivel de la autoestima en niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay – 2018, debido a que estimulan la comunicación, la confianza, la participación y con ello disminuyen las conductas negativas.		• <u>TIPO DE INVESTIGACIÓN</u> Investigación Aplicada • <u>DISEÑO ESTADÍSTICO</u> Pre experimental (Pre y post prueba)
Problemas Específicos ¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos influye en la mejora de la dimensión personal de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay -2018?	Objetivo Específico Demostrar de qué manera influye la aplicación de Juegos cooperativos influye en la mejora de la dimensión personal de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I Inicial N° 02 María Inmaculada, Abancay -2018.	Hipótesis específicas Los juegos cooperativos influyen en la mejora de la dimensión personal de la autoestima en niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay – 2018, debido a que desarrolla la seguridad, autonomía, auto aceptación, auto concepto y respeto.	Variable independiente: Juegos cooperativos	▪ Material en investigación: Por ser la población pequeña se considera un muestreo no probabilístico intencionado por lo que se considerará a los niños de cinco años del aula estrellitas de la I.E.I. N°02 María Inmaculada, Abancay-2018. ▪ Técnica e instrumentos de recolección de datos: Técnica: Observación – Encuesta. Instrumento: Lista de cotejo y Cuestionario. ▪ Tratamiento y proceso de datos: Utilización del paquete estadístico SPSS, (estadísticas descriptivas y gráficos estadísticos). ▪ Prueba de hipótesis mediante Rangos con signos Wilcoxon. ▪ Interpretación de resultados.
¿De qué manera la aplicación de Juegos cooperativos influye en la mejora de la dimensión familiar de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay -2018?	Demostrar de qué manera influye la aplicación de Juegos cooperativos influye en la mejora de la dimensión familiar de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay- 2018.	Los juegos cooperativos influyen en la mejora de la dimensión social de la autoestima en niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay – 2018, debido a que desarrollan la empatía, interrelación e integración con otros niños	Variable dependiente: Autoestima	
¿De qué manera la aplicación de Juegos cooperativos influye en la mejora de la dimensión social de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay -2018?	Demostrar de qué manera influye la aplicación de Juegos cooperativos influye en la mejora de la dimensión social de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay- 2018.	Los juegos cooperativos influyen en la mejora de la dimensión familiar de la autoestima en niños de cinco años en la I.E.I N° 02 María Inmaculada, Abancay – 2018, debido a que desarrolla su auto concepto, relaciones y la confianza		

ANEXO N° 2

LISTA DE COTEJO

La siguiente lista de cotejo tiene la finalidad de recoger datos para realizar el proyecto de investigación "Juegos cooperativos para mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N° 02 Maria Inmaculada" Abancay - 2018. Este instrumento se aplicará antes y después del tratamiento

Fecha: _____

Dimensión 1: Personal

N°	Items	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
1	Se considera talentoso					
2	Participa en clase.					
3	Muestra independencia al resolver sus problemas					
4	Es seguro de sí mismo					
5	Realiza sus trabajos con autonomía					
6	Participa en la jornada diaria					
7	Toma sus propias decisiones					
8	Es orgulloso de lo que hace					
9	Es perseverante en las actividades que realiza					
10	Prefiere jugar con niños de su edad.					
11	Expresa lo que siente y piensa.					

Dimensión 2: Social

N°	Items	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
12	Se relaciona con otras personas					
13	Juega en grupo					
14	Trabaja en grupo					
15	Participa de las actividades del jardín con agrado					
16	Cuando juega con sus compañeros dice lo que piensa					
17	Se comunica con su profesora					
18	Da abrazos					
19	Se preocupa por los sentimientos de los demás					
20	Toma iniciativas dentro de un grupo					

NOTA:

Escala	
Nunca	0 días
Casi nunca	1 día
A veces	2 a 3 días
Casi siempre	4 días
Siempre	5 días

Instrumento validado por:

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAELASTIDAS
DE APURÍMAC
[Firma]
M.Sc. YHON FUENTES HUAMAN
46978545

[Firma]
Lic. Reyna Apaza Pacori
PSICÓLOGA
C.Ps.P. 26316
40574562

ANEXO N° 3

CUESTIONARIO A PADRES DE FAMILIA

El siguiente cuestionario del Proyecto de Investigación "Juegos cooperativos para mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años I.E.I. N° 02 María Inmaculada, Abancay – 2018", tiene la finalidad de obtener datos del comportamiento de los niños de acuerdo a los indicadores de la dimensión familiar, y siendo este observable por los padres de familia deberán marcar con una X en la alternativa de acuerdo a las preguntas con respecto a su niño(a):

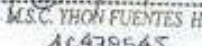
Fecha: _____

N°	Items	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
1	Lo observan alegre dentro de su hogar.					
2	Colabora de manera voluntaria en las labores del hogar					
3	Es perseverante en las actividades que realiza en casa					
4	Participa en las conversaciones y decisiones familiares.					
5	Saluda a las personas que visitan su casa					
6	Se relaciona fácilmente con otras personas.					
7	Le cuenta las actividades que realiza en el jardín.					
8	Participa en actividades grupales que realiza la familia					
9	Juega con sus hermanos/ primos					
10	Muestra sus habilidades y destrezas frente a sus familiares					
11	Muestra afecto a sus padres y hermanos					
12	Se considera importante en su familia					

NOTA:

Escala	
Nunca	0 días
Casi nunca	1 a 2 días
A veces	3 a 4 días
Casi siempre	5 a 6 días
Siempre	7 días

Instrumento validado por:



 M.S.C. YHON PUENTES HUAMAN
 40478545


 Lic. Reyna Apaza Pach
 PSICÓLOGA
 C.P.S.P. 26316
 40574362

ANEXO N°4

CRITERIOS CONSIDERADOS PARA EL INSTRUMENTO “LISTA DE COTEJO”

Nº	Dimension Personal
1	Frecuencia con la que menciona que es bueno (bailando, pintando, cantado, recitando, jugando, corriendo)
2	Frecuencia con que responde preguntas, colabora con la profesora, con sus compañeros
3	Frecuencia con que desarrolla sus actividades solo: come, guardar sus cosas
4	Frecuencia con que participa, se integra a las actividades
5	Frecuencia con que solicita ayuda de su maestra o compañeros
6	Frecuencia con que participa en las rutinas, desarrollo de la sesión y talleres
7	Frecuencia con que elige sus materiales de trabajo, jugar, con quien jugar
8	Frecuencia con que muestra sus trabajos, habilidades
9	Frecuencia con que intenta hasta lograr: sus trabajos
10	Frecuencia con que juega con niños de su edad
11	Frecuencia con que expresa lo que siente y piensa en los juegos, trabajos grupales
Nº	Dimension social
12	Frecuencia con que se relaciona al momento de jugar, realizar trabajos (con adultos y pares)
13	Frecuencia con que colabora con sus compañeros en la realización del juego
14	Frecuencia con que ayuda a realizar el trabajo y coopera con sus compañeros
15	Frecuencia con que participa en las actividades del jardín con agrado
16	Frecuencia con que manifiesta lo que le gusta, disgusta
17	Frecuencia con que se comunica con su profesora
18	Frecuencia con que da abrazos
19	Frecuencia con que se preocupa por los sentimientos de los demás
20	Frecuencia con que toma iniciativas

ANEXO N°5

ESCALA DE MEDICIÓN RECODIFICADA

AUTOESTIMA

Inicio (autoestima baja)	33 - 76	
Proceso	77 - 121	
Logro (autoestima alta)	122 - 163	

1. DIMENSION PERSONAL

Inicio (autoestima baja)	11 - 25	
Proceso	26 - 40	
Logro (autoestima alta)	41 - 55	

2. DIMENSION SOCIAL

Inicio (autoestima baja)	9 - 20	
Proceso	21 - 33	
Logro (autoestima alta)	34 - 45	

3. DIMENSION FAMILIAR

Inicio (autoestima baja)	13 - 29	
Proceso	30 - 47	
Logro (autoestima alta)	48 - 65	

ANEXO N°6

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

II. DATOS GENERALES

2.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. N° 02 MARÍA INMACULADA, ABANCAY - 2018"

2.2 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Cuestionario (Dimensión familiar)

2.3 EJECUTORAS: Bach. Marjorie Susan Medina Martínez
Bach. Betsabe Espinoza Mendoza

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			X
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			X
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X
Otros					

III. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐

10 octubre de 2018

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
M.S.C. YHON FUENTES HUAMAN

Firma

DNI : 40478545

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

V. DATOS GENERALES

Título de la Tesis : "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. Nº 02 MARÍA INMACULADA, ABANCAY - 2018"

Instrumento de validación: Cuestionario (Dimensión familiar)

Ejecutoras : Bach. Marjorie Susan Medina Martínez
Bach. Betsabe Espinoza Mendoza

VI. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

4. FORMA:

Ninguna

5. CONTENIDO:

Ninguna

6. ESTRUCTURA:

Ninguna

VII. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

VIII. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURÍMAC
MARC. YHON FUENTES HUAMÁN

Firma
DNI : 46478545

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Título de la Tesis : "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. Nº 02 MARÍA INMACULADA, ABANCAY - 2018"

Instrumento de validación: Lista de cotejo (Dimensión Personal y Social de la autoestima)

Ejecutoras : Bach. Marjorie Susan Medina Martínez
Bach. Betsabe Espinoza Mendoza

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

Ninguna

2. CONTENIDO:

Ninguna

3. ESTRUCTURA:

Ninguna

III. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
Firma
DNI : 46478545

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 **TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:** "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. Nº 02 MARÍA INMACULADA, ABANCAY - 2018"

1.2 **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:** Lista de cotejo (Dimensión Personal y Social de la autoestima)

1.3 **EJECUTORAS:** Bach. Marjorie Susan Medina Martínez
Bach. Betsabe Espinoza Mendoza

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			X
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			X
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X
Otros					

I. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación



Debe corregirse



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
R.S.C. YHON FUENTES HUAMAN

Firma
DNI: 40478545

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

V. DATOS GENERALES

Título de la Tesis : "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. Nº 02 MARÍA INMACULADA, ABANCAY - 2018"

Instrumento de validación: Cuestionario (Dimensión familiar)

Ejecutoras : Bach. Marjorie Susan Medina Martínez
Bach. Betsabe Espinoza Mendoza

VI. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

4. FORMA:

Ninguna Observación

5. CONTENIDO:

Ninguna Observación

6. ESTRUCTURA:

Ninguna Observación

VII. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

VIII. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

☒

Debe corregirse

☐

Lic. Reyna Apaza Pacosi
PSICÓLOGA
C.Ps.P. 26316

Firma

DNI : 40 57 43 62

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 **TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:** "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. N° 02 MARÍA INMACULADA, ABANCAY - 2018"

1.2 **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:** Lista de cotejo (Dimensión Personal y Social de la autoestima)

1.3 **EJECUTORAS:** Bach. Marjorie Susan Medina Martínez
Bach. Betsabe Espinoza Mendoza

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			X
	1.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X
	2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			X
Contenido	3.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X
	4.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X
	5.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X
Estructura	6.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X
	7.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X
	8.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X
	9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X
Otros	10.				

I. APORTE Y/O SUGERENCIAS:

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐


Lic. Reyna Apaza Pacosi
PSICÓLOGA
C.Ps.P. 26316

Firma
DNI : 40 574362

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Título de la Tesis : "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. Nº 02 MARÍA INMACULADA, ABANCAY - 2018"

Instrumento de validación: Lista de cotejo (Dimensión Personal y Social de la autoestima)

Ejecutoras : Bach. Marjorie Susan Medina Martínez
Bach. Betsabe Espinoza Mendoza

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

Ninguna Observación

2. CONTENIDO:

Ninguna Observación

3. ESTRUCTURA:

Ninguna Observación

III. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐


Lic. Reyna Apaza Paco
PSICÓLOGA
C.P.S.P. 26316

Firma
DNI : 40574362

ANEXO N°7

LOS JUEGOS COOPERATIVOS

TRATAMIENTO

Primero, selección de juegos cooperativos: se ha tomado en cuenta los tipos y la complejidad de los juegos por lo que se está considerando un total de 12 juegos, ver anexo 9.

Segundo, de la programación: los juegos que responden a la dimensión personal y social serán aplicados cinco días a la semana (lunes a viernes) Estos juegos serán repetidos de manera intercalada evitando que se repita la semana siguiente.

Tercero, de la organización de la aplicación de los juegos: la secuencia de los diferentes tipos de juego se detalla en el anexo 8.

Cuarto, del tiempo de duración de los juegos: se aplica un total de 12 juegos que serán ejecutados en 26 horas, y que se detallan en el anexo 9.

Quinto, de la secuencia metodológica de los juegos: considera tres etapas inicio, desarrollo y cierre para uno de los juegos cooperativos ver anexos del 8 al 23.

Sexto, del seguimiento del proceso de mejora de la autoestima: los instrumentos serán aplicados 2 veces durante el proceso (pre y post test).

Séptimo, de la evaluación final: al culminar el tratamiento con los 12 juegos, se realizará una aplicación final de los instrumentos para ver cuánto ha mejorado la autoestima de los niños que presentan un nivel de autoestima baja y media.

ANEXO N°8: ORGANIZACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Tipos de juegos	Nombres de los juegos	Secuencia
Juegos de contacto	Me pica aquí.	Se realizará en el periodo de la primera semana (total de horas: 3h. 45 min)
	En la fiesta de mi pueblo	
	Recotín, recotán.	
Juego para conocerse	Cambio de sitio	
	Pajarita Pía	
Juego para conocerse	Las cosas que hago bien	Se realizará en el periodo de la segunda semana (total de horas: 3h. 45 min)
Juegos de confianza	Lazarillo	
	Seguir la cuerda	
	Somos ciega	
Juegos de estima	La botella de la amistad	Se realizará en el periodo de la tercera semana (total de horas: 3h. 45 min)
Juegos de estima	Cumplidos	
	Arriba las manos	
Juegos de contacto	Me pica aquí	Se realizará en el periodo de la cuarta semana (total de horas: 3h. 45 min)
	En la fiesta de mi pueblo	
	Recotín, recotán.	
Juego para conocerse	Cambio de sitio	
	Paajarita Pia	Se realizará en el periodo de la quinta semana (total de horas: 3h. 45 min)
	Las cosas que hago bien	
Juegos de confianza	Lazarillo	
	Sigue la cuerda	
Juegos de confianza	Somos ciegas.	Se realizará en el periodo de la quinta semana (total de horas: 3h. 45 min)
Juegos de estima	La botella de la amistad	
	Cumplidos	
	Arriba las manos	
Juegos de contacto	En la fiesta de mi pueblo	

ANEXO N°9: BATERIA DE JUEGOS COOPERATIVOS

	Dimensiones	Objetivos	Nombre del juego	Duración	Estrategia	Materiales	Escenario	Indicador	Dimensi n	Aplicación
Variable Independiente JUEGOS COOPERATIVOS	Juegos de Contacto	Ofrecen confianza y seguridad en relación a su cuerpo y el cuerpo de las personas.	Me pica aquí.	45 min	Dinámica Grupal.	Recurso verbal	Patio	Interrelación Seguridad Participación	Personal	Diaria
			En la fiesta de mi pueblo	45 min	Dinámica Grupal	Recurso verbal	Patio	Respeto Interrelación Seguridad Autonomía Participación		
			Recotín, recotán.	45 min	Dinámica Grupal	Recurso verbal	Patio	Participación Seguridad Interrelación Empatía	Social	
	Juegos para conocerse	Conocerse a sí mismos y conocer un poco más a otras personas	Cambio de sitio	45 min	Dinámica Grupal	- Recurso verbal - Cojines	Patio	Participación Seguridad Interrelación	Personal	
			Pajarita Pia	45 min	Dinámica Grupal	- Recurso verbal - Venda	Aula	Participación Seguridad Empatía Interrelación		
			Las cosas que hago bien	45 min	Dinámica Grupal	Recurso verbal	Patio	Participación Autoaceptación Autoconpeto Seguridad	Social	
	Juegos de confianza:	Tener confianza en uno mismo y en el grupo.	El lazarillo	45 min	Dinámica Grupal	Recurso verbal	Patio	Participación Confianza Interrelación	Personal	

			Seguir la cuerda	45 min	Dinámica Grupal	• Recurso verbal • Cuerda • Vendas	Patio	Participación Seguridad	Social	
			Somos ciegos	45 min	Dinámica Grupal	• Recurso verbal • Vendas	Aula	Participación Seguridad Autonomía Interrelación		
	Juegos de estima	Manifestar afectos positivos hacia otras personas	La botella de la amistad	45 min	Dinámica Grupal	• Recurso verbal • Botella	Patio	Interrelación Confianza Participación Autoconcepto	Social	
			Cumplidos	45 min	Dinámica Grupal	• Recurso verbal	Patio	Participación Interrelación		
			Arriba las manos	45 min	Dinámica Grupal	• Recurso verbal	Patio	Participación Interrelación	Personal	

Total de juegos	12
-----------------	----

ANEXO N° 10 - JUEGOS COOPERATIVOS

Juego N° 1: Me pica aquí	Materiales	Escenario	Duración
INICIO Los niños deberán estar sentados en el suelo y en posición circular, con esta organización grupal brevemente los objetivos del juego.	Recurso verbal	Patio	45 min
DESARROLLO Nos ponemos todas en círculo de forma que no estemos muy separadas. Recordamos las diferentes partes del cuerpo y sus nombres. Se pregunta: ¿A alguien le pica la oreja? ¿A alguien le pica la cara? ¿A alguien le pica la pierna? Después la primera persona dirá: "Me llamo Lorena y me pica la cabeza" (se rasca la cabeza). ¿Por favor, me rascas? (Dirigiéndose a quien está a su lado). La compañera le rasca donde dijo. Y Lorena se lo agradece diciendo: <i>Gracias</i>. La compañera dice: "<i>Me llamo Lía y me pica el hombro</i>" (se rasca ahí). <i>Por favor ¿me ayudas?</i> (Dirigiéndose a la que está al otro lado) Cuando la compañera del otro lado la rasca le dice: <i>Gracias</i>, Así siguen hasta que han dicho su nombre todas y todos. Si no les pica nada, les decimos que se lo imaginen o pasamos a otra niña.	Recurso verbal		
CIERRE Se dialoga y reflexiona sobre el desarrollo del juego sentimientos tenidos en la experiencia, participaciones, rechazos, respeto por las reglas, cooperación	Recurso verbal		

Juego N° 2: En la fiesta de mi pueblo	Materiales	Escenario	Duración
INICIO Separamos las mesas de modo que quede mucho espacio libre en la clase.	Recurso verbal	Aula	45 min
DESARROLLO Nos dispersamos por ese espacio mientras recitamos melódicamente y bailamos. En la fiesta de mi pueblo todo el mundo va a bailar En un momento la guía una estrofa : Codo con codo, codo con codo. Todas las personas repiten la estrofa a la vez que tocan con otra persona la parte del cuerpo indicada. Es importante que se queden quietos como estatuas cada vez que acaban de cantar el ESTRIBILLO o la ESTROFA para poder controlar mejor el desarrollo de la actividad. Se repite todo desde el principio varias veces. Cada vez cantamos en la estrofa una parte del cuerpo diferente: Rodilla con rodilla. Oreja con oreja. Cara con cara. Hombro con hombro.	Recurso verbal		
CIERRE Se dialoga y reflexiona sobre el desarrollo del juego sentimientos tenidos en la experiencia, participaciones, rechazos, respeto por las reglas, cooperación	Recurso verbal		

Juego N°3: Recotín, recotán	Materiales	Escenario	Duración
INICIO Los niños deberán estar sentados en el suelo y en posición circular, con esta organización grupal brevemente los objetivos del juego.	Recurso verbal	Patio	45 min
DESARROLLO En parejas han de adivinar cuántos dedos les ponen en la espalda, en los hombros o en la cabeza mientras recito: Recotín, recotán de la vera, vera, van. El armario, la cortina, ¿Cuántos dedos te he puesto encima? Habremos de tener cuidado en poner los dedos muy separados para que los distingan.	Recurso verbal		
CIERRE Se dialoga y reflexiona sobre el desarrollo del juego sentimientos tenidos en la experiencia, participaciones, rechazos, respeto por las reglas, cooperación	Recurso verbal		

Juego N° 4: Cambio de sitio	Materiales	Escenario	Duración
INICIO Los niños deberán estar sentados en el suelo y en posición circular, con esta organización grupal brevemente los objetivos del juego.	Recurso verbal	Patio	45 min
DESARROLLO La guía dice la frase, por ejemplo: Que se pongan de pie y se cambien de silla quienes llevan falda. Entonces todas las que llevan falda se ponen de pie y se cambian de silla. Podemos decir: Que se pongan de pie y se cambien de silla quienes tengan algo rojo en la ropa. Y se cambian de sillas las que tienen algo rojo en la ropa. Que se cambie de sitio quien tenga sueño. A quien le gusta el color rojo. Quienes han dado un beso a alguien esta mañana. Quienes tienen un animal en casa. Quien tiene miedo cuando está a oscuras. Quien ha dormido mal. A quien le molesta el ruido. A quien le gusta bailar. Seguimos así con frases nuevas buscando preferentemente les sirvan para conocer más a sus compañeros. A veces se cambian de sitio para moverse aunque no sea cierto lo que expresan o a veces no se cambian por pereza o timidez. Por eso en cada frase hay que preguntar a algunas que se cambiaron y a algunas que nos e cambiaron para comprobar la verdad y conocernos más realmente.	Recurso verbal Cojines		
CIERRE Se dialoga y reflexiona sobre el desarrollo del juego sentimientos tenidos en la experiencia, participaciones, rechazos, respeto por las reglas, cooperación	Recurso verbal		

Juego N°5: Pajarita Pía	Materiales	Escenario	Duración
INICIO Los niños deberán estar sentados en el suelo y en posición circular, con esta organización grupal brevemente los objetivos del juego.	Recurso verbal	Aula	45 min
DESARROLLO Se les pregunta: ¿Qué dicen los pajaritos? Y ¿qué dicen los perritos? Todos se sientan en círculo menos un niño o niña que se queda en el centro del círculo y a quien la guía tapará los ojos con un pañuelo o bufanda. Ayudamos a quien está en medio para que vaya a ciegas a la orilla y se siente en las rodillas de una persona de la clase a quien dirán: "Pajarita, pía". Esa persona que está sentada debajo dirá: "Pío, pío" y quien está encima de las rodillas adivinará su nombre: Es Álvaro. - ¿Es Álvaro? – Noo . Es Carlota. - ¿Es Carlota? – Síii . Si no acierta irá a colocarse encima de otro compañero y repetirá la pregunta. Cuando haya adivinado un nombre se quita la venda y se la da al niño/niña cuyo nombre adivinó para que recomience el juego desde el centro del círculo. La persona ciega puede pedir: Perrita, ladra. O Gatita, maúlla. Burrito, rebuzna. En cuyo caso la niña o niño a quien se le ha preguntado responderá a la petición realizada.	Recurso verbal Vendas		
CIERRE Se dialoga y reflexiona sobre el desarrollo del juego sentimientos tenidos en la experiencia, participaciones, rechazos, respeto por las reglas, cooperación	Recurso verbal		

Juego N°6: Las cosas que hago bien	Materiales	Escenario	Duración
INICIO Los niños deberán estar sentados en el suelo y en posición circular, con esta organización grupal brevemente los objetivos del juego.	Recurso verbal	Patio	45 min
DESARROLLO Cada jugador tiene que nombrar alguna cosa que haga bien. La guía empezara para que les enseñe cómo funciona el juego. Empieza varias veces si el niño necesita ayuda para iniciar. Canción Aquí están las cosas que hago bien, que hago bien Aquí están las cosas que hago bien ¿Las haces también tú? Respuesta Yo puedo _____ Ejemplo ¡Puedo andar en bicicleta solo!	Recurso verbal		
CIERRE Se dialoga y reflexiona sobre el desarrollo del juego sentimientos tenidos en la experiencia, participaciones, rechazos, respeto por las reglas, cooperación	Recurso verbal		

Juego N°7: El lazarillo	Materiales	Escenario	Duración
INICIO Los niños deberán estar sentados en el suelo y en posición circular, con esta organización grupal brevemente los objetivos del juego.	Recurso verbal	Patio	45 min
DESARROLLO Se les narra: Hace mucho tiempo había un niño pobre y buscaba trabajo para poder alimentarse con lo que ganaba. Se llamaba lazarillo. Dos casas más allá vivía una persona mayor que había perdido la vista. Esa persona le ofreció trabajo para que la llevase al mercado, a la plaza, a visitar a su familia, . . . con la condición que había de llevarla siempre con mucho cuidado para no golpearse. ¿Conocen a alguna persona ciega? Lo pasan muy mal. No ven y necesitan ayuda para ir de un sitio a otro. Por ejemplo, tú haces de ciega, cierras los ojos y yo te llevo por la sala. ¿Vas bien? ¿Quieres tocar esto? ¿Sabes lo que es? Lo repite otra pareja. Ahora todas se ponen en parejas y hacen el ejercicio procurando que haya silencio para no molestar. La que ve puede conducir a la ciega agarrándola de la mano, del brazo o del hombro. Preguntamos a ver qué la gusta. Después hay un cambio de papeles. Quien hace de ciega, ahora hace de vidente. El paseo se puede hacer en silencio ofreciendo múltiples experiencias sensoriales, espaciales, olorosas, táctiles.	Recurso verbal		
CIERRE Se dialoga y reflexiona sobre el desarrollo del juego sentimientos tenidos en la experiencia, participaciones, rechazos, respeto por las reglas, cooperación	Recurso verbal		

Juego N°8: Seguir la cuerda	Materiales	Escenario	Duración
INICIO Los niños deberán estar sentados en el suelo y en posición circular, con esta organización grupal brevemente los objetivos del juego.	Recurso verbal	Aula	45 min
DESARROLLO Con una cuerda larga (<i>entre 5 y 10 metros</i>) realizamos una ruta, Los niños y niñas se tapan los ojos y comienzan a caminar agarrándose a la cuerda una tras otra para hacer el recorrido que les indica la cuerda. Al terminar comentamos lo que sucedió, qué sensaciones tuvieron, qué situaciones semejantes hemos tenido.	Recurso verbal Vendas		
CIERRE Se dialoga y reflexiona sobre el desarrollo del juego sentimientos tenidos en la experiencia, participaciones, rechazos, respeto por las reglas, cooperación	Recurso verbal		

Juego N°9: Somos ciegos	Materiales	Escenario	Duración
INICIO Los niños deberán estar sentados en el suelo y en posición circular, con esta organización grupal brevemente los objetivos del juego.	Recurso verbal	Patio	45 min
DESARROLLO Se les pide mirar alrededor de la sala y que se fijen en la ubicación de diferentes objetos: la papelería, las perchas, la puerta, la mesa de la profesora, las ventanas, Tapamos los ojos a una persona voluntaria y la decimos: Tráenos un trozo de tiza sin abrir los ojos. Esa persona habrá de encontrar la tiza sin abrir los ojos. Podemos darla alguna indicación si la cuesta mucho encontrarla. Luego decimos a otra persona voluntaria que haya cerrado los ojos: Tráenos el paraguas o Lleva este papel a la papelería. Y seguimos así sucesivamente. Como no dará tiempo a que todas hagan el ejercicio y les gusta hacerlo, al final les animamos a todas a que se pongan de pie, cierren los ojos y caminen unos segundos por la sala. Si no lo hacemos, algunas se pueden sentir frustradas.	Recurso verbal		
CIERRE Se dialoga y reflexiona sobre el desarrollo del juego sentimientos tenidos en la experiencia, participaciones, rechazos, respeto por las reglas, cooperación	Recurso verbal		

Juego N°10: La botella de la amistad	Materiales	Escenario	Duración
INICIO Los niños deberán estar sentados en el suelo y en posición circular, con esta organización grupal brevemente los objetivos del juego.	Recurso verbal	Patio	45 min
DESARROLLO Sentados en un círculo o un frente a otros y daran vuelta a una botella que debe estar acostada sobre el piso. Cuando la botella deja de girar, su boca estará apuntando hacia uno de ustedes. Entonces el que dio vuelta a la botella dice algo positivo acerca de esa persona, incluso si la botella apunta hacia ella misma. Puede ser una anécdota un recuerdo agradable o una cualidad que admire.	Recurso verbal Botella		
CIERRE Se dialoga y reflexiona sobre el desarrollo del juego sentimientos tenidos en la experiencia, participaciones, rechazos, respeto por las reglas, cooperación	Recurso verbal		

Juego N°11: Cumplidos	Materiales	Escenario	Duración
INICIO Los niños deberán estar sentados en el suelo y en posición circular, con esta organización grupal brevemente los objetivos del juego.	Recurso verbal	Patio	45 min
DESARROLLO Formando un círculo sentados se colocaran unos frente a otros. Tomen su turno para decirle cumplidos a otro puede ser tan sencillo como: “lleva un lindo vestido” o tan profundo como: “me he dado cuenta de que te gusta jugar a la pelota” o “he notado que siempre llevas puesto ese interesante brazalete.” Querrás moverte rápido de modo que haya el mínimo de incomodidad, pero lo suficientemente lento para que cada participante “escuche” lo que se dice.	Recurso verbal		
CIERRE Se dialoga y reflexiona sobre el desarrollo del juego sentimientos tenidos en la experiencia, participaciones, rechazos, respeto por las reglas, cooperación	Recurso verbal		



Juego N°12: Arriba las manos	Materiales	Escenario	Duración
INICIO Los niños deberán estar sentados en el suelo y en posición circular, con esta organización grupal brevemente los objetivos del juego.	Recurso verbal	Patio	45 min
DESARROLLO En cada pareja una persona coloca la espalda en dirección al centro del círculo y la otra hacia el exterior. Recitamos la poesía mirándonos mutuamente y haciendo los gestos que indica la letra. Arriba las manos. Abajo los pies. <u>Nos damos un abrazo.</u> Una, dos y tres. Lo repetimos varias veces y cada vez que lo hacemos cambiamos las palabras subrayadas por otra nueva acción previamente convenida: Nos damos la mano, nos damos un beso, nos damos media vuelta, Cada vez que lo recitamos nos vamos un puesto al lado izquierdo para tener una pareja diferente.	Recurso verbal		
CIERRE Se dialoga y reflexiona sobre el desarrollo del juego sentimientos tenidos en la experiencia, participaciones, rechazos, respeto por las reglas, cooperación	Recurso verbal		

ANEXO N° 11

TABLA: SUMA Y RECODIFICACIÓN DE LOS DATOS OBTENIDOS A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO

	PRE TEST								POS TEST							
Niño	Sum_D1	Sum_D2	Sum_D3	Sum_V	Rec_D1	Rec_D2	Rec_D3	Rec_V	Sum_D1	Sum_D2	Sum_D3	Sum_V	Rec_D1	Rec_D2	Rec_D3	Rec_V
1	22	17	29	68	1	1	2	1	40	33	44	117	2	2	2	2
2	30	25	30	85	2	2	2	2	47	36	42	125	3	3	2	3
3	28	21	33	82	2	2	2	2	43	31	42	116	3	2	2	2
4	26	20	28	74	2	1	2	1	39	33	41	113	2	2	2	2
5	29	22	32	83	2	2	2	2	42	35	44	121	3	3	2	3
6	27	23	35	85	2	2	2	2	43	37	41	121	3	3	2	3
7	26	20	36	82	2	1	2	2	44	36	47	127	3	3	3	3
8	23	19	31	73	1	1	2	1	38	31	44	113	2	2	2	2
9	28	24	35	87	2	2	2	2	43	30	44	117	3	2	2	2
10	22	15	34	71	1	1	2	1	43	40	45	128	3	3	3	3
11	32	23	33	88	2	2	2	2	46	38	47	131	3	3	3	3
12	32	21	37	90	2	2	2	2	51	40	50	141	3	3	3	3
13	24	22	31	77	1	2	2	2	40	33	44	117	2	2	2	2
14	24	20	29	73	1	1	2	1	43	35	41	119	3	3	2	3

Fuente: Elaboración propia en base al procesamiento de datos en SPSS v23.

Leyenda	
Rec_D1	Dimensión personal
Rec_D2	Dimensión social
Rec_D3	Dimensión familiar
Rec_V	Variable Autoestima

ANEXO N° 12



**Medina M, Espinoza B
2018
Pajarita pía
Fotografía**



**Medina M, Espinoza B
2018
Botella de la amistad
Fotografía**



Medina M, Espinoza B
2018
Botella de la amistad
Fotografía



Medina M, Espinoza B
2018
Recotín, Recotán
Fotografía



**Medina M, Espinoza B
2018
Botella de la amistad
Fotografía**



**Medina M, Espinoza B
2018
Recotín, Recotán
Fotografía**



Medina M, Espinoza B
2018
En la fiesta de mi pueblo
Fotografía



Medina M, Espinoza B
2018
Arriba las manos
Fotografía



Medina M, Espinoza B
2018
Me pica aquí
Fotografía



Medina M, Espinoza B
2018
Pajarita pía
Fotografía



Medina M, Espinoza B
2018
Lazarillo
Fotografía



Medina M, Espinoza B
2018
Lazarillo
Fotografía



Medina M, Espinoza B
2018
Lazarillo
Fotografía