

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos educativos y autoestima en niños de cuatro años de
la Institución Educativa N°111-El Cumbe- Celendín, 2021**

**Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de
Bachiller en Educación**

Autora

Rodriguez Diaz, Katerine Elizabeth

Asesor(a) (ORCID: 0000-0002-0987-8878)

Chauca Quiñones, Rocío del Socorro

Cajamarca – Perú

2024

ÍNDICE GENERAL

Índice general.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras clave.....	v
Constancia de originalidad.....	vi
Título.....	vii
Resumen.....	viii
Abstrac.....	ix
Introducción.....	1
Metodología.....	28
Resultados.....	31
Análisis Y Discusión.....	34
Conclusiones.....	36
Recomendaciones.....	37
Agradecimiento.....	38
Referencias Bibliográficas.....	39
Anexos.....	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población de estudiantes matriculados en la I.E.I N°111, El Cumbe, Celendín, 2021	28
Tabla 2. Participación en juegos educativos por niños de 4 años de la I.E. N°111-El cumbe Celendín.....	31
Tabla 3. Nivel de autoestima en niños de 4 años de la I.E. N°111-El Cumbe, Celendín.....	32
Tabla 4. Relación entre la participación en juegos educativos con la autoestima en niños de 4 años. I.E. N°111 El Cumbe, Celendín....	33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Participación de niños de La I.E. N°111 de 4 años en juegos educativos.....	31
Figura 2. Nivel de autoestima de niños de La I.E. N°111 de 4 años en juegos educativos.....	32

PALABRAS CLAVE

Tema: Juegos educativos - autoestima

Especialidad Educación Inicial

Theme: Educational games - self-esteem

Specialty Initial education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **“Juegos educativos y autoestima en niños de 4 años de la Institución Educativa N°111-El Cumbe- Celendín, 2021”** del (a) estudiante: **Katerine Elizabeth Rodríguez Díaz**, identificado(a) con **Código N° 3616100027**, se ha verificado un porcentaje de similitud del 30%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 13 de Febrero de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR

NOTA:

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TÍTULO

**Juegos educativos y autoestima en niños de 4 años de la
Institución Educativa N°111-El Cumbe- Celendín, 2021**

**Educational games and self-esteem in 4-year-old children of
Educational Institution N°111-El Cumbe- Celendín, 2021**

RESUMEN

El presente informe del Plan de investigación se trazó como propósito de relacionar entre la participación en los juegos educativos y el nivel de autoestima, mediante el tipo de investigación descriptiva, con diseño correspondiente a los no experimentales de corte transversal correlacional y teniendo como población muestral a 42 niños de la edad de 4 años a quienes se aplicó de instrumento una lista de cotejo para la variable juegos educativos y una escala valorativa para evaluar la autoestima y la contrastación de la hipótesis se realizó mediante el estadístico inferencial de la Rho de Spearman. Los resultados permiten concluir que existe relación significativa entre la participación del niño de 4 años en los juegos educativos y el nivel de autoestima del mismo; al obtener un valor $p=0,000$ a un 95% de confianza y con un alfa de 0,05 a partir de la técnica estadística inferencia de la Rho de Spearman; de esta manera dando por aceptada la hipótesis planteada en el presente estudio.

ABSTRAC

The present report of the Research Plan was drawn up as the purpose of relating participation in educational games and the level of self-esteem, through the type of descriptive research, with a design corresponding to the non-experimental correlational cross-section and having as a sample population 42 children of the age of 4 years to whom a checklist for the variable educational games and an assessment scale to evaluate self-esteem were applied as an instrument and the hypothesis testing was carried out using the inferential statistic of Spearman's Rho. The results allow us to conclude that there is a significant relationship between the participation of 4-year-old children in educational games and their level of self-esteem; by obtaining a p value = 0.000 at 95% confidence and with an alpha of 0.05 from the Spearman Rho inference statistical technique; in this way, accepting the hypothesis proposed in the present study.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio tiene como soporte a estudios relacionados al juego didáctico como a la autoestima del niño de 4 años la cual servirá para poder comparar los resultados al final del estudio. Del mismo modo, se cuenta con el soporte teórico relacionada a ambas variables la cual permitirá contribuir a reforzar el trabajo y estar sustentado en aportes teóricos.

Entre los antecedentes de estudio tenemos a nivel internacional a Aguilar (2019), en su trabajo de investigación, busca fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional a través de los juegos tradicionales en niños y niñas de 5 a 6 años. Se basó en un diseño de campo, en el que a partir de hechos reales llevó a cabo una estrategia que permitió analizar la situación directamente en el lugar donde acontecieron. El enfoque fue cualitativo, permitiendo estar en relación con el medio en donde se desarrolló la investigación, en interacción con la comunidad. Se realizó un estudio de observación de desenvolvimiento de niños y niñas, para luego, y con el apoyo de un profesional de psicología se aplicó un test de figura humana. Por último, se hizo uso de una estrategia pedagógica de juegos tradicionales para fortalecer las habilidades emocionales. Se abordaron a las siguientes conclusiones: a) La institución demostró poseer el propósito de formar ciudadanos íntegros, positivos, reflexivos, alegres; enfocándose en los estudiantes como un punto clave para un cambio positivo, preparándolos para hacer competentes y capaces de enfrentar sin temores las dificultades que se les presenten. b) Se planteó la necesidad de generar ambientes educativos que promuevan el diálogo, la reflexión, el respeto, la participación, con el fin de que puedan desarrollar habilidades para el manejo de sus sentimientos y emociones siendo un lugar motivador, interesante y divertido. c) El estrechar lazos afectivos en la escuela, permite formar ciudadanos con seguridad y confianza en sí mismos, con una capacidad de autocontrol y autoestima que harán que puedan llegar a potenciar el resto de sus capacidades.

Idrobo (2018), por su parte se planteó elaborar una guía de aplicación de actividades lúdicas donde se pueda incrementar la autoestima de niños y niñas de 4 años de edad. El método utilizado fue el inductivo, referido al movimiento del

pensamiento que va de los hechos particulares a afirmaciones de carácter general; utilizándose para ello la matriz del árbol de problemas. También hizo uso del método deductivo, pasando de afirmaciones de carácter general a hechos particulares. Las conclusiones que se indicaron son las siguientes: a) Los docentes de la institución educativa, han notado que implementando la lúdica como parte de la autoestima ayuda a los niños y niñas a reconocerse como seres activos. b) La aplicabilidad de la lúdica desarrolla la autoestima en los niños, sin duda alguna es un medio atractivo, ya que actualmente los infantes se sienten conectados con ellos mismos. c) Aplicando la propuesta basada en la lúdica los niños y niñas tiene más interés sobre aprender jugando y quererse tal y como son.

En el contexto nacional contamos con la tesis de Díaz (2019), quién planteó realizar un análisis de la importancia del juego tradicional en el desarrollo socioemocional del niño en una población conformada por 421 niños del nivel inicial de Surcubamba en Huancavelica. Para ello, trabajo con un enfoque de carácter cualitativo con diseño etnográfico la cual permite desarrollar observaciones afectivas teniendo en cuenta la cultura e identidad de los niños. Los datos se recabaron mediante la técnica de observación y teniendo como instrumento la entrevista de carácter semiestructurada la que va permitir en definitiva la recolección de la información tanto de niños, docentes y padres de familia. Estos resultados permiten llegar a la siguiente conclusión: en primer lugar, que la comunidad educativa reconoce que el juego tradicional viene hacer un instrumento transmisor de valores, rasgo social, de la cultura y del conocimiento ancestral. En segundo término, permiten a los estudiantes el diálogo, la libre expresión de las emociones, el sentimiento y la interacción entre sus pares y finalmente concluye que el desarrollo socioemocional viene hacer procesos donde los niños construyen su identidad personal, autonomía y habilidades sociales.

Manosalva y Cruzado (2018), en su trabajo de investigación cumplen con el propósito de determinar en que medida la aplicación del programa de juegos sociales influyen en fortalecer la autoestima del niño. Para ello, partió de un estudio con tipología aplicada y cuyo diseño se encuentra fundamentada en los pre experimentales

y trabajándose con una población y muestra constituida por 23 estudiantes entre hombres y mujeres a quienes se les aplicó como instrumento el inventario de autoestima de Coopersmith que consta de 58 ítem y contempla 4 áreas: la escuela, hogar-padre, sociales pares, autoestima de sí mismo. Los hallazgos muestran que la mayor parte de los estudiantes se ubicaron con autoestima medio la cual equivales al 78.26%, en el nivel alto de autoestima se encontró un 21.74% y sin encontrar ningún estudiante con niveles bajos.

Asimismo, Montenegro y Tello (2018), se plantearon como fin de determinar en qué medida influye el juego recreativo para desarrollar la autoestima del niño del nivel inicial a partir de un estudio de tipo descriptivo con diseño no experimental explicativo correlacional causal y trabajándose con una población constituido por 30 niños de cinco años pertenecientes a la Institución Educativa N°022 ubicada en la ciudad de Chiclayo de quienes se sustrajo los datos a partir de la técnica de observación con su instrumento una lista de cotejo para juegos recreativos y otra para medir la autoestima. Los resultados reflejan que existe influencia con alto grado entre los juegos recreativos y la autoestima al obtener un coeficiente de correlación de $Rho=0.98$ la cual indica que el juego recreativo en un 90% influye en la autoestima y contando con el 10% que viene siendo influido por otros factores. Se llegó a concluir que se siga fortaleciendo el juego recreativo y la autoestima luego de comparar con estudios previos y a partir del fundamento teórico.

Vera, Caicedo, y Miguel (2019), por su parte en su estudio tuvo por fin de establecer como las estrategias lúdicas mejoran la autoestima en el niño a partir de una investigación que se fundamenta en una metodología de tipo descriptivo con diseño no experimental y respondiendo a un enfoque cuali-cuantitativo de característica deductivo – inductivo; de esta manera aportando a la ciencia y el conocimiento. Para ello se trabajó con una población de la Fundación Casa Hogar de Belén que en total son 27 de quienes se recopiló información a partir de una ficha de observación cuyos resultados muestran que la mayoría de los niños presentan un alto nivel de autoestima y además que las estrategias lúdicas mejoraron la autoestima del niño; la cual conlleva a garantizar la calidad de vida y a potenciar habilidades tanto cognitivas, emocionales

y personales tales como la concentración, lenguaje, memoria, atención, aprendizaje y multisensorial, Se concluye que la estrategia lúdica mejora la autoestima dado a que su aplicación facilita generando cambios positivos en su conducta y formación personal del infante.

A nivel nacional se encontró a Díaz (2019) quien se trazó como meta de analizar sobre la importancia del juego tradicional al desarrollar el aspecto socioemocional en una población muestral de 421 infantes de la provincia de Tayacaja-Huancavelica; partiendo de un estudio con enfoque cualitativo con diseño etnográfico la que permitió realizar una observación efectiva sobre su cultura e identidad del estudiante. La información recogida mediante la técnica de la observación con su instrumento de la entrevista semiestructurada que fueron aplicado a los niños, maestros y padres que previamente se les explicó la finalidad de la investigación y obteniendo el consentimiento requerido. Los resultados muestran que los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la autoestima y, además, que la comunidad educativa reconoce que el juego tradicional transmite valores, manifestaciones culturales, rasgos sociales y el conocimiento ancestral. El investigador concluye que el juego tradicional permite al niño fomentar el diálogo, ser libre en su expresión emocional, desarrollan sentimientos y la interacción entre pares. Asimismo, indica que el desarrollo socioemocional viene hacer un proceso donde el niño va construyendo la identidad personal, la autoestima y sus habilidades sociales.

Aymara y Pfuro (2019), en su trabajo de investigación cumplen con el objetivo de determinar qué relación existe entre autoestima y aprendizaje en una población constituida por 20 niños de la Institución Educativa N°334 “Gotitas del Saber” ubicada en la ciudad de Puerto Maldonado. Mediante una investigación de tipo descriptiva con esquema perteneciente a los no experimentales explicativa, correlacional y de característica transaccional. A la población se le aplicó como instrumento una ficha de verificación sobre autoestima y el logro de aprendizaje en infantes de 4 años de la EBR de la I.E. N°334. Los resultados indican que hay relación fuerte y directa entre las variables autoestima y aprendizaje. Asimismo, encontrando que el nivel de autoestima personal del niño se encuentra entre muy bueno y bueno, en

su autoestima familiar el mayor porcentaje se halla en el nivel regular y en la autoestima académica muestran buena su autoestima. Finalmente, concluyen que existe relación directa y significativa entre la autoestima social y el logro de aprendizaje en los discentes de la institución educativa mencionada.

Lezama y Ocaña (2019), orientaron su trabajo a lograr el propósito de mejorar la autoestima en el niño de cinco años de una I.E. N°215 ubicada en la ciudad de Trujillo partiendo de un programa educativo basada en el juego educativo. Como metodología tuvo al tipo de estudio aplicada cuyo diseño está enmarcado por los pre experimentales con tan solo un grupo; es decir por una población total de 29 niños de cinco años del cual forman 16 varones y 13 niñas, lo que también forman la muestra. El resultado obtenido durante el pre test se observa que un 86.2% de infantes se hallan con nivel bajo y el 13.8% alcanzan el nivel alto en autoestima; pero luego de haberse aplicado el programa basada en el juego educativo un 89.7% alcanzan el nivel alto y un 10.3% llegan a obtener un nivel bajo; de esta manera demostrándose que hay diferencia significativa de 2.96 en la mejora de la autoestima en los estudiantes que recibieron la parte experiencial.

En relación a la fundamentación científica se encuentra dividida a partir de las variables de estudio los juegos educativos y la autoestima.

Los juegos educativos, según la definición de Gutiérrez (2002), Gutiérrez (2002) profundiza en la definición de juego: El juego es ideal para el aprendizaje social activo porque es natural, activo y altamente motivador para la mayoría de los niños involucrando continuamente a las personas en un proceso de acción, reacción, sentimiento y experimentación. Sin embargo, si distorsionas el juego de los niños premiando la competencia excesiva, la agresión física contra los demás, las trampas y el juego sucio, estás distorsionando la vida de los niños. (pág. 52). Con lo manifestado se deduce que el juego es importante en el aprendizaje del niño desde su primera etapa.

Trigueros (2002) señaló la definición de juego desde las perspectivas de la antropología, la sociología y la psicología; definiendo que el juego es la propia actividad del niño, la que finalmente constituye su personalidad; combinando aspectos fundamentales de su desarrollo, que le permite no sólo satisfacer importantes

necesidades de acción y expresión, sino también percibir sutilmente las características de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores. (pág. 121).

Por lo tanto, los aportes de diversos autores, se puede señalar que es una actividad libre, que se desarrolla de forma espontánea, con tendencia recreativa y que sigue reglas planteadas por los propios participantes y que son susceptibles de variaciones constantes.

La función del juego, según Cerda y Tineo (2017), muestran un valor que se fundamentan en la aportación del desarrollo del aprendizaje del infante. Entre las funciones se reconocen las siguientes funciones:

- a) Los juegos como recurso del aprendizaje del niño. Las investigaciones sobre el juego potencian su función, primordialmente auto educativo. El juego se interpreta como un aprendizaje porque permite el desarrollo y dominio de habilidades, aptitudes e intereses. Se reconoce que mediante le juego se aprende con interés.
- b) Importancia en el aspecto psicomotor y físico; porque desarrollan diversas formas físicas, habilidad perceptiva, habilidades y destreza motriz básica coadyuvando en el control de los movimientos.
- c) Importancia intelectual. El juego coadyuva en la abstracción y en la elaboración de nociones e imágenes mentales. Los juegos requieren del niño la capacidad de prever qué vendrá después y cuál es la regla que rige el juego. Hay juegos que permiten el desarrollo de conceptos, relaciones, series, comparaciones y clasificaciones. Otros ejercitan la percepción y la atención del niño/a sobre el entorno. Todos ellos pueden ser utilizados en la escuela.
- d) Importancia social. Los juegos son elementos esenciales en la socialización; cuando es entendida como proceso inseparable del logro de la individualidad. La participación en el juego abarca la cantidad y características de la interacción que se mantiene con otras personas. La interdependencia demanda atención, interés en los otros, actividades compartidas. El juego se ve influido por la sociedad y el medio en el que

tiene lugar. El juego es una forma de aprendizaje de los valores sociales, valores que se presentan en los juegos de manera simbólica, en sus reglas y a través del material y juguetes. Los juegos de ficción llevan en su esencia la identificación, la interiorización, de conductas, la expresión de modelos sociales y familiares. Los juegos en grupo inician al niño en funciones sociales, relaciones con el otro, conductas, aceptación del otro, responsabilidad, respeto a las normas.

- e) Importancia cultural. Los juegos hacen suponer que es la primera inmersión del infante en el contexto cultural; debido a que este componente cultural del juego se vivencia mediante el juego tradicional oral.
- f) Importancia afectivo y emocional. Además de ayudar a los niños a organizar su mundo interior, les permite expresar deseos, conflictos, impulsos, necesidades y emociones.
- g) Valor proyectivo. Los educadores pueden utilizar este juego para aprender sobre necesidades, sentimiento y conflicto. Este juego nos permite comprender los aspectos colectivos e individuales de los niños, sus capacidades individuales y sus relaciones con los demás. En el juego se pueden evaluar áreas muy diferentes: el desarrollo físico, cognitivo y social; la complejidad de la comunicación y la comprensión de la información, aspectos de la personalidad como la introversión y la extroversión, la capacidad de controlar los impulsos, etc. Al desarrollar socialmente el niño o ver el proceso de socialización mediante el juego; la cual se dan mediante la observación durante esta etapa.

Durante el juego se puede visibilizar diversos rasgos o características, con reacciones que pueden ser objetos de reconducción; entre las que tenemos a la personalidad del infante, como su agresividad, la rebeldía, aceptar el fracaso, conformismo, asunción de inhabilidad y entre otros que pueden ser identificados y atendidos psicopedagógicamente mediante el juego.

El juego como recurso, para Rael (2009) citado por (Cerde & Tineo, 2017), los juegos se presentan a través de los siguientes recursos:

Los juegos como recurso durante la iniciación grupal. Vienen hacer aquellos juegos que permiten determinar el camino hacia el conocimiento inicial del grupo donde va trabajar. En seguida se presentan las funciones principales que tienen y que se pueden encontrar:

- Permite el acercamiento entre participantes de un grupo.
- Permite el rompimiento del hielo que se visualiza al principio de todo grupo.
- Permite hacerse conocer y tener mayor contacto personal entre el grupo.
- Desarrollan el ingenio y la autoestima.
- Permite tener conocimiento del nombre con las personas que se tiene que trabajar.
- Propicia la comunicación del individuo que conforma el grupo.
- Mediante el juego se reconocen cualidades, hábitos y gustos, para luego compararlos con los demás del grupo.
- Permite el juego encontrar diversas afinidades dadas entre los integrantes de un grupo.
- Las formas de juego promueven el trabajo posterior que los grupos tengan que hacer.

Los juegos sirven como un recurso cohesivo que puede ayudar y mejorar la adquisición de conocimiento interno por parte de los miembros del grupo sobre las diferentes características personales de sus miembros, mejorando así su conocimiento y las relaciones interpersonales dentro del grupo. En estas actividades, el trabajo de un individuo tiene un impacto en otros miembros del equipo, provocando una mayor participación y cooperación en el trabajo al tiempo que promueve un sentido de pertenencia al equipo.

La finalidad del juego como recurso de división de grupos es preparar y dividir al grupo grande en diferentes grupos de trabajo según la actividad que vayamos

a realizar. Son útiles al dividir grupos grandes en diferentes subgrupos para simplificar muchas de las dinámicas generales del trabajo grupal.

El juego de evaluación está diseñado para evaluar las reuniones realizadas, la realización de las actividades (evaluación del proceso) o una evaluación preliminar para ver qué conocimientos tenían los participantes antes de comenzar a trabajar. Las evaluaciones se realizarán a nivel grupal e individual, de forma oral o escrita, de forma anónima o individual, y abarcarán desde sentimientos y vivencias hasta aspectos más formales como la organización y los contenidos.

El juego en sí es un medio de expresión, una herramienta de conocimiento, un medio social, un regulador y compensador emocional, y una herramienta eficaz para el desarrollo de la estructura del pensamiento, en definitiva, es un medio importante para organizar, desarrollar y afirmar la personalidad.

Recordemos que como educadores debemos fomentar la alegría y la espontaneidad, adaptar las lecciones a los intereses y necesidades de los estudiantes y promover la participación activa y creativa, por lo que los contenidos y actividades deben ser amplios y variados, ofreciendo las máximas posibilidades de enriquecimiento, más que la repetición mecánica; Las actividades deben alentar a los estudiantes a hacer descubrimientos nuevos y estimulantes sobre las posibilidades, y los estudiantes deben encontrar oportunidades para desarrollar sus habilidades originales y creativas.

Entre los juegos que son empleado de recurso didáctico se tiene:

Al juego motor, según la define Goñi (2011), “está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores” (p. 85).

Al mismo tiempo, los alumnos de primaria son muy aficionados a los juegos motores porque se encuentran en la etapa de búsqueda del ejercicio y control de su

cuerpo. Además, tienen mucha energía y tratan de utilizarla realizando diversos movimientos.

Se recomienda que los estudiantes que practiquen juegos de carácter motor en un área al aire libre donde tengan amplio espacio para realizar todos los movimientos requeridos. Si colocamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que desafíen al niño, apoyaremos el desarrollo de la psicomotricidad libre, crucial en esta etapa. Estos son algunos de los juegos de carácter motor:

Juego "Dentro o la orilla". Mediante este juego se ejecuta con todos los alumnos. La maestra dibujó un círculo que representaba un hábitat de seres vivos y no vivos; en la cual mencionó que los participantes se agachaban adentro, luego les entregó un cartel con la imagen, y cuando la maestra decía adentro, los participantes debían saltar fuera del círculo, y cuando se diga a la orilla; todos deberían saltar hacia la orilla de la circunferencia y así ordenándose con cada una de las imágenes entregadas y siendo suministrado con el fin de desconcertar al participante. El estudiante que realice el movimiento diferente durante las ordenes de la docente se les excluirá del juego; esto repitiéndose una y otra vez hasta tener un ganador.

Juego "En la ruta conociendo a los animales"

- Se juegan con grupos ya organizados en el aula.
- Los grupos son representados por una imagen de algún animal.
- Para avanzar con el juego, el grupo responderá a preguntas antes de ser lanzado el dado; si se observa una respuesta acertada se continuará con el juego y si se responde mal el grupo perderá su turno.

Juegos sociales, según Goñi (2011) define el juego social como una estrategia de enseñanza; el juego social se caracteriza por la interacción con otra persona como objeto de juego infantil. A continuación, se muestran ejemplos de juego social que se da en diferentes edades de la vida de un niño: cuando un bebé juega con los dedos de su mamá o con sus trenzas; espejo. En los niños mayores observamos juegos con reglas y esperando el turno, pero también juegos de "abrazos" (p. 85).

Por tanto, los juegos sociales pueden ayudar a los niños a aprender a interactuar con los demás, le ayudará a aprender a relacionarse con las personas con afecto, calidez, relevancia y facilidad. Además, también acerca a las personas que juegan ya que los conecta de una manera especial, aquí tienes algunos juegos sociales:

Juego "vertebrado o invertebrado". Este juego se hace con niños; donde el profesor entregará a cada niño un rotulador con la imagen de un animal (según su clasificación). Los niños se distribuyen libremente en el parque infantil según las señales acordadas. Todas las personas con marcas de vertebrados se agruparán para formar un equipo. Un grupo para los invertebrados, y así sucesivamente, y se seguirán agrupando según el número que indique el profesor.

Juego: "circuito animal"; para este juego se tiene al procedimiento para desarrollar el juego:

- a) Se distribuyen a los infantes en dos grupos con las mismas cantidades.
- b) Luego son divididos en tres sub grupos con las mismas cantidades.
- c) El docente explica que cada grupo debe realizar una parte del juego de la siguiente manera: el primer participante del grupo debe armar la primera fila de vasos y leer en voz alta el nombre del animal formado, luego tomar una imagen del animal. y colóquelo pasando al primer participante del segundo grupo. El primer participante del segundo grupo deberá montar la primera pieza del rompecabezas, y una vez completada, deberá pasar la imagen del animal al primer participante del tercer grupo. El primer integrante del grupo tres colocará la primera letra al armar la frase y pondrá en la pizarra la imagen del animal y de esta manera sucesivamente se realiza hasta que se termine hasta ser armado los vasos, rompecabezas, y la frase con el que se escribirá el título correspondiente; de esta manera ganado el grupo que haya terminado primero o el que haya realizado bien el circuito.

Entre los juegos como recursos didácticos, se clasifican:

Desde una perspectiva cognitiva, los juegos como recurso didáctico incluyen los juegos de construcción. Se entiende por juego de construcción todas las actividades que implican la manipulación de objetos con el objetivo de crear algo. Diferentes autores señalan que este tipo de juego persiste durante todo el desarrollo y que no es exclusivo de ningún tipo de juego que surgió con las primeras manifestaciones, aunque no fueron estrictamente juegos de construcción puramente sensorio motores porque el carece de la capacidad de representar en este momento. El juego se volvió cada vez más complejo durante los años siguientes; así, los juegos pueden ir desde apilar unos cuantos cubos hasta formas más complejas, como crear rompecabezas con un gran número de piezas (Martínez, 2002) (p. 41).

El juego simbólico; también conocido como juego social representacional o dramático, se cree que surge a partir de los dos años como resultado del surgimiento de habilidades representacionales. "Este tipo de juego domina la etapa preoperacional y es la actividad más común para niños entre 2 y 7 años, en la que predomina el proceso de "asimilación" de las cosas a la actividad del sujeto, es decir, a través del juego, los niños demuestran habilidades que ya forman parte de su parte del comportamiento que "adapta o modifica" la realidad para adaptarla a sus intereses.

El juego simbólico puede tener características personales o sociales y de diversos grados de complejidad. Dicho juego "evoluciona desde formas simples en las que el niño utiliza objetos o incluso su propio cuerpo para simular ciertos aspectos de la realidad hasta juegos representacionales más complejos en los que puede surgir la interacción social".

El juego de representación requiere que los niños tengan una cierta comprensión de los guiones, es decir, una representación general de la secuencia habitual de acciones y eventos en un contexto familiar y la función desempeñada por cada participante en el guion. Las acciones de recreación de una actividad deben seguir una secuencia ordenada, pues, aunque se trate de un juego con elementos mayoritariamente ficticios, el niño intentará reproducir fielmente la actividad. (...) Los juegos se volverán más complejos a medida que aumente el conocimiento sobre las

diferentes acciones que pueden incluirse en el guion y las funciones que se espera que realice cada personaje (Martínez, 2002, p. 41).

La función del juego como recurso didáctico. La función de los juegos como recurso didáctico está directamente relacionada con importantes procesos de aprendizaje en los campos de las ciencias y el medio ambiente, y por tanto se dan en diferentes etapas. Podemos señalar los siguientes puntos:

Estimular la motivación por el aprendizaje. Evidentemente, enseñar con tiza y pizarra resultaría muy aburrido para los niños. Los materiales didácticos deben ser capaces de motivar al niño, despertar sus ganas de aprender y generar interés por los temas tratados. Al respecto, Rojas (2003) afirma que los juegos como recursos didácticos cumplen esta función cuando despiertan el interés y mantienen la atención; esto sucede cuando el material es atractivo, fácil de entender y relevante para las experiencias previas de los niños, su entorno sociocultural y sus expectativas (p. 20).

De acuerdo con lo anterior, los juegos como recursos didácticos despiertan el interés por el aprendizaje significativo en el campo de las ciencias y el medio ambiente, haciéndolo más dinámico y accesible, motivando así a los estudiantes al inicio, durante y después del proceso de aprendizaje, ya que los juegos como recursos didácticos tienen grandes ventajas. Fuerte efecto motivacional.

Promoción del logro de competencias. Al respecto Rojas (2003) afirmó: “A través del uso adecuado del juego como recurso didáctico, los niños pueden desarrollar habilidades que corresponden a las áreas del plan curricular ejercitando sus habilidades a través de actividades como la observación, la manipulación y la experimentación (p. 60).

Al utilizar el juego como recurso didáctico, los niños pueden desarrollar y mejorar sus habilidades no sólo observando sino también realizando diferentes actividades de forma manual, permitiéndoles experimentar.

Presentar nueva información. Según Rojas (2003) “Los juegos como recursos didácticos guían el proceso de análisis, síntesis, interpretación y reflexión. De hecho,

utilizar los juegos como recursos didácticos permitirá a los estudiantes observar, secuenciar y procesar con mayor precisión” (p. 60)

Contribuyen a la construcción del conocimiento. Según Rojas (2003), “que a través de actividades de aprendizaje significativo en las que se utilice el juego como recurso didáctico relevante” (p. 60). Los juegos como recursos didácticos ayudarán a desarrollar el conocimiento de los niños, conduciendo a un aprendizaje significativo.

La autoestima; en educación, es un proceso tan amplio y rico como la vida; donde incluye esencialmente la promoción del desarrollo infantil y la propagación de valores morales, humanos, sociales, intelectuales, culturales, etc. Cualquier persona, niño o adulto, debe satisfacer sus necesidades básicas antes de que pueda aprender a moverse por la vida con facilidad. Haciendo referencia a la pirámide de necesidades de Abraham Maslow, la autoestima ocupa el cuarto lugar en la jerarquía de necesidades y donde el nivel más básico son las necesidades básicas o de supervivencia (comida, vivienda y ropa). El segundo nivel se refiere a la seguridad física y psicológica, donde sin él, los individuos no pueden desarrollar una verdadera confianza en sí mismos y en los demás (Beauregard, Bouffard y Duclos, 2005).

Las relaciones emocionales y amorosas estables con otras personas importantes forman el tercer nivel de la pirámide de Maslow, y dichas relaciones constituyen un alimento espiritual para cada individuo, para poder experimentar un sentido de pertenencia, los individuos deben formar parte de las relaciones y redes sociales; sólo cuando se alcanzan estos niveles (al menos en gran medida) la persona tiene la base necesaria para desarrollar la autoestima. (Beauregard, Bouffard, & Duclos, 2005)

La autoestima es uno de los principales factores del desarrollo humano; es la base de la educación, donde la labor educativa consiste principalmente en acompañar o orientar a los niños en su vida afectiva, social y moral. Por tanto, los educadores deben promover siempre la autoestima ya que constituye una condición necesaria para poder compartir, socializar y vivir en armonía con el entorno (Beauregard, Bouffard, & Duclos, 2005).

¿Qué es la autoestima? El diccionario suele definir la autoestima como "un buen sentimiento resultante de una buena opinión de uno mismo y de sus capacidades". Reynald Legendre definió la autoestima como el valor que los individuos se otorgan a sí mismos a escala global; refiriéndose a la confianza humana básica en los propios recursos, efectividad y habilidades (Beauregard, Bouffard, & Duclos, 2005).

Más específicamente, la autoestima puede definirse como "la conciencia que tiene una persona de su propio valor personal"; de esta manera, se manifiesta como un conjunto de actitudes y creencias que nos permiten afrontar las dificultades del mundo y de la vida. (Beauregard, Bouffard, & Duclos, 2005).

Es importante tener claro lo que queremos decir con "un sentido de valores personales". Lo que está en juego no es el valor en sí, sino la percepción de ese valor. Muchas personas (niños, adolescentes o adultos) exhiben buenas cualidades, demuestran sus capacidades y talentos, pero sin darse cuenta sienten falta de autoestima. La demostración de fortalezas y habilidades especiales no le da a una persona una buena autoestima. La clave de la autoestima es la "conciencia" o el proceso de autoconocimiento (Beauregard, Bouffard y Duclos, 2005).

La autoestima es una representación emocional de nosotros mismos; siendo esta una declaración positiva sobre nuestra calidad y capacidades. También es capaz de retener estas representaciones positivas en la memoria y poder utilizarlas para afrontar desafíos, superar dificultades y vivir con esperanza (Beauregard, Bouffard y Duclos, 2005).

¿Por qué es tan importante la autoestima? Uno de los regalos más valiosos y duraderos que los profesores y los padres pueden dar a los niños es un sentido positivo de sí mismos. Sin ella, los niños se vuelven pasivos, dependientes, ansiosos, conservadores, tienen baja autoestima y son más propensos a "decir sí" a las drogas y abandonar la escuela. Para ayudar a los niños a sentirse bien consigo mismos, hacer amigos, tratar a los demás con sensibilidad, celebrar la diversidad y aceptar el cambio, ofrecemos una variedad de actividades e ideas que no solo son divertidas sino que también brindan innumerables oportunidades para mejorar el rendimiento académico.

Cada actividad cubre tres cosas: autoestima desde la “cabeza”, inspiración desde el “corazón” y proyectos que se pueden completar con las “manos” (Feldman, 2005).

Para facilitar su uso, todas las actividades incluyen objetivos, materiales, procedimientos e ideas que te permiten ampliar tu aprendizaje divididos en seis secciones:

1. Soy genial. Autoaceptación. Son actividades que ayudan a los niños a valorarse a sí mismos a través de canciones, libros caseros, proyectos y otras actividades innovadoras.
2. Amigos, amigos, amigos. Experiencia de trabajo colaborativo que son proyectos y actividades de aprendizaje cooperativo que animan a los niños a jugar y socializar con sus amigos.
3. Sentimientos y emociones. Responda proactivamente a actividades que enseñan a reconocer las emociones y aceptarlas.
4. Similitud y diferencia. Celebre la diversidad de juegos, recetas, música y manualidades.
5. Cambiar, adaptabilidad y autoconservación. Son actividades de salud y seguridad que dan a los niños las herramientas para cuidarse.
6. Para padres y madres. Comunicación hogar-escuela, en la cual estas son actividades que puedes hacer en casa con tus hijos.

La autoestima incluye todos nuestros sentimientos y creencias sobre nosotros mismos y afecta todo lo que hacemos en la vida. Es complejo, en constante cambio y está intrincadamente entretejido en nuestra existencia. Un aspecto de la autoestima es la autoaceptación: conocerse a sí mismo, tener una visión realista de sí mismo y estar satisfecho con ello. Valorarse a uno mismo o sentirse amado y amable es otra dimensión de la autoestima. Las experiencias exitosas influyen en la autoeficacia y la creencia en la propia capacidad para afrontar la vida. Otro componente es la autoestima porque sólo cuando uno se respeta a uno mismo puede tratar a los demás con respeto y aceptación. La confianza en nosotros mismos nos prepara para afrontar cosas nuevas (Feldman, 2005).

Es importante no confundir una autoestima sana con egocentrismo. Los sentimientos positivos sobre nosotros mismos nos permiten desarrollar potencial, establecer metas, enfrentar problemas, conectarnos con otros, asumir riesgos, contribuir a la sociedad y convertirnos en adultos felices y con desarrollo personal (Feldman, 2005).

Los niños no nacen con autoestima, pero ésta sigue surgiendo y creciendo a lo largo de su vida. La autoestima se desarrolla como resultado de las experiencias de un niño y de las reacciones de los demás. Si tienes experiencias exitosas y recuerdas acciones positivas, tu autoestima aumentará y si sufres fracasos y reacciones negativas, entonces disminuirá. La autoestima no es el resultado del éxito, las revisiones o el aprendizaje es la combinación de innumerables experiencias, interacciones e información del exterior. No todas las experiencias de la vida serán positivas o negativas, pero los niños ciertamente necesitan más experiencias positivas que negativas para desarrollar un concepto positivo de sí mismos. Las investigaciones destacan la importancia de cultivar la autoestima desde una edad temprana, mostrando cómo la autoestima se define completamente a la edad de ocho años (Feldman, 2005).

Conocer al niño: Es una regla de oro que le permite acompañar de manera idónea el proceso de crecimiento es: conozca a su hijo o alumno. Este conocimiento debe hacerse en forma permanente, pues el desarrollo es un proceso activo y cambiante, por lo que es importante conocer el comportamiento y las habilidades encuadradas en cada etapa. Esto es primordial para entender que lo que puede ser adaptativo en una fase del desarrollo, puede ser des adaptativo en otra (López, 2006).

Cuando los padres y los educadores se acostumbran a observar al niño, le enseñan a conocerse así mismo. El conocimiento de los orientadores y el autoconocimiento de cada pequeño permite fijar metas y objetivos que tienen bases reales para su consecución. Hay que tener en cuenta que en el desarrollo de los niños se presentan etapas de inestabilidad, mientras se alcanza la maduración y el crecimiento tanto físico como psicológico. Tener esto presente permite ser más tolerante en la exigencia de nuevas habilidades y en el establecimiento de retos diferentes (López, 2006).

Para que se pueda conseguir algo, se requiere aprender antes la habilidad de posponer la gratificación. En la universidad de Stanford se desarrolló la primera investigación sobre control de impulso en los niños, y sus resultados se conocen como el estudio de Marshmallow. En este se encontró que los niños que practican la habilidad de posponer la gratificación de sus impulsos tienen mayor tendencia a convertirse en adolescentes exitosos social y académicamente. Cuando adquieren esta habilidad, son capaces de planear a largo plazo y tener constancia en la consecución de lo propuesto (López, 2006).

Retos que refuerzan la autoestima. Los niños que han sido criados en un ambiente en el que reinan las relaciones amorosas y respetuosas, en el que han tenido la oportunidad de ser valorados y estimulados en los más pequeños logros, obtienen la base apropiada para tomar las decisiones acertadas y actuar de tal manera que ellos mismos refuerzan su autoestima. Cabe anotar también que existen casos de niños que no ha tenido la oportunidad de vivir en ambientes estimulantes, pero que han logrado extraer de algunas experiencias el soporte esencial para generar acciones positivas que construyen debidamente su autoestima (López, 2006).

Lo primordial para la creación de una autoestima adecuada es proporcionar un ambiente estimulante para que cada niño se acostumbre a generar desde sí mismo acciones que la refuercen. Muchas personas creen que la autoestima se estimula desde el exterior, es decir, con alabanzas, premios, éxitos y posesiones; sin embargo, a pesar de recibir todo esto, algunos individuos tienen una baja autoestima. Numerosos niños, adolescentes e incluso adultos, se dan cuenta de que a pesar de ser amados por sus padres y amigos no lo gran quererse a sí mismos; que no obstante tener éxito en el campo académico y social, mantienen un sentimiento de inecuación con respecto a ellos mismos (López, 2006).

La autoestima es la apreciación que una persona hace de ella misma y la conciencia que tiene del propio valor; el medio puede reforzar esta imagen, pero no es la única fuente. Cuando el niño que cuenta con un buen soporte afectivo logra tomar las decisiones adecuadas y estas se reflejan en acciones, fortalece su autoestima (López, 2006).

En el caso de los retos es importante que estos sean fijados por el propio niño, de tal manera que el sienta que lucha por algo significativo para sí mismo, y no de acuerdo con los valores y las creencias de los demás. Algunos adultos que son catalogados como exitosos por el medio pueden tener una baja autoestima; esta incongruencia genera una lucha interna. Dichas vivencias se presentan, en la mayoría de los casos, por asumir los retos de los demás o por no tener el suficiente autoconocimiento para detectar lo que es significativo para uno mismo y actuar en consecuencia (López, 2006).

La importancia del arte para la autoestima. La autoestima es un factor importante en el desarrollo infantil ya que sentará las bases de la futura autoestima adulta. Uno de los factores más importantes en este proceso es la relación entre padres e hijos, ya que los niños perciben e interiorizan las actitudes de sus padres y así se evalúan a sí mismos de la misma manera que sus padres los evalúan a ellos (Vargas, 2011).

La música juega un papel muy importante en el desarrollo integral de los niños, se comparte o interactúa con los niños a través de juegos y actividades musicales, enseñándoles a identificar errores y mejorando su capacidad para participar mejor en el aula, las relaciones con los compañeros y profesores (Guerrero, 2011), señalando que los cuentos infantiles juegan un papel decisivo en el desarrollo de la inteligencia emocional y tienen un gran valor intelectual, cognitivo y emocional; Asimismo, pueden ser una herramienta para fortalecer la conexión emocional entre estudiantes y profesores. Además, confirmó que la aplicación de un esquema de cuento infantil tuvo un impacto positivo en la inteligencia emocional de la población de estudio. En concreto, la capacidad de compartir aumentó un 64%, la capacidad de buscar apoyo cuando se siente inseguro aumentó un 30%, la capacidad de ser afectuoso aumentó un 13% y la capacidad de reconocer cuando se siente triste aumentó un 36%. El aporte final se refiere a los beneficios de los talleres apoyados por artes aplicadas sobre la salud mental y la calidad de vida de los niños. Los elementos que investigó Esparza estaban estrechamente relacionados con sentirse seguro al expresar emociones y pedir ayuda a otros. Estos elementos están relacionados con la autoestima porque

ella determina en parte la facilidad con la que un individuo percibe su mundo interior y actúa en consecuencia (Esparza, 2016).

Autoestima y socialización en el aula. Así como los niños no tienen un autoconcepto y una autoestima claro en las áreas académicas, no tienen un autoconcepto y una autoestima claros en las habilidades sociales. La escuela es el primer entorno de socialización al que se enfrenta un niño (aparte de la familia). En él surge la posibilidad y la necesidad de conectar con pares y otros adultos. Como explicamos antes, la autoestima afecta a la capacidad de formar relaciones sociales de forma sana y equilibrada. Además, las amistades que los niños hacen en la escuela dejarán una huella para toda la vida. Al igual que ocurre con lo académico, si un niño deja que las experiencias negativas con sus compañeros le dejen demasiadas marcas, puede entrar en una espiral descendente. Esto puede conducir a la marginación social dentro del grupo de clase, lo que tiene un impacto negativo en la autoestima, y el niño responde evitando aún más cualquier contacto social. Sin embargo, las relaciones sanas facilitan el desarrollo del autoconcepto y aumentan la autoestima. A su vez, estos conceptos promueven habilidades sociales como iniciar conversaciones con extraños, tratar a los compañeros de trabajo como uno mismo se trataría a sí mismo y manejar eficazmente los conflictos y la resolución de problemas. Teniendo todo esto en cuenta, los profesores pueden ayudar a los niños a desarrollar correctamente estas habilidades creando un clima de aula adecuado basado en los valores de respeto, ayuda y cooperación, y evitando la exclusión de cualquier alumno (Miranda, 2014).

Para Gonzales y Tourón (1992), considera entre los niveles de autoestima a tres:

- Autoestima baja
- Autoestima relativa y media
- Autoestima alta o positiva

Autoestima positiva o alta. Este tipo de autoestima se basa en dos sentimientos que una persona tiene sobre sí misma: capacidad y valor. Las personas con autoestima positiva poseen un conjunto de habilidades internas e interpersonales que les permiten afrontar los retos que deben afrontar de forma positiva. Adoptan una

actitud respetuosa no sólo hacia ellos mismos sino hacia los demás. Por otro lado, las personas con alta autoestima tienen menos probabilidades de hacer autocrítica que las personas con otros tipos de autoestima.

Coopersmith (1981) afirmó que las personas con alta autoestima mantienen una imagen continua de sus capacidades y/o capacidades, desempeñan un papel activo en grupos sociales y expresan sus opiniones con frecuencia y afecto. Tienen un fuerte sentido de amor propio y cometerán errores, pero tienden a aprender de ellos.

Teniendo en cuenta lo expresado por Sheeman (2000), la persona que tiene una autoestima positiva tiene las cualidades siguientes:

- Su visión de sí mismo viene hacer positiva y realista.
- No requiere de ser aprobado por los otros, sin creerse mejor ni peor ante nadie.
- Manifiesta su emoción y sentimiento con plena libertad.
- Hace frente a los nuevos retos con actitud positiva, tratando de superar los temores y asumiendo responsablemente
- Le satisface la relaciones sociales, tiene iniciativa para liderar y dirigirse hacia los demás y se comunica con facilidad.
- Acepta la frustración, aprende del fracaso, muestra creatividad e innovadora, le agrada desarrollar proyectos y es perseverante para lograr sus metas.
- Acepta a los otros y así mismo.
- Domina el estrés y muestra menos tensión.
- Muestra una visión positiva y se muestra positivo frente a su vida.
- Acepta las responsabilidades y tiene la sensación de un mejor control de las cosas.
- Es independiente
- Muestra equilibrio emocional.

Autoestima media o relativa, para González & Tourón (1992), los individuos con autoestima media se caracterizan por tener un nivel aceptable de confianza en sí mismos. Sin embargo, puede disminuir de un momento a otro debido a opiniones

ajenas. En otras palabras, este tipo de persona parece segura frente a los demás, pero no es así en su interior. De esta forma, sus actitudes oscilan entre periodos de alta autoestima (debido al apoyo externo) y periodos de baja autoestima (debido a determinadas críticas).

Autoestima baja. Este término se refiere a personas que tienen una sensación generalizada de inseguridad e insuficiencia acerca de sí mismas. Carecen de dos elementos básicos: competencia, por un lado, y dignidad y merecimiento, por el otro (Chota y Shahuano, 2015).

Coopersmith (1981) afirma que este nivel de autoestima implica sentimientos de insatisfacción y falta de autoestima. Presentan un cuadro de depresión, depresión y aislamiento, sin poder expresarse y defenderse. También existen debilidades para enfrentar y superar las fallas. En situaciones grupales, los individuos temen enojar a los demás y parecen pasivos y sensibles a las críticas. Además, se observan sentimientos de inferioridad e inseguridad, que derivan en envidia y celos hacia los demás, manifestándose como rechazo hacia los demás, actitud defensiva, sumisión, depresión o actitudes agresivas.

Sheeman (2000) argumentó que las personas con baja autoestima suelen ser personas inseguras que no creen en sus capacidades y no quieren tomar decisiones por miedo a cometer errores. Además, necesita la aprobación de los demás porque tiene muchos complejos. Su autoimagen suele estar distorsionada, ya sea en términos de características físicas o de valores personales o de carácter. Todo ello puede generar sentimientos de inferioridad y timidez al interactuar con los demás.

Le resulta difícil hacer nuevos amigos y sabe lo que dirán o pensarán de él porque tiene demasiado miedo al rechazo, a que lo juzguen mal y a que lo abandonen. Tu dependencia emocional es el resultado de tu necesidad de aprobación porque no te amas lo suficiente como para hablar positivamente de ti mismo. Otro problema que provoca la baja autoestima es la inhibición de la expresión de los sentimientos por miedo a no ser correspondido. Si hay un problema en una relación o amistad, las personas con baja autoestima creen que es culpa suya, y a menudo malinterpretan los

hechos y la comunicación entre ellos. Se frustra ante cualquier contratiempo y se hunde cuando sus esfuerzos fracasan, por lo que evita proyectos o los abandona ante la primera gran dificultad o pequeño fracaso.

Áreas de la autoestima. Teniendo en cuenta a Espejo (2000) quién cita a Coopersmith diciendo que las personas desarrollan conceptos sobre sí mismas en dominios específicos, lo que nos permite determinar el alcance de las diferencias en las evaluaciones. A continuación, señalaremos las que son de mayor significancia en esta edad escolar:

El autodomínio general, se refiere a la evaluación que cada uno de nosotros tiene de sí mismo; donde el niño se siente comprendido y respetado por sus propias cualidades o atributos que lo hacen único y distintivo, y se apoya en el reconocimiento de los demás de las cualidades que posee. Además, se refiere a la autopercepción de rasgos de la personalidad como sentirse: amable o antipático, estable o inestable, valiente o temeroso, tímido o confiado, tranquilo o inquieto, generoso o tacaño, equilibrado o desequilibrado. Esta área es la base para comprender y reconocer los aspectos positivos y negativos de nuestro ser.

El dominio social, los pares, es el resultado de la satisfacción que el niño obtiene al establecer relaciones sociales que son significativas para él y consideradas importantes por los demás. Incluye sentimientos de aceptación o rechazo por parte de los compañeros y un sentido de pertenencia, que es sentirse parte de un grupo. Aquí también se asocian con el hecho de mostrarse capaz al enfrentar con éxito las diversas situaciones de carácter social; por ejemplo, siendo capaz en tomar iniciativa, relacionándose con individuos de sexo opuesto y al dar solución a un conflicto interpersonal con facilidad; conteniendo el sentir de la solidaridad. Como nos dice Haeussler y Milicic (1995). p. 76 “Una de las variables más significativas para una autoestima positiva es la experiencia de saberse y sentirse competente en diferentes aspectos”. De esta manera la aceptación o rechazo de un grupo es fundamental para desarrollarse personalmente.

Área Colegio- Académico; la cual se asocia en los hechos de sentirse capacitados para desafiar con éxito los diversos escenarios en el contexto escolar y, principalmente en la capacidad de rendir bien y ajustarse a lo que exige la comunidad escolar. A ello también, se incluye la autovaloración en la capacidad intelectual, como el de ser creativo, constante e inteligente desde una postura intelectual; todo ello siendo demostrado en diversos estudios realizados sobre la relación estrecha que existe entre aprendizaje y autoestima.

Teniendo en cuenta lo expresado por Haeussler y Milicic (1995) “el fracaso produce sentimientos de falta de competencia, lo que a su vez genera expectativas de fracaso, las que disminuyen los esfuerzos del niño por el logro académico. Esto por supuesto, influye negativamente en su aprendizaje.

Así durante la etapa escolar, los estudiantes que tienen buen desempeño escolar, por lo general no presentan problemas con su autoestima, puesto que, dados sus logros escolares y la importancia de éstos a sentirse satisfechos con ellos mismos” (Haeussler y Milicic, 1995).

La actitud que manifiestan los niños es de que habitualmente existe una baja autoestima. Frente a la situación Pisco (2007), señala que la actitud y postura que el niño expresa se encuentra relacionada a una baja autoestima como:

- a. Actitud crítica, la cual viene hacer el estado de insatisfacción que manifiesta la persona consigo mismo y que mediante sus críticas buscan la simpatía y atención de los demás.
- b. Indecisión crónica, esto ocurre por el temor a equivocarse de manera exagerada. A este grupo de niños pertenecen los que confían poco de sí mismo y consecuencia de ello es que vienen presentando mucha dificultad para expresarse libremente.
- c. Deseo de complacer.; esto ocurre dado a que el niño no se atreve a decir NO, producto del miedo a no ser agrado por los demás o de perder la buena opinión de los otros. Son niños que se encuentran inquietos a ser aprobado por los demás; es decir está sujeto a la aprobación externa dentro de su valoración personal.

- d. Actitud perfeccionista, viene hacer la auto exigencia en hacer las cosas a su perfección en todo lo que le toca y si las cosas no le salen tal como quiere él se frustra dado a querer una perfección exigida. Mayormente estos niños no se encuentran contento con lo que realizan, no muestran su orgullo de su trabajo escolar; por tanto, hacen notar su marcada resistencia a enseñarlos. Son de los niños que presentan el temor excesivo a equivocarse.
- e. Actitud desafiante y agresivo. Los estudiantes en esta parte se muestran irritados a flor de piel, siempre se encuentran a punto de estallar por situaciones de poca significación. Esto es característica de una persona supercrítico, es decir al que todo le sale mal, donde todo le incomoda, le insatisface y lo decepciona. Es por ello, que estos tipos de niños esconden la frustración en sus sentimientos de rabia y con el temor a no ser aprobados por los demás; por ello su actitud se transforma en una conducta agresiva.
- f. Ánimo triste; son los niños que muestran de manera general un sentimiento de tristeza, donde sonríen en la dificultad y no les motiva las acciones que se les propone.
- g. Actitud inhibida y poco sociable; dado a que se valoran poco muestran el temor al auto exponerse. Estos niños tienen la actitud de hacer pocos amigos; donde los compañeros tienen la tendencia a ignorarlos y preferir buscar otros amigos que muestran mayor actitud positiva, participativa y ser muy entusiasta. Por ello, se debe promover la autoestima del niño a partir de estos tres criterios:
- Un vínculo interpersonal cálido donde se ofrece un interés y aceptación sin condiciones para favorecer a encontrar un niño con sentimiento propio. Entre estos componentes de vínculo se tiene a la comunicación, a la actitud compartida, al afecto, al interés a lo que sucede y al cuidado personal.
 - Obtención de logro y reconocimiento, se debe dar en cada etapa del desarrollo; porque en cada una de estas etapas se proponen diversas

demandas donde se muestre que el niño se esfuerza y busca recompensa. Por tanto, cada logro debe requerir de una alegría, reconocimiento, orgullo compartido con el padre y docentes para incrementar la actitud de seguridad en el infante.

- Otro criterio a considerar es el reconocimiento y aceptar las características personales de cada niño.

Los factores identificados que dañan la autoestima en los infantes; a partir de lo expresado por Avalos (2005), es que tantos profesores como la familia muestran una actitud negativa al estudiante; la cual contribuye a disminuir la autoestima del infante; por lo que sugieren que se debe evitar las acciones que a continuación se dan a conocer:

- Humillar o ridiculizar.
- Al tener conductas inaceptables, como de tener cólera, llorar u otros castigarlo.
- Indicarle que su sentimiento y pensamiento no es de importancia o no tienen valor.
- Decirle que es un incompetente.
- Hacer lo posible de ocultar a partir de la vergüenza o echándose la culpa.
- Educarlo orientado a un ser sin empatía y sin ser asertivo.
- Maltratarle moralmente.
- Como recurso de disciplina emplear el miedo.

Cabe indicar que el maestro de nuestros tiempos debería tener una formación centrada en los componentes psicológicos o conocimiento de sí mismo y del estudiante; asimismo, donde tenga la capacidad de desarrollar una aptitud de asesoramiento, consejero, orientador y guía que motive al alumno a su autoaprendizaje.

Partiendo desde punto de vista teórico, la presente investigación, se justifica, en la medida en que hará uso de teorías conocidas de la pedagogía y psicología con respecto a los juegos educativos y si influyen sobre al nivel de autoestima en niños de cuatro años, IEI N° 111 El Cumbe, Celendín. La investigación, permitirá corroborar,

contrastar y/o complementar la teoría conocida, de acuerdo al contexto en que tiene lugar. En lo metodológico y práctico, el aporte se basa fundamentalmente en la compartición de materiales y experiencias de trabajo, que podrán ser acogidas por los diversos docentes tanto de la institución, así como de otras del lugar. El aporte social, tendrá lugar cuando se observe que el fruto de la investigación se vaya consolidando niveles apropiados de autoestima en los niños, asegurando de ese modo su desarrollo personal a partir de la seguridad en sí mismos.

Problema. Gracias a la autoestima, se nos hace posible conocer cuáles son nuestras fortalezas y puntos a mejorar, y a partir de ello poder avanzar; pero, por otro lado, su debilidad (baja autoestima) conllevaría al miedo hacia el fracaso o ridículo en actividades físicas, sociales o intelectuales. Este antecedente ha motivado que estudiosos y especialistas de áreas diversas como la psicología, pedagogía, ciencias sociales, etc. afirmen su interés en investigaciones basadas en el binomio educación-autoestima, que conlleve al desarrollo y consolidación de formas efectivas de hacer posible mantener niveles adecuados de autoestima en estudiantes de nivel básico. Es así que encontramos fuentes diversas de orden nacional como internacional que nos han permitido construir una base teórico-práctica como punto de partida para el estudio de la problemática de baja autoestima existente en estudiantes a lo largo de nuestro país, en particular en estudiantes de la zona a la que pertenece la Institución Educativa Inicial N° 111, El Cumbe, Celendín. Para efectos de la presente investigación se formuló el presente problema: ¿Cuál es la relación entre la participación en los juegos educativos con el nivel de autoestima en niños de 4 años de la Institución Educativa N°111, El Cumbe, Celendín, 2021 ?

En relación a la conceptualización y operacionalización de las variables: El juego didáctico se conceptualiza a partir de los señalado por la Escuela Europea, Formación Continua (EEFC, 2020).; quienes indican que para desarrollar la actividad del juego sobre un tema específico es que desde la familia se le debe brindar habilidades necesarias con el fin que tenga como objetivo el aprendizaje; por lo tanto, el juego didáctico es una estrategia que consiste en aprender jugando.

La autoestima se define a partir de lo señalado por Pérez y Gardey (2021), quienes definen que viene hacer la valoración generalmente positiva de sí mismo. Dentro de la psicología, consideran como una opinión emocional que la persona tiene de sí mismo superando las causas de racionalización y la lógica.

Operacionalmente se define al juego educativos, como aquella variable que evaluará a través de una lista de cotejo con 5 dimensiones y 10 ítems, considerando las dimensiones: expresiva, cooperación, cognitiva, sensorial, motora; con los niveles: alto (7-10), bajo (0-3), medio (4-6).

La autoestima, fue evaluada por medio de una escala valorativa: siempre (3), a veces (2), nunca (1) considerando 5 dimensiones (física, social, afectiva, académica, ética), y 10 ítems, a través de los niveles: alto (21-30), medio (11-20), bajo (0-10).

La hipótesis quedó plantada; La participación en los juegos educativos se relacionan significativa con la autoestima en niños de 4 años, de la I.E. N°111-El Cumbe, Celendín; 2021.

Entre los objetivos tenemos; al objetivo general: Determinar cuál es la relación entre la participación en los juegos educativos con la autoestima en niños de 4 años, IEI N° 111 El Cumbe, Celendín, 2021.

Objetivos específicos:

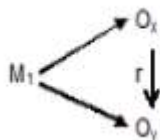
- Determinar el nivel de participación en los juegos educativos por niños de 4 años de la I.E. N°111-El cumbe Celendín, 2021.
- Identificar el nivel de autoestima en niños de 4 años de la I.E. N°111-El Cumbe, Celendín, 2021.
- Establecer la relación entre la participación en los juegos educativos con la autoestima en niños de 4 años, IEI N° 111 El Cumbe, Celendín.

METODOLOGÍA

Para determinar el proceso metodológico nos ceñimos al proceso del método científico para seleccionar el tipo y diseño de investigación, determinar con qué población se trabajó, ver la técnica e instrumento de recojo de información y finalmente con qué técnicas de análisis y procesamiento se trabajó.

En relación al tipo de investigación es descriptiva que se optó por la clasificación realizada por (Hernández & Mendoza, 2018), que tiene por propósito de establecer relación entre el uso de los juegos educativos y la autoestima de niños de 4 años de la I.E. N°11-El Cumbe-Celendín.

Del mismo modo se eligió el diseño no descriptivo de corte transaccional correlacional de (Hernández & Mendoza, 2018), quien indica que este diseño tiene por fin primero de medir la variable O_x , luego la variable O_y y al final ver la relación entre X Y ; es decir el uso de los juegos educativos y el nivel de autoestima. El esquema es el siguiente:



Donde:

M: Es la población muestral

O_x : Observación de la variable juegos educativos

O_y : Observación de la variable autoestima

R: Relación entre variables

Con respecto a la población y muestra se eligió a los 42 niños de 4 años de la Institución Educativa N°111-El Cumbe provincia de Celendín de los niños que se encuentran matriculados en el periodo 2020. A continuación, se presenta la distribución poblacional muestral dado a que se cuenta con una población pequeña la muestra son las mismas.

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes matriculados en la IEI N° 111, El Cumbe, Celendín, 2021

Sección	Sexo		Total
	H	M	
Sección A	9	6	15
Sección B	8	6	14
Sección C	7	6	13
TOTAL	24	18	42

Fuente: Nómina de matrícula del año 2020.

Como técnica para recabar información se seleccionó a la observación, que tienen por fin de observar de manera sistemática la conducta; en este caso sobre la conducta hacia el juego educativo y la autoestima de los niños. Teniendo en cuenta, los estudios de Pardinas (2005), la observación significa un conjunto de cosas a ver, un conjunto de datos y fenómenos; de esta manera determinándose que observación es equivalente a dato y fenómeno observado.

El instrumento empleado para la variable uso de los juegos educativos tenemos a la lista de cotejo que consta de 10 ítems con escala de calificación de Si (1) y No (0) y distribuidas en 5 dimensiones: expresiva, cooperación, cognitiva, sensorial y motora que previamente fue validada por.....y tiene una fiabilidad de 0,825 y su aplicabilidad tuvo una duración de 30 minutos por estudiante.

Para determinar el nivel de autoestima se empleó una escala valorativa que se evaluó en base a 10 reactivos distribuidas entre las dimensiones física, social, afectiva, académica y ética. Las valoraciones fueron de Siempre (2), A veces (1) y nunca (0) de las cuales se obtuvo los siguientes niveles: nivel alto de (21 – 30 puntos), Medio de (11 -20 puntos) y Bajo de (0 – 10 puntos). El instrumento pasó por una validez de

contenido realizado por..... y de los resultados se obtuvo una confiabilidad de 0,785 la cual se considera una confiabilidad alta para su aplicabilidad.

En relación al procesamiento de información se empleó la técnica de la estadística descriptiva como las tablas de frecuencia tanto absoluta, porcentual y porcentual acumulado y como figura se utilizó la de barras.

Para determinar la relación entre el uso del juego educativo con la autoestima se empleó la técnica estadística inferencial de la Rho de Spearman por tener una de las variables la categoría de Si y No y la variable de autoestima las valoraciones de siempre, a veces y nunca.

El software que permitió procesar la información es el SPSS versión 22 y para la organización de la información y realizar las figuras fue el programa Excel.

RESULTADOS

Para hallar los resultados primero se aplicaron los instrumentos tanto para ver el uso de los juegos educativos como para luego determinar el nivel de autoestima en los niños. Después de ello se organizaron la información para ser procesados con el software SPSS versión 22 del cual se obtuvieron los siguientes resultados que se presentan a partir de los objetivos planteados.

Tabla 2

Participación en juegos educativos por niños de 4 años de la I.E. N°111-El cumbe Celendín.

Crterios	Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	% acumulado
Participan en el juego educativo	[16 - 20]	12	28.6%	28.6%
Parcialmente participan en el juego educativo.	[11 - 15]	8	19.0%	47.6%
No se muestra participación en los juegos educativos	[0 - 10]	22	52.4%	100%
TOTAL		42	100	

Fuente: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo.

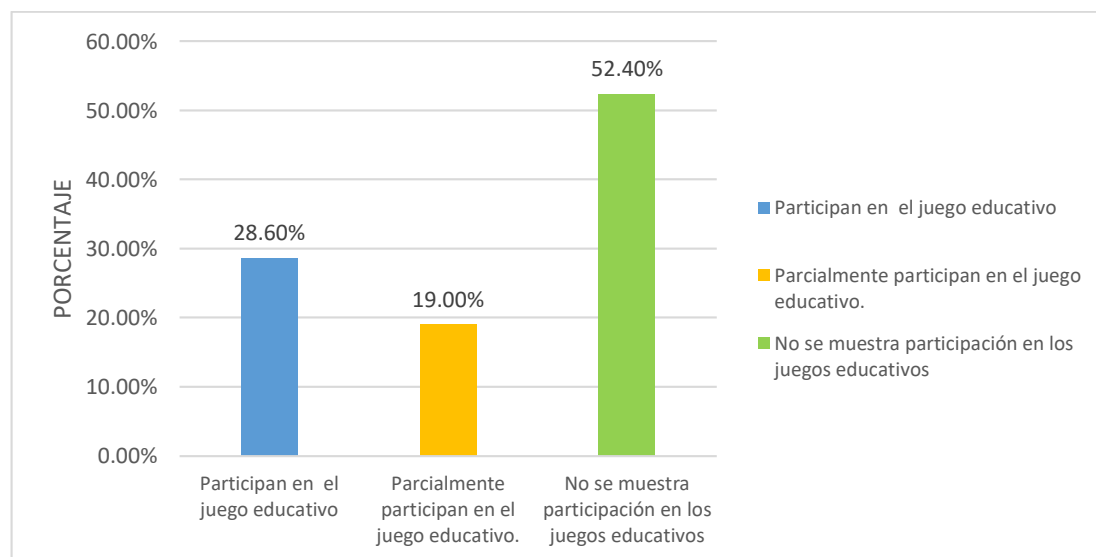


Figura 1

Participación de niños de La I.E. N°111 de 4 años en juegos educativos.

Fuente: Tabla 2

En la presente tabla 2 y figura 1 se perciben los datos encontrados en relación a la participación de los niños en los juegos educativos realizadas por la maestra de aula, donde 22 niños que representa el 52.4% no participan en el juego educativos, seguida por 8 niños que representa el 19% lo realizan parcialmente y el 28.6% son los único que participan en el juego. Llegando a la conclusión que más del 50% de niños de 4 años no participan en los juegos educativos requiriendo mayor trabajo por parte del docente dado a que el niño por naturaleza juega.

Tabla 3

Nivel de autoestima en niños de 4 años de la I.E. N°111-El Cumbe, Celendín.

Nivel	Intervalos	Frecuencia	Porcentaje	% acumulado
Alto	[16 - 20]	10	23.8%	23.8%
Medio	[11 - 15]	8	19.0%	42.8%
Bajo	[0 - 10]	24	57.2%	100%
TOTAL		42	100	

Fuente: Resultados de la aplicación de la escala valorativa.

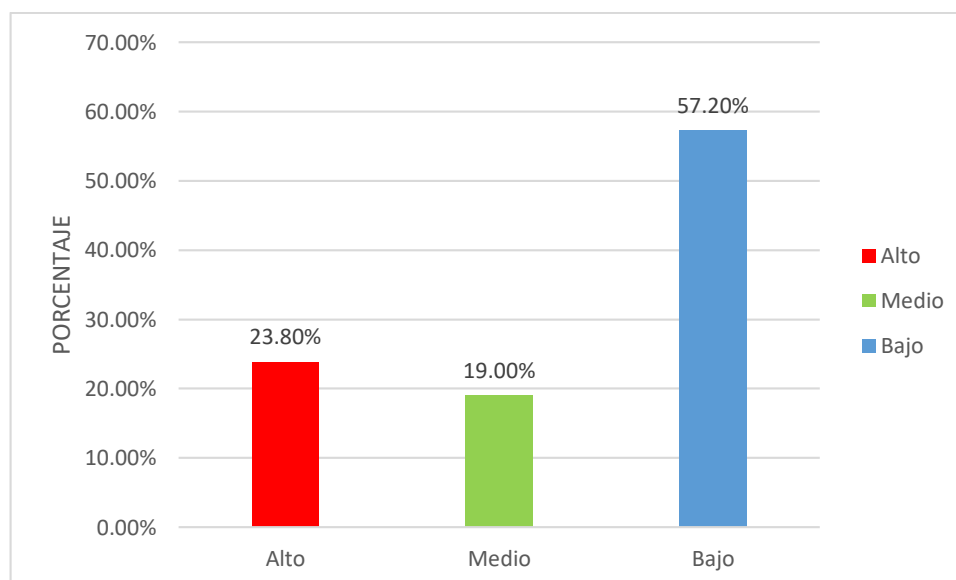


Figura 2

Nivel de autoestima de niños de La I.E. N°111 de 4 años en juegos educativos.

Fuente: Tabla 3

En relación al nivel de autoestima que presentan los niños de 4 años de la Institución Educativa N°111 de la localidad del Cumbe distrito de Celendín, se

muestran los resultados en la tabla 3 y figura 2; donde 24 niños que representan el 57.2% se encuentran en niveles bajos, seguida por un 23.8% que se ubican en el nivel alto y 8 niños que viene hacer el 19% se encuentran dentro de un nivel medio. Concluyendo que los niños más de 50% se ubican en el nivel bajo requiriendo hacer un seguimiento para revertir estos resultados que son tan determinantes para la mejorar de su aprendizaje y participación social.

Tabla 4

Relación entre la participación en juegos educativos con la autoestima en niños de 4 años. I.E. N°111 El Cumbe, Celendín.

			Participación en juegos educativos	Nivel de autoestima
Rho	de Participación en juegos educativos	Coeficiente de correlación	1,000	,817**
Spearman		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	42	42
	Nivel de autoestima	Coeficiente de correlación	,817**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	42	42

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la presente tabla 4 se percibe la relación entre la participación del niño de 4 años en los juegos educativos y el nivel de autoestima del mismo. Mediante el estadístico no paramétrico de la Rho de Spearman y teniendo en cuenta el 95% de confianza y con un alfa de 0,05 se obtiene un nivel de significancia cuyo valor $p=0,000$ lo cual significa que existe una relación significativa entre las variables participación en los juegos educativos y el nivel de autoestima de los niños; es decir que cuanto más se observa que el niño participa en los juegos educativos mayor será su autoestima. Con estos resultados se da respuesta a la hipótesis planteada en el presente estudio.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Al analizar el resultado, se ve que al 95% de confianza y con un alfa de 0,05 se obtiene como significancia un nivel de valor $p=0,000$ lo cual significa que existe relación significativa entre las variables participación en juegos educativos y el nivel de autoestima en estudiantes; significando que cuanto más se observa que el niño participa en los juegos educativos mayor será su autoestima. Con estos resultados se da respuesta al supuesto planteado en la presente investigación.

Estos resultados se relacionan a los estudios obtenidos por Manosalva y Cruzado (2018), quienes encontraron como información primordial del estudio que se fortalece el nivel de autoestima en sus cuatro áreas; hallando que la mayor parte de discentes se ubican en una autoestima medio la cual equivale a un 78.26%, en el nivel alto encontrándose un 21.74% y sin encontrar ningún alumno con autoestima baja; de esta manera percibiéndose una alta relación de influencia entre ambas variables. Montenegro y Tello (2018), sus resultados muestran que hay un elevado grado de influencia del juego recreativo hacia la autoestima; al obtener como coeficiente una Rho de 0.98 y de 0,90 de coeficiente determinante, lo cual indica que el juego recreativo en un 90% influye en la autoestima y solo un 10% es influido por otros factores. De igual manera Diaz (2019), concluye que la comunidad educativa reconoce que los juegos tradicionales son transmisores de valores, rasgos sociales, culturales, conocimientos ancestrales; permite a los niños el diálogo, la libre expresión de emociones y principalmente determinantes para la mejora de la autoestima de los niños; de esta manera viéndose que los juegos hacen que el niño se sienta más seguro de sí mismo y del mismo modo, concluye que el desarrollo socioemocional es un proceso en la cual el niño construye su identidad personal, habilidades sociales y autoestima.

Comparando con los resultados de la tesis de Aguilar (2019), quién buscó fortificar con respecto a la dimensión emocional mediante el juego tradicional en estudiantes que fluctúan entre los 5 a 6 años; llegando a concluir que, al vincularse de manera estrecha afectivamente en la institución educativa, permite la formación de

ciudadanos con confianza y seguridad de sí mismo, con capacidades de autocontrol y autoestima, lo que hace que lleguen a potenciar las demás capacidades.

A todo ello se suma Idrobo (2018), quién concluye que el docente de una escuela, mencionan que implementando la actividad lúdica dentro de la autoestima ayuda a que los discentes puedan reconocerse como personas activas y que aplicando lo lúdico mejora la autoestima del estudiante; por tanto, es considerado como un medio atractivo, dado que en nuestros días el estudiante viene siendo conectados consigo mismo.

Acevedo (2016), dentro de las conclusiones pone a conocimiento que en las instituciones educativas existen niños y jóvenes que muestran una baja autoestima; por tanto, tienen dificultad de ser amados y queridos por los otros; de esta manera siendo pertinente de intervenir con actividades lúdicos, recreativos y cooperativos con el fin de desarrollar la socialización, el afecto y la comunicación.

CONCLUSIONES

Después de haber analizado y comparado los hallazgos, se llegaron a la conclusión:

La participación de los niños de la I.E. N°111 del Cumbe en los juegos educativos en un 52.4% no participan, 19% lo realizan parcialmente y 28.6% son los únicos que participan en el juego. Determinándose que los niños en más del 50% no participan en los juegos educativos requiriendo mayor trabajo por parte del docente dado a que el niño por naturaleza juega.

Los niveles de autoestima que muestran los infantes de 4 años de la I.E. N°111 de la localidad del Cumbe distrito de Celendín, el 57.2% se encuentran en niveles bajos, 23.8% se ubican en el nivel alto y 19% se encuentran dentro de un nivel medio. Identificándose que más de 50% se ubican en el nivel bajo requiriendo hacer un seguimiento para revertir estos resultados que son tan determinantes para la mejorar de su aprendizaje y participación social.

Existe relación significativa con respecto a la participación del niño de 4 años en los juegos educativos y el nivel de autoestima del mismo; al obtener un valor $p=0,000$ a un 95% de confianza y con un alfa de 0,05 a partir de la técnica estadística inferencia de la Rho de Spearman; de esta manera dando por aceptada la hipótesis planteada en la investigación.

RECOMENDACIONES

Luego de haber llegado a las conclusiones y teniendo en cuenta tanto los antecedentes y aportes teóricos se dan las siguientes recomendaciones con el fin de revertir los resultados que se presentan:

A la directora de la I.E. tener en cuenta que los niños no vienen teniendo una participación óptima en los juegos que realiza la docente; por lo que se le recomienda que propongan mayor empleo de juegos con propósitos de optimizar la autoestima que en muchos de educandos se encuentran en niveles bajos.

A las docentes de aula se les sugiere tener en cuenta los resultados en todas sus actividades académicas que realiza con el niño con el propósito de estructurar su metodología a partir de juegos educativos y de esa manera incrementar la participación y sus niveles de autoestima.

A amantes de la investigación de las líneas de investigación sobre juegos educativos y autoestima se les recomienda que este trabajo es un precedente para continuar con los estudios relacionados a esta variable e incluso aplicar juegos educativos con el fin de incrementar la autoestima de los niños.

AGRADECIMIENTO

Nuestro profundo agradecimiento a la directora del plantel N°111 de la localidad de Cumbe distrito de Celendín por habernos permitido ingresar para realizar el presente estudio en la mencionada institución. De igual manera a las docentes y en principal a los niños que contribuyeron desinteresadamente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcoba, S. (2000). *La expresión oral*. Barcelona: Arie.
- Amoros, A. (1989). *Introducción a la novela contemporánea*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Avendaño, F. (2006). *El desarrollo de la lengua oral en el aula: estrategias para enseñar a escuchar y hablar*. Rosario: Homos Sapiens.
- Baralo, M. (2000). El desarrollo de la expresión oral en el aula. *Carabela Madrid*, 5-36.
- Bortoluss, M. (1985). *Análisis teórico del cuento infantil*. España: Alhambra.
- Bruner, J. (1984). *Los formatos en la adquisición del lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Cabel, J. (1988). *Literatura infantil en el Perú*. Lima: Lima S.A.
- Cajiao, M. (2018). *Cuentos infantiles en el desarrollo del lenguaje oral a niños de 4 a 5 años*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Calderón, L., & Ypanaqué, Y. (2017). *El cuento como estrategia didáctica para el desarrollo de la comunicación en los niños y niñas de 5 años*. Bagua: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Camps, A. (2006). *Diálogo e investigación en las aulas*. Barcelona: Graó.
- Cardona, A., & Celis, M. (2011). *Estrategias para mejorar la expresión oral en el grado 4 ° de básica primaria*. Florencia Caquetá: Universidad de la Amazonia.
- Castillo, J. (2008). *El desarrollo de la expresión oral a través del taller como estrategia didáctica globalizadora*. Obtenido de shorturl.at/1xHSW
- Chamot, & O'Malley. (1990). *Estrategias de aprendizaje de idiomas*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Ferreira, M. (2006). Criterios para análisis y selección de textos de literatura infantil. *Cuadernos literarios*, 77-84.
- García, E. (2013). *El Cuento Infantil Como Herramienta Socializadora De Genero*. Sevilla: Secretariado De Publicaciones Universidad De Sevilla.
- Garvey , C. (1987). *El habla infantil*. Madrid: Morata.
- Gómez, G., & Salas, N. (2013). *Consideraciones técnico-pedagógicas en la construcción de listas de cotejo*. San José: Universidad Estatal a Distancia.
- González, J. (2005). *La Práctica Docente Interna como Modelo de Evaluación de los Aprendizajes*. Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés.
- Guzmán, E. (2015). *Cuentos infantiles y su influencia en la solución de las dificultades en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del PRONOEI Mi Nido Azul del distrito de San Juan de Lurigancho*. Lima: Universidad Nacional de Educación.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.
- Hope, A. (2010). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de educación inicial. Investigación acción del equipo de profesoras de educación inicial del laboratorio pedagógico de Hope*. Cuzco: Fundación Hope.
- Indacochea, M. (1981). *Literatura infantil en el Perú: debate y alternativa*. Lima: Amaru.
- Kreemers, M. (2000). *El uso de estrategias de aprendizaje en la expresión oral*. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/ensenana/biblioteca_ele/asele/pdf/11/11_0461.pdf
- López , R. (1990). *Introducción a la literatura infantil*. España: Universidad de murcia.

- Martínez, R. (2019). *El cuento infantil y su influencia en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años*. Guayaquil: Universidad Laica Vicente Rocafuerte.
- Monereo, C., Castello, M., & otros. (1998). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Mussen, P. (1977). *Desarrollo de la personalidad en el niño*. Mexico: Trillas.
- Mussen, P. (1982). *Desarrollo de la Personalidad en el niño. 2da edición*. Mexico: Trillas.
- Navarro , M. (2003). *Adquisición del lenguaje, el principio de la comunicación*.
Obtenido de http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce26/cauce26_13.pdf
- Pardinas, F. (2005). *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales*. México: Siglo XXI Editores.
- Paredes, M., & Huamaní, M. (2018). *Programa de cuentos infantiles en la expresión oral de niños y niñas de 5 años*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Real, T. (1995). *Literatura infantil*. Lima: : Ediciones Nueva Educación.
- Romero, N. (2019). *Uso de cuentos creativos y su relación con el desarrollo de la expresión verbal en los niños de 3 años*. . Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Rosario, R. (1986). *La literatura infantil en la educación inicial*. Lima: UNICEF.
- Sánchez, D. (2008). *La narración de cuentos y su función en la educación*. Lima: Instituto del Libro y la Lectura.
- Sastrias, M. (2005). *Cómo motivar a los niños a leer: lecto-juegos y algo más*. Mexico: Pax Mexico.

- Shaffer, D., & Kipp, K. (2007). *Psicología del desarrollo*. México: Thomson Editores.
- Soto, M. (2017). El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura. *Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte.*, 53-65.
- Torres, D. (2019). *Los cuentos infantiles para desarrollar el lenguaje oral en niñas y niños de 4 a 5 años*. Ambato - Ecuador: Universidad Tecnológica Indoamerica.
- Trianes, M. (2012). *Psicología del desarrollo y de la educación*. Madrid: Piramide D.L.
- Vacas, C. (2009). *Importancia del teatro en la escuela*. Obtenido de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/CRISTINA_VA%20CAS_2.pdf
- Vidal, L. (1973). *Lenguaje y expresión de los niños*. Lima: Retablo de papel.
- Zarza, L. (2012). *Lenguaje oral. En: La dramatización en preescolar* . Obtenido de <http://zarzalaaurisdramatizacion.blogspot.pe/p/la-dramatizacion-seria-unrecurso.html>
- Zavaleta, F. (2017). *Estrategias que utilizan las docentes para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años*. Obtenido de shorturl.at/uCFK8
- Zilberman, R. (2006). El Estatuto De La Literatura Infantil. *Cuadernos Literarios*, 17-18.



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor				
Rodríguez Díaz Katerine Elizabeth		75176353	Katy59_virgo@hotmail.com	
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación				
Tesis	Trabajo de Suficiencia Profesional	Trabajo Académico	<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹				
<input checked="" type="checkbox"/> Bachiller	Título Profesional	Título Segunda Especialidad	Maestría	Doctorado
4. Título del Documento de Investigación				
Juegos educativos y autoestima en niños de cuatro años de la institución educativa N° 111-El cumbe-Celendín, 2021.				
5. Programa Académico				
Educación inicial.				
6. Tipo de Acceso al Documento				
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ¹ (Info: su-repositorio/institucional/openAccess)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido ² (Info: su-repositorio/institucional/restriccionAcceso) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo				

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ³

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁴

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	06	06	2025



Firma

Importante

- Según Resolución del Consejo Directivo N° 011-2016-SUN20-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, en el artículo 8.2.
- Ley N° 30371, Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 040-2013-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer entrega de firma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo a lo establecido en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-COINYTEC-DECE, Numerales 1.2 y 1.3 que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que promueve la difusión de la información en conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas e científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el artículo 1.2.2, del artículo 1.2° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RENATI) "Las universidades, instituciones e escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los resultados en sus repositorios institucionales prestando o con el acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Juegos educativos y autoestima en niños de 4 años de la Institución Educativa N°111-El Cumbe- Celendín, 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

30% INDICE DE SIMILITUD	28% FUENTES DE INTERNET	% PUBLICACIONES	20% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	---------------------------	---------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unamad.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	docplayer.es Fuente de Internet	2%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
7	repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	1%
	oposptvalencia.blogspot.com	

9	Fuente de Internet	1%
10	dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	1%
11	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
12	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
13	Submitted to Universidad Tecnológica del Peru Trabajo del estudiante	1%
14	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%

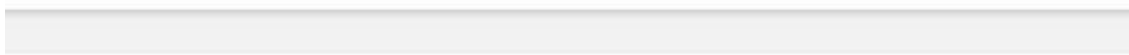
15	1library.co Fuente de internet	1 %
16	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de internet	1 %
17	www.pinterest.es Fuente de internet	1 %
18	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo Trabajo del estudiante	1 %
19	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de internet	1 %

20	alerce.pntic.mec.es Fuente de internet	<1 %
21	repositorio.utelesup.edu.pe Fuente de internet	<1 %
22	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	<1 %
24	biblio3.url.edu.gt Fuente de internet	<1 %
25	idoc.pub Fuente de internet	<1 %
26	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de internet	<1 %
27	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de internet	<1 %
28	repositorio.utc.edu.ec Fuente de internet	<1 %
29	es.scribd.com Fuente de internet	<1 %
30	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama Trabajo del estudiante	<1 %

31	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.ucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1 %
36	www.repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	<1 %
38	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
39	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
40	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
41	zagan.unizar.es Fuente de Internet	<1 %

42	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
43	dspace.uclv.edu.cu Fuente de Internet	<1 %
44	www.psicoadactiva.com Fuente de Internet	<1 %
45	elialvarezblog.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
46	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
47	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

47	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
48	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
49	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
50	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
52	www.iknowpolitics.org Fuente de Internet	<1 %
	www.livrariaunesp.com.br	



53	Fuente de Internet	<1 %
54	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Apagado	Excluir coincidencias	< 10 words
Excluir bibliografía	Activo		

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juegos educativos	El juego didáctico sirve para desarrollar actividades con la finalidad de enseñar a los niños un tema específico y darles las habilidades necesarias para estudiar. Por tanto, es una forma de educación que consiste en aprender jugando Escuela Europea, Formación Continua (EEFC, 2020).	Se define al juego educativos, como aquella variable que evaluará a través de una lista de cotejo con 5 dimensiones y 10 ítems, considerando las dimensiones: expresiva, cooperación, cognitiva, sensorial, motora; con los niveles: alto (7-10), bajo (0-3), medio (4-6).	Expresiva	Expresa lo que siente durante las actividades propuestas.	<ul style="list-style-type: none"> - Se muestra transparente al expresar su estado de ánimo de alegría o de descontento cuando participa. - Se muestra comprometido en el rol asignado durante las actividades. 	
			Cooperación	Comparte el material que se le brinda.	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperera con sus compañeros menos favorecidos en la tarea común de equipo. - Pone a disposición de todos, el material asignado al equipo de trabajo. 	
			Cognitiva	Hace representaciones de lo que conoce.	<ul style="list-style-type: none"> - Comparte sus conocimientos en busca del bien común. - Facilita y promueve el intercambio de experiencias. 	

			Sensorial	Explora el material a través de sus sentidos.	<ul style="list-style-type: none"> - Evalúa si el material asignado es el apropiado para el desarrollo de la tarea. - Valora el material asignado por calidad y utilidad. 	
			Motora	Realiza movimientos libres usando todo su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra flexibilidad de movimiento corporal. - Demuestra habilidad de movimientos corporales. 	
Autoestima	La autoestima es la valoración, generalmente positiva, de uno mismo. Para la psicología, se trata de la opinión emocional que los individuos tienen de sí mismos y que supera en sus causas la racionalización y la lógica (Pérez y Gardey, 2021).	La autoestima, fue evaluada por medio de una escala valorativa: siempre (3), a veces (2), nunca (1) considerando 5 dimensiones (física, social, afectiva, académica, ética), y 10 ítems, a través de los niveles: alto (21-30), medio (11-20), bajo (0-10).	Física	Respeta y cuida su cuerpo para cuidarse a sí mismo.	<ul style="list-style-type: none"> - Se asea todos los días haciendo un hábito. - Se describe como una persona bella detallando sus características físicas. 	
				Se valora así mismo aceptando sus características físicas.		
			Social	Establece relaciones sociales con estabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Juega con sus compañeros durante las actividades. - Juego respetando las normas establecidas. 	
				Participa en actividades sociales respetando normas de convivencia.		
			Afectiva	Demuestra empatía por los demás	<ul style="list-style-type: none"> - Comparte los materiales con sus compañeros al trabajar en equipo. - Muestra con entusiasmo los trabajos que realiza. 	
				Demuestra satisfacción al lograr realizar una actividad.		
Académica	Aprende de manera independiente	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza sus trabajos de manera creativa. - Elige uno de los materiales que se le brinda expresando que se le gusta. 				
	Participa de las actividades que se realiza en el aula con iniciativa.					
Ética	Se relaciona respetando normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none"> - Propone sus propias normas de convivencia cuando juega. - Realiza un compromiso después de escuchar un cuento. 				
	Reconoce las acciones que afectan a los demás y evita hacerlas.					

Anexo 2. Matriz de consistencia.

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿Cuál es la relación entre la participación en los juegos educativos con el nivel de autoestima en niños de 4 años de la Institución Educativa N°111, El Cumbe, Celendín, 2021 ?</p>	<p>Participación en juegos educativos</p> <p>Nivel de autoestima</p>	<p>Determinar cuál es la relación entre la participación en los juegos educativos con la autoestima en niños de 4 años, IEI N° 111 El Cumbe, Celendín, 2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar el nivel de participación en los juegos educativos por niños de 4 años de la I.E. N°111-El Cumbe Celendín, 2021. - Identificar el nivel de autoestima en niños de 4 años de la I.E. N°111-El Cumbe, Celendín, 2021. - Establecer la relación entre la participación en los juegos educativos con la autoestima en niños de 4 años, IEI N° 111 El Cumbe, Celendín, 2021. 	<p>La hipótesis quedó plantada; La participación en los juegos educativos se relacionan significativa con la autoestima en niños de 4 años, de la I.E. N°111-El Cumbe, Celendín; 2021.</p>	<p>Tipo y diseño de investigación En relación al tipo de investigación es descriptiva que se optó por la clasificación realizada por (Hernández & Mendoza, 2018). el diseño no descriptivo de corte transaccional correlacional de (Hernández & Mendoza, 2018), quién indica que este diseño tiene por fin primero de medir la variable O_x, luego la variable O_y y al final ver la relación entre X Y.</p> <p>Población y muestra de estudio La población y muestra se eligió a los 42 niños de 4 años de la Institución Educativa N°111-El Cumbe provincia de Celendín de los niños que se encuentran matriculados en el periodo 2020.</p> <p>Técnicas e instrumentos Como técnica para recabar información se seleccionó a la observación, que tienen por fin de observar de manera sistemática la conducta. El instrumento empleado para la variable participación en los juegos educativos tenemos a la lista de cotejo que consta de 10 ítems con escala de calificación de Si (1) y No (0) y distribuidas en 5 dimensiones: expresiva, cooperación, cognitiva, sensorial y motora. Para determinar el nivel de autoestima se empleó una escala valorativa que se evaluó en base a 10 reactivos distribuidas entre las dimensiones física, social, afectiva, académica y ética. Las valoraciones fueron de Siempre (2), A veces (1) y nunca (0) de las cuales se obtuvo los siguientes niveles: nivel alto de (21 – 30 puntos), Medio de (11 -20 puntos) y Bajo de (0 – 10 puntos).</p> <p>Técnicas de análisis y procesamiento En relación al procesamiento de información se empleó la técnica de la estadística descriptiva como las tablas de frecuencia tanto absoluta, porcentual y porcentual acumulado y como figura se utilizó la de barras. Para determinar la relación entre el uso del juego educativo con la autoestima se empleó la técnica estadística inferencial de la Rho de Spearman por tener una de las variables la categoría de Si y No y la variable de autoestima las valoraciones de siempre, a veces y nunca.</p>

Anexo 3. Instrumento de

recojo de información

Lista de cotejo sobre participación en los Juegos educativos

Implementación de la estrategia de juegos educativos en sesiones de aprendizaje de niños de 4 años, IEI N° 111 El Cumbe, Celendín.

Estudiante:

No cumple = 0, Si cumple = 2

N°	Variable: Juegos educativos	No	Si
Dimensión 1: Expresiva			
01	Se muestra transparente al expresar su estado de ánimo de alegría o de descontento cuando participa.		
02	Se muestra comprometido en el rol asignado durante las actividades.		
Dimensión 2: Cooperación			
03	- Coopera con sus compañeros menos favorecidos en la tarea común de equipo.		
04	- Comparte sus conocimientos en busca del bien común. Facilita y promueve el intercambio de experiencias.		
Dimensión 3: Cognitiva			
05	- Coopera con sus compañeros menos favorecidos en la tarea común de equipo.		
06	- Comparte sus conocimientos en busca del bien común. - Facilita y promueve el intercambio de experiencias.		
Dimensión 4: Sensorial			
07	Evalúa si el material asignado es el apropiado para el desarrollo de la tarea.		
08	Valora el material asignado por calidad y utilidad.		
Dimensión 5: Motora			
09	Demuestra flexibilidad de movimiento corporal.		
10	Demuestra habilidad de movimientos corporales.		

Crterios	Intervalos
Participan en el juego educativo	[16 - 20]
Parcialmente participan en el juego educativo.	[11 - 15]
No se muestra participación en los juegos educativos	[0 - 10]

Anexo 2

Escala valorativa sobre la autoestima

Institución Educativa : N° 359, El Cumbe, Celendín

Sección :

Temática : Autoestima

Docente responsable :

Fecha :

Nombre del niño..... Edad..... Sexo.....

Siempre = 2, A veces = 1, Nunca = 0

N°	Ítem	Siempre	A veces	Nunca
	Física			
1	Se ase todos los días haciendo un hábito.			
2	Se describe como una persona bella detallando sus características.			
	Social			
3	Juega con sus compañeros durante las actividades.			
4	Juega respetando las reglas del juego			
	Afectiva			
5	Comparte los materiales con sus compañeros al trabajar en grupo.			
6	Muestra con entusiasmo los trabajos que realiza.			
	Académica			
7	Realiza sus trabajos de manera creativa			
8	Elige uno de los materiales que se le brinda expresando que le gusta.			
	Ética			
9	Propone sus propias normas de convivencia cuando juega.			
10	Realiza un compromiso después de escuchar un cuento.			

Escala valorativa	
Alto	16 - 20
Medio	11 - 15
Bajo	0 - 10

**CONFIABILIDAD SOBRE EL INSTRUMENTO PARTICIPACIÓN EN
JUEGOS EDUCATIVOS**

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,825	10

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Se muestra transparente al expresar su estado de ánimo de alegría o de descontento cuando participa.	21,08	8,243	,372	,720
Se muestra comprometido en el rol asignado durante las actividades.	21,16	8,057	,404	,810
Coopera con sus compañeros menos favorecidos en la tarea común de equipo.	21,28	8,293	,360	,824
Comparte sus conocimientos en busca del bien común.	20,88	9,527	,168	,872
Coopera con sus compañeros menos favorecidos en la tarea común de equipo.	20,72	8,710	,345	,732
Comparte sus conocimientos en busca del bien común.	20,84	8,807	,319	,939
Evalúa si el material asignado es el apropiado para el desarrollo de la tarea.	21,00	8,167	,473	,898
Valora el material asignado por calidad y utilidad.	20,84	8,640	,314	,738
Demuestra flexibilidad de movimiento corporal.	20,84	10,057	-,023	,821
Demuestra habilidad de movimientos corporales.	20,88	10,193	-,065	,836

CONFIABILIDAD SOBRE EL INSTRUMENTO DE AUTOESTIMA

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,785	10

	Estadísticas de total de elemento			
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Se ase todos los días haciendo un hábito.	21,08	8,243	,372	,720
Se describe como una persona bella detallando sus características.	21,16	8,057	,404	,789
Juega con sus compañeros durante las actividades.	21,28	8,293	,360	,785
Juega respetando las reglas del juego	20,88	9,527	,168	,785
Comparte los materiales con sus compañeros al trabajar en grupo.	20,72	8,710	,345	,732
Muestra con entusiasmo los trabajos que realiza.	20,84	8,807	,319	,789
Realiza sus trabajos de manera creativa	21,00	8,167	,473	,898
Elige uno de los materiales que se le brinda expresando que le gusta.	20,84	8,640	,314	,738
Propone sus propias normas de convivencia cuando juega.	20,84	10,057	-,023	,721
Realiza un compromiso después de escuchar un cuento.	20,88	10,193	-,065	,786

Anexo 4. Evaluación de Juicio de expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: *Miriam Lucrecia Brisnes Velásquez*

Fecha: *22-04-2021* Especialidad: *Educación inicial*

Nombre del instrumento evaluado: *Lista de Catejo*

Autor del instrumento: *Katerine Elizabeth Rodríguez Díaz*

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“JUEGOS EDUCATIVOS Y AUTOESTIMA, EN NIÑOS DE 4 AÑOS, IEI N° 111 EL CUMBE, CELENDÍN”

II.- Aspectos a evaluar:

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?					19
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				17	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				16	
Sumatoria parcial					141	38
Sumatoria Total					179	
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)					0.90	

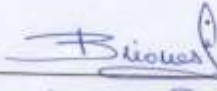
Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global:

Intervalos	Resultados
0,00 - 0,49	Validez Nula
0,50 - 0,59	Validez muy baja
0,60 - 0,69	Validez baja
0,70 - 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coficiente de Validez

$$,79 = 0,90$$



Mg. Lucía Lucía Britos Velásquez
DNI: 27042329

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: *Rosa Elena Díaz Marinas*
 Fecha: *24-04-2021* Especialidad: *Educación especial*
 Nombre del instrumento evaluado: *Juego de cotejo*
 Autor del instrumento: *Katerina Elizabeth Rodríguez Díaz*

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“JUEGOS EDUCATIVOS Y AUTOESTIMA, EN NIÑOS DE 4 AÑOS, IEI N° 111 EL CUMBE, CELENDÍN”

II.- Aspectos a evaluar:

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				<i>18</i>	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				<i>18</i>	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				<i>18</i>	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?					<i>19</i>
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?					<i>19</i>
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?					<i>19</i>
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				<i>18</i>	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				<i>17</i>	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				<i>16</i>	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				<i>16</i>	
Sumatoria parcial					<i>128</i>	<i>57</i>
Sumatoria Total					<i>185</i>	
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)					<i>0.93</i>	


Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global:

Intervalos	Resultados
0,00 - 0,49	Validez Nula
0,50 - 0,59	Validez muy baja
0,60 - 0,69	Validez baja
0,70 - 0,79	Validez aceptable
0,80 - 0,89	Validez buena
0,90 - 1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez

$$0,93 = 1,85$$


M^c Rosa Elena Díaz Marínas
D.N.I 27075490

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: *Amparito Saidora Silva Rodríguez*

Fecha: *25-04-2021*

Especialidad: *Inicial*

Nombre del instrumento evaluado: *Lista de cotejo*

Autor del instrumento: *Katerine Elizabeth Rodríguez Díaz*

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

"JUEGOS EDUCATIVOS Y AUTOESTIMA, EN NIÑOS DE 4 AÑOS, IEI N° 111 EL CUMBE, CELENDÍN"

II.- Aspectos a evaluar:

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				<i>18</i>	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				<i>18</i>	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				<i>18</i>	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				<i>18</i>	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				<i>18</i>	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				<i>18</i>	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				<i>18</i>	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				<i>18</i>	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				<i>18</i>	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				<i>18</i>	
Sumatoria parcial					<i>180</i>	
Sumatoria Total					<i>180</i>	
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)					<i>0.90</i>	

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global:

Intervalos	Resultados
0,00 - 0,49	Validez Nula
0,50 - 0,59	Validez muy baja
0,60 - 0,69	Validez baja
0,70 - 0,79	Validez aceptable
0,80 - 0,89	Validez buena
0,90 - 1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez

$$180 = 0,90$$


Magister
DNI 27042506

Anexo 5. Data

PARTICIPACIÓN EN JUEGOS EDUCATIVOS

Nº	Expresiva		Cooperativa		Cognitiva		Sensorial		Motor		PUNTAJE	Nivel de participación en juegos
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	18	Participa en juegos
2	0	2	0	0	2	2	0	2	2	2	12	Participa parcialmente
3	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	10	No participa
4	2	0	0	2	0	2	0	2	0	2	10	No participa
5	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	16	Participa en juegos
6	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	10	No participa
7	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	10	No participa
8	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	16	Participa en juegos
9	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	10	No participa
10	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	8	No participa
11	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	10	Participa en juegos
12	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	10	No participa
13	0	2	2	2	0	2	2	2	0	2	14	Participa parcialmente
14	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18	Participa en juegos
15	0	2	0	2	0	2	0	2	2	0	10	No participa
16	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	14	Participa parcialmente
17	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	10	No participa
18	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Participa en juegos
19	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	16	Participa en juegos
20	0	2	0	2	0	0	0	2	0	0	6	No participa
21	2	0	0	2	0	2	2	2	0	2	12	Participa parcialmente
22	2	0	0	2	2	2	0	0	0	0	8	No participa
23	0	2	2	0	0	2	2	0	0	2	10	No participa
24	2	2	0	0	0	2	2	2	2	0	12	Participa parcialmente
25	0	0	2	2	0	0	2	0	2	2	10	No participa
26	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	16	Participa en juegos
27	0	2	2	0	2	0	2	2	0	0	10	No participa
28	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Participa en juegos
29	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	6	No participa
30	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	8	No participa
31	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	12	Participa parcialmente
32	0	2	2	0	2	0	0	2	0	0	8	No participa
33	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	16	Participa en juegos
34	2	2	0	2	2	2	0	2	0	0	12	Participa parcialmente
35	0	2	0	0	0	2	2	0	0	0	6	No participa
36	2	0	0	2	0	2	0	0	2	0	8	No participa
37	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	18	Participa en juegos
38	2	2	2	0	0	0	2	2	0	2	12	Participa parcialmente
39	2	0	0	2	0	2	2	2	0	0	10	No participa
40	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	8	No participa
41	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	16	Participa en juegos
42	2	0	0	0	0	2	0	2	0	0	6	No participa

NIVEL DE ATOESTIMA

Nº	Físico		Social		Afectivo		Académico		Ético		PUNTAJE	Nivel de participación en juegos
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto
2	0	2	0	0	2	2	0	2	2	2	12	Moderado
3	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	10	Bajo
4	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2	10	Bajo
5	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	16	Alto
6	2	0	0	2	2	0	0	0	0	2	8	Bajo
7	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	10	Bajo
8	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	16	Alto
9	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	10	Bajo
10	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	8	Bajo
11	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18	Alto
12	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	10	Bajo
13	0	2	2	2	0	2	2	2	0	2	14	Moderado
14	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18	Alto
15	0	2	0	2	0	2	0	2	2	0	10	Bajo
16	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	14	Moderado
17	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	10	Bajo
18	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Alto
19	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	16	alto
20	0	2	0	2	2	0	0	2	0	0	8	Bajo
21	2	0	0	2	0	2	2	2	0	2	12	Moderado
22	2	0	0	2	2	2	2	0	0	0	10	Bajo
23	0	2	2	0	0	2	2	0	0	0	8	Bajo
24	2	2	0	0	0	2	2	2	2	0	12	Moderado
25	0	0	2	2	0	0	2	0	2	2	10	Bajo
26	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	16	Alto
27	0	2	2	0	2	0	2	2	0	0	10	Bajo
28	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Alto
29	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	6	Bajo
30	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	8	Bajo
31	2	2	0	0	2	2	2	2	2	0	14	Moderado
32	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	6	Bajo
33	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	18	Alto
34	2	2	0	2	2	2	0	2	0	0	12	Moderado
35	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	8	Bajo
36	2	0	0	2	0	2	2	0	2	0	10	Bajo
37	0	0	2	0	0	2	0	0	2	2	8	Bajo
38	2	2	2	0	0	0	2	2	0	2	12	Moderado
39	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0	8	Bajo
40	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	10	Bajo
41	2	0	0	2	0	0	2	0	0	2	8	Bajo
42	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	4	Bajo