

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y

EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS

Programa de Juegos Virtuales para mejorar la Autoestima de los estudiantes en la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo - Región Moquegua.

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en ciencias de la Educación con mención en Tecnologías de la Información e Informática Educativa.

Autora

Julia Elena Gonzales Siles

Asesora

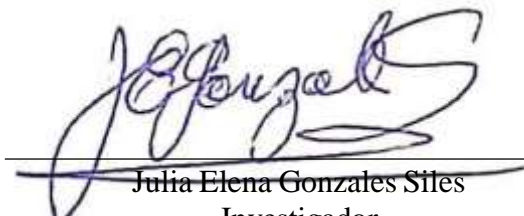
Msc. Martha Ríos Rodríguez

Lambayeque - Perú

2022

PROGRAMA DE JUEGOS VIRTUALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉ Y ALEGRÍA DE LA PROVINCIA DE ILO - REGIÓN MOQUEGUA.

Elaborada por:



Julia Elena Gonzales Siles
Investigador

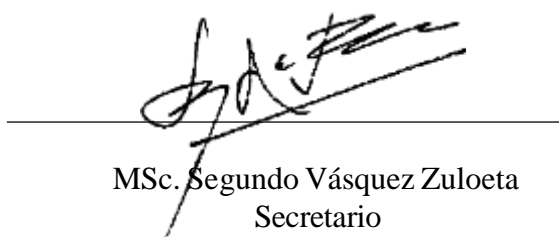


Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesor

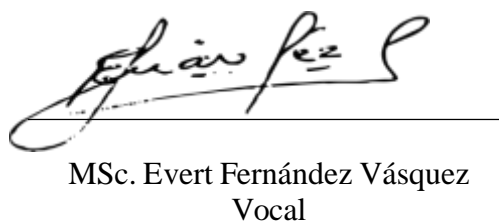
Aprobada por:



MSc. Miguel Alfaro Barrantes
Presidente



MSc. Segundo Vásquez Zuloeta
Secretario



MSc. Evert Fernández Vásquez
Vocal



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 174-VIRTUAL

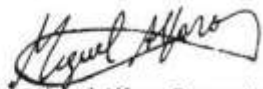
Siendo las **12:30 horas**, del día **viernes 04 de febrero de 2022**; se reunieron **vía online mediante la plataforma virtual Google Meet**: <https://meet.google.com/pbo-tacv-vfc>, los miembros del jurado designados mediante **Resolución 401-2020-UP-D-FACHSE**, de fecha **20 de febrero de 2020**, integrado por:

Presidente	: Dr. Miguel Alfaro Barrantes.
Secretario	: Dr. Segundo Enrique Vásquez Zuloeta.
Vocal	: M.Sc. Evert José Fernández Vásquez.
Asesor Metodológico	: Dra. Martha Ríos Rodríguez.
Asesor Científico	: _

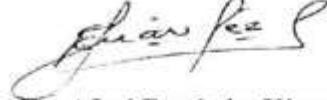
La finalidad es evaluar la Tesis titulada: ***“PROGRAMA DE JUEGOS VIRTUALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉ Y ALEGRÍA DE LA PROVINCIA DE ILO - REGIÓN MOQUEGUA”***; presentada por la tesista **JULIA ELENA GONZALES SILES**, para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación mención de Tecnologías de la Información e Informática Educativa. Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con los artículos 131 al 140 del Reglamento General del Vicerrectorado de Investigación (aprobado con Resolución N° 018-2020-CU de fecha 10 de febrero del 2020); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **NOTA** de 18 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **MUY BUENO**

Siendo las 13:30 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dr. Miguel Alfaro Barrantes
PRESIDENTE


Dr. Segundo Enrique Vásquez Zuloeta
SECRETARIO


M.Sc. Evert José Fernández Vásquez
VOCAL

====OBSERVACIONES:

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus Informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

DECLARACION JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Julia Elena Gonzales Siles, investigadora principal y la Dra. Martha Rios Rodriguez asesora del trabajo de investigación **“PROGRAMA DE JUEGOS VIRTUALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉ Y ALEGRÍA DE LA PROVINCIA DE ILO - REGIÓN MOQUEGUA”**, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, agosto de 2021.



Julia Elena Gonzales Siles
Investigadora principal



Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Martha Rios Rodriguez, Docente / Asesor de tesis / Revisora del Trabajo de Investigación, de la estudiante Julia Elena Gonzales Siles identificado con documento de identidad 16796248,

Titulada:

Programa de Juegos Virtuales para mejorar la Autoestima de los estudiantes en la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo - Región Moquegua, , luego de la revisión exhaustiva del documento constato que la misma tiene un índice de similitud de 19 %, verificable en el reporte de similitud del programa Turnitin.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, agosto de 2021.



Julia Elena Gonzales Siles
Investigadora principal



Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada en primer plano a Dios, nuestro creador y eterno guía en nuestras vidas, como eje de todo y de todos.

También está hecha con todo mi amor para aquellas personas que significan todo para mí, mi familia, pues todos ellos son el tesoro máspreciado que tengo en esta vida.

A mis docentes de la prestigiosa Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, que a raíz del esmero y dedicación formaron mi templanza y amor por la psicopedagogía, que veía día a día con la calidad y sencillez con la que impartían sus clases y me invitaban a seguir esta noble profesión.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a mis docentes, maestros y guías en la vida como magister, al compartir sus conocimientos, sabios consejos, experiencia y enseñanza en todo el proceso de aprendizaje que me impartieron, y a mi asesora de tesis que me demostró que con esfuerzo y sacrificio se consiguen todas las metas, a pesar las adversidades.

También quiero agradecer al psicólogo Swyll Sota y a la Licenciada Jennifer Tamara Mostajo Arias, quienes me vinieron apoyando en todo el proceso de desarrollo de la presenta investigación.

Al igual que a la Directora del nivel primaria de la I.E. Fe y Alegría ubicado en la Provincia de Ilo, Región Moquegua, pues sin su ayuda, el levantamiento de datos y todo el proceso investigativo no hubiera sido tan fructífero.

INDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
INDICE	vi
INDICE DE FIGURAS.....	vii
RESUMEN.....	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCION.....	3
CAPITULO I DISEÑO TEORICO	6
1.1 Antecedentes.....	6
1.2 Base teórica.....	12
1.3 Base conceptual	18
CAPITULO II METODOS Y MATERIALES.....	25
2.1 Tipo de investigación.....	25
2.2 Diseño de contrastación de hipótesis/ procedimiento a seguir en la investigación	25
2.3 Población y muestra	26
2.4 Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.....	27
2.5 Métodos de investigación	27
2.6 Procesamiento y análisis estadístico de los datos	28
CAPITULO III RESULTADOS Y PROPUESTA	29
3.1 Resultados de la investigación.....	29
3.2 Modelo teórico.....	36
3.3 Propuesta de la investigación.....	37
CONCLUSIONES.....	48
RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
ANEXOS.....	55

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pre test sección A. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fecha 18 de noviembre del 2019. Elaboración propia	29
Figura 2. Post test sección A. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fecha 9 de diciembre de 2019. Elaboración propia.....	30
Figura 3. Pre test y post test sección A. Aplicación del Cuestionario de COOPERSMITH, fechas 18 de noviembre y 09 de diciembre del 2019. Elaboración propia.	30
Figura 4. Pre test sección B. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fecha 19 de noviembre del 2019. Elaboración propia	31
Figura 5. Post test sección B. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fecha 10 de diciembre del 2019. Elaboración propia.....	31
Figura 6. Pre test y post test sección B. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fechas 19 de noviembre y 10 de diciembre del 2019. Elaboración propia.	32
Figura 7. Pre test sección C. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fecha 20 de noviembre del 2019. Elaboración propia	32
Figura 8. Post test sección C. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fecha 11 de diciembre del 2019. Elaboración propia	33
Figura 9. Pre test y post test sección C. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fechas 20 de noviembre y 11 de diciembre del 2019. Elaboración propia.	33

RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo determinar el grado de influencia del programa de juegos virtuales, con ello repercute en el autoestima en los alumnos del sexto grado de educación primaria, en la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo, Región Moquegua, periodo del 2019, esto permitiendo ser un medio de proyección y medición de como las TICS y en especial el software que permite evaluar y mejorar el autoestima de manera lúdica y dinámica en los menores que conforman la muestra de la investigación. La propuesta busca potenciar metodologías con las TICS e implementarlas en las aulas ante la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

El tipo de investigación es cuasi experimental, como instrumento una encuesta para determinar el nivel de autoestima en los estudiantes del sexto grado; este instrumento se aplicó a una muestra de 60 estudiantes con el cual se realizó el análisis estadístico vía tabulación y distribución de frecuencia, entre las principales conclusiones se determinó que, al efectuarse un análisis comparativo entre la evolución de enseñanza- aprendizaje antes y después de la aplicación de la propuesta al grupo experimental; resultó que la efectividad de la propuesta responde con aciertos, puesto que se evidencia que por medio del programa “Mejorando mi autoestima” por medio del uso de las TICS influye en el autoestima de los alumnos del sexto grado de primaria de la I.E. Fé y Alegría en Ilo, Región Moquegua.

El presente trabajo de investigación finaliza determinando las conclusiones más importantes y que tienen que ver con los resultados del experimento, y algunas recomendaciones que presumo son de gran utilidad para aquellos lectores interesados en este trabajo investigativo.

Palabras calves: TICS, autoestima, estrategias.

ABSTRACT

The present research aims to determine the degree of influence of the virtual games program, with this impact on self-esteem in students of the sixth grade of primary education, in the Educational Institution Fé y Alegría of the Province of Ilo, Moquegua Region, period of 2019, this allowing to be a means of projection and measurement of how ICTs and especially the software that allows to evaluate and improve self-esteem in a playful and dynamic way in the minors that make up the research sample. The proposal seeks to enhance methodologies with ICTs and implement them in classrooms given the need to improve the teaching-learning process.

The type of research that was used is quasi-experimental as an instrument, a survey to determine the level of self-esteem in sixth grade students; This instrument was applied to a sample of 60 students with which the statistical analysis was carried out via tabulation and frequency distribution, among the main conclusions it was determined that, when carrying out a comparative analysis between the evolution of teaching-learning before and after the application of the proposal to the experimental group; It turned out that the effectiveness of the proposal responds with successes, since it is evident that through the program "Improving my self-esteem" through the use of ICTs influences the self-esteem of the sixth grade students of the Educational Institution Fé y Joy of the Province of Ilo, Moquegua Region.

The present research work ends by determining the most important conclusions that have to do with the results of the experiment, and some recommendations that I presume are very useful for those readers interested in this research work.

Key words: ICT, self-esteem, strategies.

INTRODUCCION

Es necesario señalar que la educación primaria y secundaria básica permite a los individuos adquirir habilidades y competencias fundamentales para convertirse en ciudadanos empoderados capaces de participar activamente en su cultura, sociedad y economía. Además, los años de escolarización constituyen un espacio clave para generar conectividades e interacciones positivas entre grupos sociales y culturales diversos y durante los mismos se construyen y transmiten valores y actitudes compartidas indispensables para la vida en sociedad y el desarrollo del capital y la cohesión social en la comunidad.

En los últimos años, la investigación de las nuevas formas educativas se ha enfocado a estudiar la eficiencia y eficacia de estas mencionas formas educativas, como por ejemplo el uso de la TIC dedicado a la educación en general y la incorporación de las plataformas educativas virtuales que nos brindan. El acelerado crecimiento de la TIC ha posibilitado brindar, organizar, generar y difundir el conocimiento de un modo más práctico, sencillo y al alcance para todo tipo de persona que tenga acceso un dispositivo con acceso a internet. Y es por eso que, la utilización e inserción de las TIC en las instituciones educativas en sus distintos niveles educativos ha generado un mayor protagonismo en estos en los últimos tiempos.

Por otro lado, es necesario señalar que la Organización Mundial de la Salud (OMS) define la salud como: “Estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades”, podemos considerar que uno de los aspectos más importante es la autoestima porque es un componente del desarrollo y mantenimiento de un estado de completo bienestar físico, mental y social.

El desarrollo de la autoestima del niño va a depender de la forma como es tratado en diferentes contextos, sobre todo en el contexto de su familia. Cuando a un niño no se le ofrece un ambiente familiar sano, acompañado de afecto, estímulos que refuercen o fortalezcan las

emociones y conductas adecuadas, es probable que desarrolle poco su autoestima y esto no permitirá que se desenvuelva correctamente en la vida.

Por ello, el **problema** a resolver es, que se observa que los estudiantes de la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo, Región Moquegua, 2019, presentan bajo nivel de autoestima evidenciado en la inseguridad al emitir sus opiniones, dificultad de relacionarse con los demás, bajo rendimiento académico, conducta inadecuada con sus compañeros. Lo que conlleva a los estudiantes a desaprobando los cursos, sean personas introvertidas, poco sociables a no ser aceptados por los demás, entre otros.

El **objeto de estudio** es el proceso formativo de autoestima en los estudiantes en la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo, Región Moquegua, 2019. Se tuvo como **objetivo general**, demostrar que el programa de Juegos Virtuales influye en la autoestima de los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo, Región Moquegua.

Y como **objetivos específicos**; identificar el nivel de autoestima de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Fe y alegría de la Provincia Ilo, Región Moquegua, 2019; diseñar el programa de Juegos Virtuales en los alumnos del sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y alegría de la Provincia Ilo, 2019, aplicar el programa de Juegos Virtuales en los alumnos del sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y alegría de la Provincia Ilo, 2019 y contrastar los resultados de pre test y post test para evidenciar los resultados.

En relación a la hipótesis es la siguiente, si se diseña y aplica el programa de Juegos Virtuales basada en las teorías de: la autovaloración de William James, Necesidad Humanas de Abraham Maslow, los seis pilares de la autoestima de Nathaniel Branden, el constructivismo cognitivista de Bruner y la teoría del Conectivismo de George Siemens; entonces se logrará

mejorar la Autoestima de los estudiantes en la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo - Región Moquegua, 2019.

El Campo de Acción es el Programa de Juegos Virtuales para mejorar la Autoestima de los estudiantes en la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo - Región Moquegua.

El **Capítulo I** se refiere al marco Teórico y se fundamenta teórica y conceptualmente el presente estudio, mediante los antecedentes, teorías científicas y definición de términos.

En el **capítulo II** se desarrolla metodología aplicada.

En el **capítulo III**, se encuentran los resultados y propuesta, se parte del análisis e interpretación de los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos diseñados y la elaboración de la propuesta, con su debida descripción.

Se finaliza con las conclusiones y recomendaciones, se han formulado las conclusiones respectivas, agregándose además las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPITULO I

DISEÑO TEORICO

1.1 Antecedentes

1.1.1 Internacionales

Remache (2019) en su trabajo de investigación Estrategias para mejorar la autoestima de los estudiantes de Educación Inicial Nivel 2 de la escuela Severo Espinoza, de la parroquia San Bartolomé, en el año lectivo 2017-2018

Considerando que la labor del docente debe centrarse en promover espacios y estrategias que garanticen la formación integral de los aspectos cognitivos, afectivos y psicosociales, surgió la presente propuesta metodológica que permitió definir estrategias que se ajustan a las necesidades de los educandos de la Educación Inicial Subnivel 2, de la Escuela Severo Espinoza, de la parroquia San Bartolomé, cantón Sigsig, a fin de mejorar y fortalecer la su autoestima.

La propuesta que se expone en esta investigación, recopila algunas estrategias basadas en el juego y actividades que el docente puede aplicar con los educandos de este nivel educativo, promoviendo espacios favorables para mejorar la autoestima de los educandos, siendo una herramienta que guie su accionar y permita aprovechar al máximo, los recursos existentes en la institución.

Gómez, et al. (2015) en su investigación pretende demostrar el proceso de implementación de un ambiente virtual de aprendizaje, para intervenir en las competencias ciudadanas de un grupo de estudiantes de la Institución Educativa Comercial del Norte - Popayán, teniendo en cuenta que es de gran importancia que en las instituciones educativas

existan proyectos que permitan a ellos mejorar su autoestima y se valoren como personas, aprovechando las TIC como medio para interactuar en la temática propuesta.

En este trabajo se presenta un ambiente virtual de aprendizaje con temas sensibles de autoestima y superación personal. Esta herramienta es una opción para que los estudiantes puedan mejorar el respeto y amor propio, teniendo en cuenta que los mismos van a construir sus propias ideas y sacar conclusiones; aprovechando las opciones que se les dan y la participación en las actividades en él programadas. La participación en foros, el observar videos, el interactuar con los demás compañeros de curso hacen de este un aprendizaje significativo, del cual se está seguro que darán un cambio positivo de los estudiantes en su vida y el mundo que los rodea.

Por medio de una página web, se pretende escudriñar las intenciones y deseos de los estudiantes, desarrollando de esta manera las competencias ciudadanas; acciones que en últimas estarán encaminadas a cambiar la forma de ver el mundo, las dificultades personales, familiares y x además encontrar respuestas que permitan a los estudiantes valorar lo poco que tienen en lo material y descubrir las riquezas y potencialidades que poseen en su interior; lo anterior los induce a esforzarse para superarse y ser mejores personas. El desarrollo de las competencias ciudadanas en especial, a través del ambiente virtual, hace que las actividades programadas sean placenteras y fascinantes, convirtiendo la educación en un proceso de producción de contenidos educativos flexibles, rápidos y directos.

Morales y Silva (2017) en su trabajo de investigación su propósito es fortalecer la habilidad socio-afectiva de autoestima a través de la implementación de un ambiente de aprendizaje mediado por TIC, fundamentado en el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en estudiantes de grado noveno, ciclo IV del Colegio Distrital Eduardo Santos, de la ciudad de Bogotá. El tipo de investigación es mixta, con un diseño descriptivo para establecer la relación

entre las variables: habilidad socio-afectiva- autoestima con el Ambiente de Aprendizaje mediado por TIC y Aprendizaje Basado en Problemas. Para la recopilación de datos se aplicó pretest, posttest la escala de Rosenberg (prueba estandarizada de autoestima); y se diseñó y realizó una entrevista semiestructurada y grupo focal, entre otros, para conocer el nivel de autoestima de 35 estudiantes. Uno de los principales hallazgos fue la tendencia de los estudiantes a solucionar los conflictos personales y grupales de forma pacífica, a través del diálogo constructivo, con la participación activa de los alumnos con baja autoestima.

Castellano y Pantoja (2017) en su artículo sustenta que el uso de las tecnologías está cada vez más asentado en la sociedad actual, por ello la investigación tiene como fin conocer la eficacia de un programa de intervención basado en el uso de las TIC en la tutoría con alumnos de 5° y 6° de Educación Primaria. En el mismo se pretende comprobar si se producen mejoras en los niveles de autoestima, motivación y rendimiento académico. Se sigue el método cuasiexperimental con diseño de pretest-posttest. La muestra la forman 196 individuos de Primaria, divididos en grupo experimental/control al 50%. Los resultados obtenidos señalan mejoras significativas en autoestima y eficacia lectora. Sin embargo, el sexo no es factor determinante en la consecución de resultados, ni la edad, profesión y nivel de estudios de los padres; tampoco el uso de las TIC y la conexión a Internet. Como apuesta de futuro se plantea conceder más protagonismo a la figura del tutor y su relación con el alumno y su familia mediante el uso de tecnologías en el apoyo del proceso de aprendizaje.

1.1.2 Nacionales

Guillen (2018), bajo el título: “Promoviendo el manejo de las tics aplicados a las sesiones de aprendizaje Del ceba politécnico los andes de Juliaca, arriba a Este Plan de acción persigue el propósito de diagnosticar el problema de las dificultades en el manejo de las TIC aplicados a las sesiones de aprendizaje del CEBA Politécnico Los Andes de Juliaca por parte

de los docentes, para ello se tomó la muestra de 03 docentes de la totalidad de 09 y para el recojo de la información se utilizó la guía de entrevista con 03 fichas, la primera recoge información específica de las TIC con aplicación del MAE; la segunda sobre el tratamiento curricular y la tercera sobre el clima escolar y la convivencia; en cuanto a los referentes teóricos se ha tomado en cuenta a María Luz Cacheiro, Hermelinda de la Concha y Luz Marina Gómez y Gallardo. El principal resultado a lograr es el de desarrollar aprendizajes significativos de estudiantes con buena autoestima que vivencien sesiones motivadoras con el uso las TIC por sus docentes que reconocen el valor del MAE. En conclusión, lo que se pretende es que los docentes enfrenten las dificultades que evidencian y para ello, muestren la predisposición para participar en diversos eventos de fortalecimiento profesional y como consecuencia tendremos la mejora de la calidad de los aprendizajes de los alumnos.

Bedia (2018) El presente proyecto abarca la gestión pedagógica, puesto que pretende superar los logros de aprendizaje de matemática de las estudiantes a partir del uso de las TICs en el proceso de aprendizaje, para ello se capacitó a los docentes en el uso y manejo de estos recursos y lo aprendido lo pusieron en práctica en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y actividades como: Capacitación, Actualización y Talleres, comprometiendo a las estudiantes, a los padres de familia y a otros actores de la comunidad; las estrategias metodológicas utilizadas en los GIAs, CIAs y Comunidades de Aprendizaje fueron muy importantes para apoyar el proceso de aprendizaje, el desarrollo de competencias y capacidades, ayudando al desarrollo del enfoque crítico reflexivo en la estudiante, la capacidad de resolver problemas, mejora el trabajo en equipo, refuerza la autoestima de la alumna al desarrollar la autonomía de aprendizaje, además de tener la ventaja de poder acceder a ellas desde cualquier parte y a cualquier hora.

Las acciones mencionadas nos llevaron a atender también las otras dimensiones de la gestión escolar como la institucional, en la formulación del PCI centrado en el área de matemática, la dimensión administrativa en la formulación de diversos documentos y acciones que nos permitieron tener alianzas estratégicas e involucrar a toda la plana docente en el desarrollo del proyecto, y por último en la dimensión comunitaria gestando actividades de involucramiento de los padres de familia y proyección a la comunidad con la ejecución y difusión, por ejemplo, el día del logro I y II y talleres con padres de familia.

Díaz y Gamonal (2017) El propósito de su trabajo académico es determinar si las estrategias de comprensión lectora que integran capacidades intelectuales, procedimentales y afectivas de los estudiantes mejoran los niveles de comprensión lectora en mayor medida que las estrategias tradicionales en la Institución Educativa Inicial N° 81 “San Jorge” de la provincia de Ica, 2017. Es por ello que, en suma, estas capacidades aportan a través de los niveles de comprensión lectora un mejor y mayor entendimiento de los contextos textuales fónicos y gráficos (hablados y escritos) para la internalización y asimilación de los saberes interactuados y propender a nuestro ingenio discursivo, competitividad genuina u original. Se concluyen que las estrategias con capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales aplicadas antes, durante y después de la lectura, eleva el nivel de comprensión lectora de los niños y niñas. Asimismo, que un número considerable de estudiantes muestran limitaciones, las mismas que pueden ser enfrentadas con una responsabilidad compartida entre estudiantes y docentes.

1.1.3 Regionales

Maldonado (2019) su trabajo de investigación tiene el propósito de investigar la relación entre la baja autoestima y el rendimiento académico, de los alumnos de Centro de Educación Básica Alternativa de San Francisco, y realizar cambios. La suma de juicios que una persona tiene de sí misma; es decir, lo que la persona se dice a sí misma sobre sí misma.

La autoestima tiene múltiples definiciones no tiene un criterio común, algunos la catalogan de necesidad, percepción, valoración, sentimientos; pero al final se concluye en que es la percepción que tiene la persona sobre sí misma, es decir, la imagen de su propio yo.

Quispe (2018) El objetivo de este trabajo fué estudiar los resultados y relación de variables: autoestima con el rendimiento académico de los alumnos del primer y segundo de secundaria en la I.E. Fe y Alegría N° 52, Provincia de Ilo, Región Moquegua, 2018, como respuesta a situaciones, comportamientos y conductas observables entre estudiantes, que impactan significativamente en el rendimiento académico.

Para el procedimiento de esta investigación se han cumplido con cada una de las secuencias y los planteamientos; en referencia al tipo de investigación es básico, la metodología empleada se enmarca en lo hipotético-deductivo, en cuanto al diseño es descriptivo y correlacional de enfoque cuantitativo. Se desarrolló con la participación de 80 alumnos, como parte de la muestra y recopilación de datos con el uso del cuestionario que permitió describir variables, luego determinar la relación de variables estudiadas y finalmente encontrar la correlación de variables mediante la prueba de Spearman, como como parte de la aplicación de instrumentos y el uso del registro de calificaciones. Por los antecedentes expuestos y resultados se graficaron en concluir que existe relación significativa y una correlación baja en la autoestima y su relación en el rendimiento académico de los alumnos del primero y segundo año secundaria de la I.E. Fe y Alegría 2018, similares respuestas para los sub test, coincidente con algunas investigaciones realizadas.

Palomino (2017) El objetivo de la presente investigación fue integrar los juegos colectivos como estrategia didáctica para mejorar el déficit de valores de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Santa Catalina de la Villa de Guadalcázar, Moquegua, 2016. El enfoque es cualitativo, el tipo de investigación es investigación acción, la técnica de

investigación es la observación, los instrumentos son la lista de cotejo, la población y muestra son estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Santa Catalina de la Villa de Guadalcázar de Moquegua. La técnica de análisis de datos es la triangulación. Elementos que nos ayudaron a lograr los objetivos planteados y llegar a conclusiones que orientaron a determinar que la aplicación de los juegos colectivos como utilizado como recurso didáctico mejoran el déficit de valores de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Santa Catalina de la villa de Guadalcázar de Moquegua.

1.2 Base teórica

1.2.1 Teoría de la autovaloración de William James

Es el primer teórico que se aproxima a conceptualizar la autoestima, desde la década de los ochenta aparecen investigaciones sobre este tema, destacando su importancia para el pleno desarrollo y autorrealización de la persona; lograr construir autoestima positiva es significado de una vida plena. Según James (1890) cada persona posee naturaleza interna de base esencialmente biológica que es hasta cierto punto natural, intrínseca, innata e inmutable. Por lo cual es recomendable sacar a la luz esta naturaleza interna. (Citado en Panesso y Arango, 2017).

Asi mismo James (1890) distinguió dentro del self el yo y el mí, el yo tiene que ver con uno mismo que organiza e interpreta las experiencias de manera subjetiva, ello hace la distinción de uno mismo como persona; mientras el mí es la suma total de todo lo que un ser humano pueda llamar «sí mismo». Desde estos conceptos la autoestima se configura como “la relación entre los éxitos y pretensiones o propósitos de la persona. Donde sí los éxitos son mayores que las pretensiones, la autoestima sube, y si son menores, la autoestima baja”. (Citado en López, et al., 2016, p.44).

1.2.2 Teoría de las Necesidad Humanas de Abraham Maslow

Los estudios de Maslow se centran en la salud mental y espiritual de las personas, identificando los rasgos de las personas que han hecho realidad su potencial. La autoestima es una teoría sobre la autorrealización.

Si se ve la autoestima como una necesidad, podemos retomar la pirámide de las necesidades de Abraham Maslow, en la cual la autoestima se considera como una necesidad afectiva o social, y a su vez como una necesidad de reconocimiento, lo que nos facilita entender su importancia dentro del desarrollo psicológico de la persona. Además, se recalca que, por la cualidad de ser humanos, se tiene la necesidad de vivir en comunidad y de tener un “otro” que le permita al sujeto estructurar su autoestima y poder sobrevivir en su entorno. (Citado en Panesso y Arango, 2017, p. 3).

Maslow (1968), afirma que cada ser humano posee una naturaleza interna, por ello incluye a la autoestima como una de las necesidades humanas más importantes junto con las necesidades fisiológicas, seguridad, aceptación social y autorrealización. De tal manera que una persona solo puede sentirse auto realizada, si ha conseguido desarrollar su autoestima, aquel sentido de confianza hacia su propia persona, éxito, respeto, etc. Ahora, para tener autoestima según el autor primero se debe satisfacer las necesidades inferiores como las físicas, de seguridad y de pertenencia a una comunidad. (Citado en Pérez, 2019).

1.2.3 La teoría de los seis pilares de la autoestima de Nathaniel Branden

Nathaniel Branden es la representante de esta teoría, confirma seis pilares como los fundamentos del desarrollo de la autoestima:

Primero, se encuentra la práctica de vivir conscientemente, que se refiere a tener la claridad sobre nuestro estilo de vida, cuanto más elevada sea la forma de consciencia, más

avanzada será la forma de vida, no podemos sentirnos competentes y valiosos si conducimos nuestra vida en estado de confusión mental, este estado de consciencia significa la absoluta transparencia hacia nosotros mismo sobre nuestras acciones, propósitos, por ello es necesario que todas las personas debemos direccionarnos con nuestro proyecto de vida, es el que nos permite evaluarnos en forma transparente. (Branden, 1994).

Segundo, la práctica de aceptarse a sí mismo; esta se refiere a una orientación de uno mismo y del compromiso con uno mismo, es el resultado del hecho de que estoy vivo y soy consciente. La aceptación de mí mismo es estar en una relación de confrontación consigo mismo, esto, supone la disposición a experimentar, a hacer realidad lo planteado para si mismo. (Branden, 1994).

Tercero, la práctica de asumir la responsabilidad de uno mismo; tiene que ver con la aceptación de la consecuencia de mis deseos, actos, elecciones, uno mismo es el responsable de elevar mi autoestima, y esto a la persona le genera paz. (Branden, 1994).

Cuarto, la práctica de la autoafirmación; ello significa respetar mis deseos, necesidades y valores, buscar la manera adecuada de expresarlos en la vida cotidiana. La autoafirmación no significa beligerancia o agresividad inadecuada; no significa abrirse paso para ser el primero o pisar a los demás. (Branden, 1994).

Quinto, la práctica de vivir con propósito; significa tener objetivos y metas claras es vivir productivamente, una exigencia de nuestra capacidad para afrontar la vida, la productividad es el acto de conservación de la vida plasmando nuestras ideas en la realidad, fijando nuestras metas y actuando para conseguirla. La esencia de nuestra autoestima no está en nuestros logros, sino en las acciones y su significación al hacerlos realidad. (Branden, 1994).

Sexto, la práctica de la integridad personal; tiene que ver con la concordancia entre la palabra y el comportamiento, consiste en la integración de ideales, normas, creencias, y la conducta. Cuando esta es congruente con nuestros valores, cuando concuerdan los ideales y la práctica tenemos integridad. (Branden, 1994).

1.2.4 Teoría del constructivismo cognitivista: El aprendizaje por descubrimiento de Bruner

Bruner tenía la concepción de que el propósito de la educación debía ser el desarrollo intelectual y que la academia debía favorecer el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas, a través de los procesos y métodos de investigación. Por ello este aportó al desarrollo de formas de enseñar las ciencias en las que se motivara a los estudiantes a utilizar su intuición, su imaginación y su creatividad para hacer frente a los problemas de carácter científico. De tal manera en su modelo de desarrollo conceptual, Bruner afirma que el aprendizaje escolar debería ocurrir mediante razonamientos inductivos. (Citado en Camargo y Hederich, 2010).

Además, destaca la importancia de la acción en el aprendizaje. Afirma que la resolución de problemas depende de cómo se presentan, de que supongan un reto que incite a su resolución, y propicie la transferencia. En cuanto a su influencia en el software educativo, propone la estimulación cognitiva mediante materiales que entrenen las operaciones lógicas básicas. Opta por la creación de secuencias instructivas con las siguientes características: a) Se debe presentar la secuencia de forma que se pueda apreciar la estructura b) tiene que promover transferencias c) hay que utilizar el contraste d) se debe ir de lo concreto a lo abstracto e) debe posibilitarse la experiencia de los alumnos f) se han de hacer revisiones periódicas de los conceptos aprendidos. (Citado en Camargo y Hederich, 2010).

En cuanto al proceso de enseñanza, este debe ser capaz de captar la atención de los estudiantes, debe analizar y representar la estructura del contenido de forma adecuada, el alumno debe ser capaz de describir por sí mismo lo que es relevante para resolver un problema, elaborar una secuencia efectiva, todo ello para conducir al éxito. (Citado en Camargo y Hederich, 2010).

Todo este cambio que hoy experimenta la educación, en palabras de Bruner se transforma en el desarrollo e implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Bruner (2000), reflexiona sobre la más importante revolución para la educación, la cual es las TICs, y su pertinencia e introducción de éstas en las aulas de clase. (Citado en Camargo y Hederich, 2010).

1.2.5 Teoría del Conectivismo de George Siemens

Esta es una teoría alternativa para el aprendizaje, que responde a las necesidades actuales de aprendizaje para la era digital, es desarrollada por George Siemens y por Stephen Downes, los cuales se centran en la explicación de los efectos que la tecnología ha tenido en la vida y el proceso de enseñanza y aprendizaje de las personas. (Siemens, 2004).

El conectivismo es un nuevo aprendizaje digital para hacer frente a la era globalizante del mundo. Explica el aprendizaje de manera compleja, con la interacción entre varios agentes en un mundo social digital con una rápida evolución. Es así que el aprendizaje se produce a través de las conexiones dentro de las redes. Considerando de esta manera al aprendizaje como un proceso que se desarrolla dentro de una amplia gama de contextos que en gran medida escapan del control del individuo. De tal manera el aprendizaje puede residir fuera del ser humano, así, por ejemplo, dentro de una organización o una base de datos, y se enfoca en la conexión especializada en conjuntos de información que nos permite aumentar cada vez más nuestro estado actual de conocimiento. (Siemens, 2004).

El conectivismo es orientado por la comprensión que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. A diario se observa la dinámica de la información, por ende, ésta siempre va ser nueva. La habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital. Y fundamentalmente es crítica la habilidad de

reconocer cuándo una nueva información altera un entorno basado en las decisiones tomadas anteriormente. (Siemens, 2004).

Esta teoría alberga los siguientes principios:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión. (Siemens, 2004).

1.3 Base conceptual

1.3.1 Definición de las TICs

Las tecnologías han tomado un rol importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permiten tener un conocimiento en forma más inmediata y amplia, sin embargo, es necesario que este proceso sea guiado por un docente. Las tecnologías son una herramienta pedagógica la cual hace que los estudiantes desarrollen estrategias que les permite solucionar las necesidades que se presentan en el desarrollo de cualquier conocimiento.

Según Ára (1991) las TICS poseen características tecnológicas como la del formalismo, se refiere a toda la secuencia de procedimiento a seguir; el dinamismo es la capacidad de transmitir información dinámica y hábil; la interactividad se forma de la interacción entre el usuario y la información de la pantalla; y la multimedia e hipermedia, que presenta información a través de sonidos, imágenes, ilustraciones, gráficos, etc. Y que simboliza la presentación simultanea de la información. (Citado en Vidal, 2006).

1.3.2 Las TICS y la interacción educativa

La importancia de las TICS en el área de educación recae en que es un medio de comunicación de conocimientos y experiencias, ser una fuente de recursos, ser un medio lúdico y ser un desarrollo cognitivo, con todo ello se logra que las formas de enseñanza y aprendizaje estén en constante dinamismo, donde el profesor tiene el gran reto de ser el guía del estudiante en el proceso cognitivo. En tal sentido las TICS son parte de las estrategias y recursos didácticos de enseñanza del docente y es importante su constante capacitación y disposición alcambio de los contextos que hoy atravesamos. (Escontrela y Stojanovic, 2004).

Para que las nuevas tecnologías sean integradas, es necesario en primera instancia la implementación de información adecuada para los profesores, así como los métodos y sistemas

de enseñanza ajustados a las diversas realidades, con ello se hace hincapié en el continuo desarrollo profesional de los docentes ya que si ellos no están actualizados en este tema es probable que sus clases no sean significativas para el estudiante. (Escontrela y Stojanovic, 2004).

Como ya se mencionó líneas arriba las TICS son un complemento para el aprendizaje significativo de los estudiantes, pues por medio de ellas se logra representar situaciones cotidianas al estudiante, el cual analiza, comprende y a la vez construye su propio conocimiento. Según Salinas (1997) las TICS pueden tener diversos usos como herramientas para llevar a cabo diversas tareas, utilizando procesadores de texto, hojas de cálculo, gráficos, correo electrónico, etc. Actividades lúdicas diseñadas con el objetivo de motivar y educar- Redes de comunicación donde estudiantes y profesores interactúan dentro de una comunidad externa a través de aplicaciones informáticas como el correo electrónico-Entornos de aprendizaje interactivos, que sirven de orientación al estudiante al tiempo que participa en diversas actividades de aprendizaje como; desempeñar el papel de un cajero de banco, locutor de noticias, etc. (Citado en Fandos, 2003).

Objetivo de las Tics en la Educación

Las TICS en el sistema educativo cumplen varias funciones, pero están claramente diferenciadas dos: instrumentos de apoyo en el proceso educativo y la introducción del alumno en las TICS. En definitiva, se puede decir que son instrumento y disciplina a la vez, ya que la formación en nuevas tecnologías, permitirá tanto al individuo como a la sociedad implementar un cambio estructural en su desarrollo futuro. (Fandos, 2003).

La aplicación de las TICS a los ámbitos escolares, especialmente en Educación Primaria y en la enseñanza pública, implica inversiones que deben ser gestionadas por instituciones de gobierno, sean estas estatales, autónomas o municipales.

1.3.3 Estrategias de enseñanza y aprendizaje a través de las TICS

Las estrategias tienen que ver con un conjunto de acciones que facultan la variedad y la unidad de acción adecuándose y concertándose a situaciones y finalidades contextualizadas y aún en las de procedimiento.

De entre todas las posibilidades “estratégicas”, las siguientes son susceptibles de ser “mediadas” por las TICS:

1. Trabajo autónomo o aprendizaje autorregulado.
2. Trabajo colaborativo o en grupo.
3. Estrategias alternativas.

1.3.4 Ventajas de las Tics

Las TIC facilitan la interactividad del individuo-máquina. De tal manera que en el contexto de aprendizaje, la interactividad engloba una serie de intervenciones con estructuras comunicativas y multidireccionales. También se basa en una combinación de actividades cognitivas, sociales y afectivas. (Castro, Guzmán y Casado, 2007).

Con el uso de las TIC, el tipo de trabajo a realizar puede ser autónomo o colaborativo. Las estrategias de aprendizaje pueden ser variadas: interactividad, comunidades educativas virtuales, metodologías activas, etc. El modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje se basa en el carácter transmisivo, donde el docente expone y el alumno memoriza. La educación se basa en el resultado, sin usar el razonamiento ni el análisis.

Es por ello que, con la aparición de la tecnología educativa, se adoptan nuevos modelos educativos, centrados en los métodos y los medios. Se va hacia el constructivismo, en el que el alumno tiene un papel activo en su educación. (Castro, Guzmán y Casado, 2007).

1.3.5 Definición de Autoestima

Para Maslow (1954) la autoestima es “la necesidad que tiene el ser humano de valoración, seguridad, fuerza, logro, adecuación, maestría, competencia, confianza, independencia, libertad, reputación, prestigio, reconocimiento, atención, dignidad y aprecio” (Citado en Laguna, 2017, p. 43). Toda esta definición la podemos encontrar a partir de su teoría de las necesidades

Coopersmith (1967) la define como la evaluación que el mismo individuo se realiza, esta se hace a partir de dos actitudes; la aprobación o desaprobación; lo cual indica en qué medida el individuo se valora, tanto en su capacidad, importancia, y exitoso. En definitiva, para este autor la autoestima es un juicio personal, donde se desnuda para sí mismo. (Citado en Laguna, 2017).

Por otro lado, Bonet (1994) afirma que la autoestima se refiere a “las percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos, y tendencias conductuales dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter”. (Citado en Laguna, 2017, p. 43). En todas las etapas de la vida de la persona se encuentra presente la autoestima, preferentemente en la adolescencia y la vejez.

Para Branden (1997) la autoestima es una poderosa fuerza en cada uno de nosotros, comprende la experiencia de ser aptos para la vida, y para las necesidades de la vida. Consiste en la confianza en nosotros mismos y de esta manera afrontar los desafíos que la vida tiene para nosotros, la confianza en nuestro derecho de ser felices, el sentimiento de ser dignos,

de merecer, de tener derecho a afirmar nuestras necesidades y a gozar de los frutos de nuestros esfuerzos. (Citado en Laguna, 2017).

La mayoría de autores y teóricos coinciden en la definición de la autoestima, y en definitiva podemos decir que son aquellas percepciones y valoraciones que la persona construye de sí misma, es decir observa su propia imagen, pero que de alguna u otra manera esta también se determina a partir del cómo nos ve el resto, sin embargo, como todo concepto es dinámico, este a lo largo de los años puede ir variando.

1.3.6 Componentes de la autoestima

Cortés de Aragón (1999) nos propone tres componentes de la autoestima:

Componente cognitivo: Tiene que ver con el conocimiento, en este caso se enfoca en “lo que pienso” de mí mismo o misma, estos pueden ser positivos o negativos.

Componente afectivo: Se refiere a los sentimientos, por lo tanto, implica actuar sobre “lo que siento”, sobre las emociones que se tiene acerca de nosotros mismos. (Citado en Mollan y Gonzales, 2018).

Componente conductual: se enfoca a las acciones del individuo, supone actuar sobre “lo que hago”, esto es, sobre el comportamiento, para modificar nuestros actos. Como se puede apreciar los tres componentes se encuentran relacionados entre sí, de manera que, actuando sobre uno de ellos, obtenemos efectos sobre los otros dos. (Mollan y Gonzales, 2018).

1.3.7 Perfiles de la autoestima

Adriazen clasifica en tres perfiles a la automedicación:

Nivel alto de autoestima: es aquella persona que tiene valores y principios definidos, actúa con confianza y sin sentimientos de culpa, no tiene preocupaciones excesivas sobre el pasado y el futuro, resuelve sus problemas sin sentimientos de fracaso, reconoce sus talentos y habilidades sin sentirse un ser superior, está siempre dispuesto a colaborar si le parece apropiado, se considera una persona interesante, valiosa y productiva y reconoce y acepta, sentimientos positivos y negativos. (Alonso, et al, 2007).

Nivel medio de la autoestima: disfruta de sus actividades, es sensible a los demás y a sus necesidades, está dispuesto a aprender y a cambiar, mantiene una actitud y aprecio positivo, acepta con tolerancia sus limitaciones, ante una crisis tendrá una actitud de baja autoestima, atiende y cuida de sus necesidades físicas como psicológicas, despliega un notorio esfuerzo para recuperar su nivel de autoestima, busca satisfacciones de manera adecuada. (Alonso, et al, 2007).

Nivel bajo de autoestima: autocrítica rigurosa y desmesurada/dura, creencias irracionales con pensamientos negativos, desamparo, soledad, vulnerabilidad y susceptibilidad a la crítica, miedo exagerado a equivocarse, culpabilidad, se acusa y se condena sin perdonarse, irritabilidad constante, siempre está a punto de estallar, tendencia depresiva, negativismo exagerado. (Alonso, et al, 2007).

1.3.8 Influencia de la autoestima en la vida cotidiana

Construir una autoestima y un auto concepto positivo es de vital importancia para la vida personal, profesional y social. Dado que en los diversos ciclos de vida del ser humano puede ser fundamental en el desarrollo personal.

Así por ejemplo en la Infancia y en la Adolescencia, según Pope (1999) la autoestima saludable es especialmente importante, ya que actúa como el filtro a través del cual se perciben

los jóvenes, valorando las distintas experiencias vividas. La competencia socioemocional que se deriva de esta autovaloración positiva, puede ayudar al niño a evitar futuros problemas graves. (Citado en Barrera, 2012).

Por lo tanto, la autoestima determina el comportamiento general del joven en los contextos que este se desarrolla, afectando ya sea de manera positiva o negativa la salud psicológica, el rendimiento académico, entre otros aspectos. De tal manera, esta influencia se produce de un modo interaccional: un joven que posea una baja autoestima se sentirá incapaz de hacer determinadas cosas, lo que repercutirá en su auto concepto, y viceversa, cuando se siente capaz, lo intenta una y otra vez hasta que lo logra, lo que mejora su nivel de autoestima previo. (Barrera, 2012).

Desde los efectos de una autoestima baja se puede decir que la persona presentará altos niveles de ansiedad, inseguridad, poca estabilidad emocional, bajo apetito, insomnios, soledad, hipersensibilidad a la crítica, pasividad, competitividad y bajo rendimiento académico. Por el contrario, la alta autoestima otorgará una buena estabilidad emocional, actividad, curiosidad, seguridad, cooperativismo, pensamiento flexible, sentido de humor y alto rendimiento académico (Citado en Barrera, 2012).

CAPITULO II

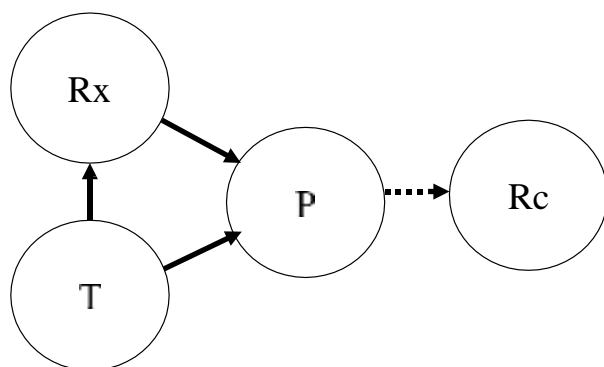
METODOS Y MATERIALES

2.1 Tipo de investigación

El presente trabajo corresponde a una investigación cuasi experimental, ya que presenta una propuesta de un Programa de Juegos Virtuales basada en la teoría del constructivismo cognitivista de Bruner y la teoría del Conectivismo de George Siemens para mejorar la Autoestima de los estudiantes en la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo - Región Moquegua.

2.2 Diseño de contrastación de hipótesis/ procedimiento a seguir en la investigación

Este trabajo corresponde a una investigación descriptivo – propositiva. Es descriptiva porque se dará a conocer un fenómeno de estudio, en este caso describir la problemática que presentan los estudiantes en la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo - Región Moquegua en cuanto al nivel de autoestima, para ello se aplicó un test de Coopersmith-escolar; así mismo es propositiva porque al haber conocido la realidad anterior se hará una propuesta basada en un Programa de Juegos Virtuales, para luego aplicar el mismo test para evaluar si hubo cambios en la autoestima de los estudiantes, cuyo diagrama es el siguiente:



Leyenda

Rx: Diagnóstico de la realidad

T: Estudios teóricos

P: Propuesta pedagógica

Rc: Realidad cambiada

2.3 Población y muestra

2.3.1 Población

La población de estudio la conforman, 69 estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Fé y Alegría matriculados en el 2019 de la Provincia de Ilo, Región Moquegua.

2.3.2 Muestra

MUESTREO ALEATORIO SIMPLE	
Para poblaciones finitas	
TAMAÑO DE LA MUESTRA	
Cuando: Z= 1.96	nivel de significancia
N= 69	número de población
P= 0.5	probabilidad de éxito
Q= 0.5	probabilidad de fracaso
E= 0.05	estimación de error
$n_0 = \frac{Z^2 NPQ}{Z^2 PQ + (N-1)E^2} =$	
60	

La muestra está compuesta por 60 alumnos, considerando que la población estudiantil está conformada por 69 estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Fé y Alegría matriculados en el 2019 de la Provincia de Ilo, Región Moquegua.

2.4 Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

Entre los procedimientos se mencionan los siguientes: se solicitará el respectivo permiso a la dirección de la Institución Educativa Fé y Alegría; Se aplicará el test de Autoestima (Coopersmith-escolar) antes y después de la aplicación del programa software “Mejorando mi Autoestima” con las respectivas indicaciones; y una ficha de datos personales ,la contratación de resultados se procesara con el fin de saber cuáles son las variables en la autoestima que presentan los alumnos.

2.5 Métodos de investigación

Los métodos utilizados son los siguientes:

Métodos cuantitativos

Puesto que para probar la hipótesis es necesario trabajar con datos cuantitativos, es por eso el uso de la estadística descriptiva e inferencial.

Métodos teóricos

- **Analítico:** Nos permitió analizar la realidad problemática identificando las causas que lo propician.
- **Inductivo – deductivo:** El cual se utilizó partiendo de hechos observables sobre el problema para luego arribar a conclusiones.

2.6 Procesamiento y análisis estadístico de los datos

El procesamiento de los datos se realizará con el software aplicativo Excel y SPSS V23. El conteo y la tabulación de datos se realizará de manera computarizada, utilizando tablas y gráficos estadísticos, con su respectiva interpretación. Se aplicará la técnica de estadística de distribución de frecuencia y análisis estadístico experimental.

CAPITULO III

RESULTADOS Y PROPUESTA

3.1 Resultados de la investigación

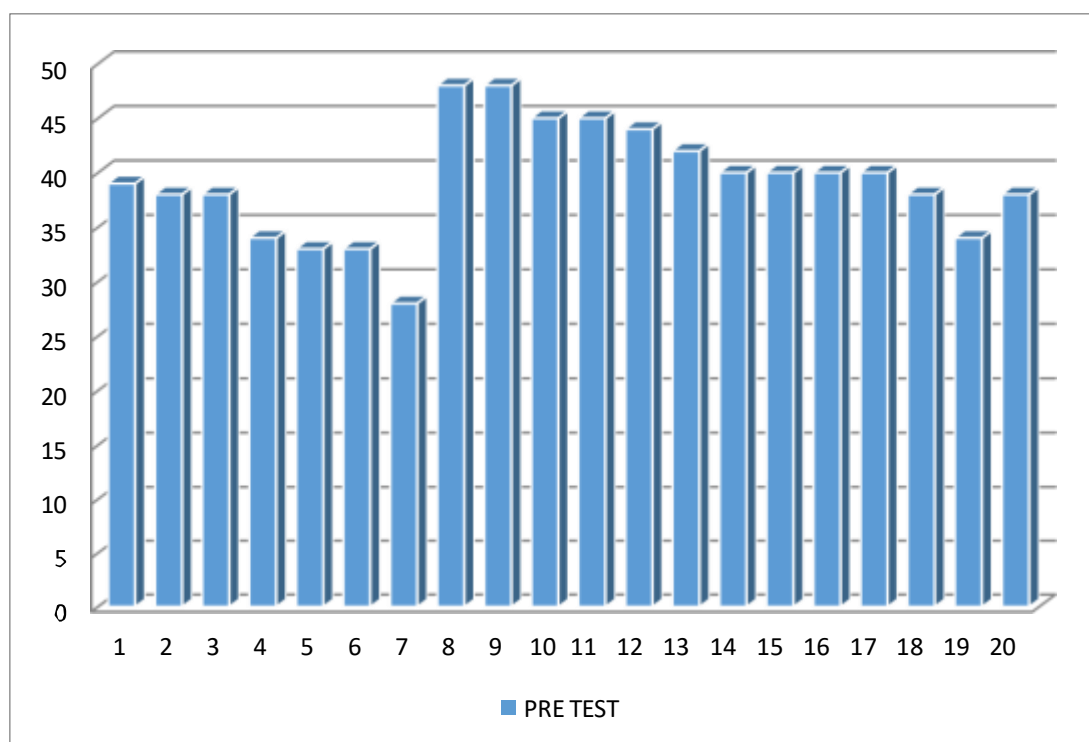


Figura 1. Pre test sección A. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fecha 18 de noviembre del 2019. Elaboración propia.

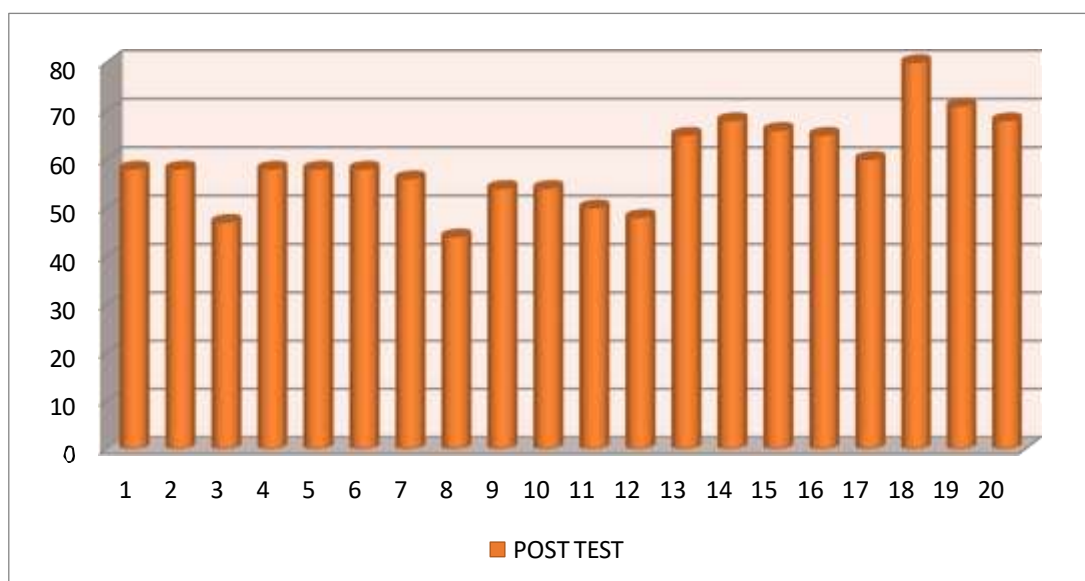


Figura 2. Post test sección A. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fecha 9 de diciembre de 2019. Elaboración propia.

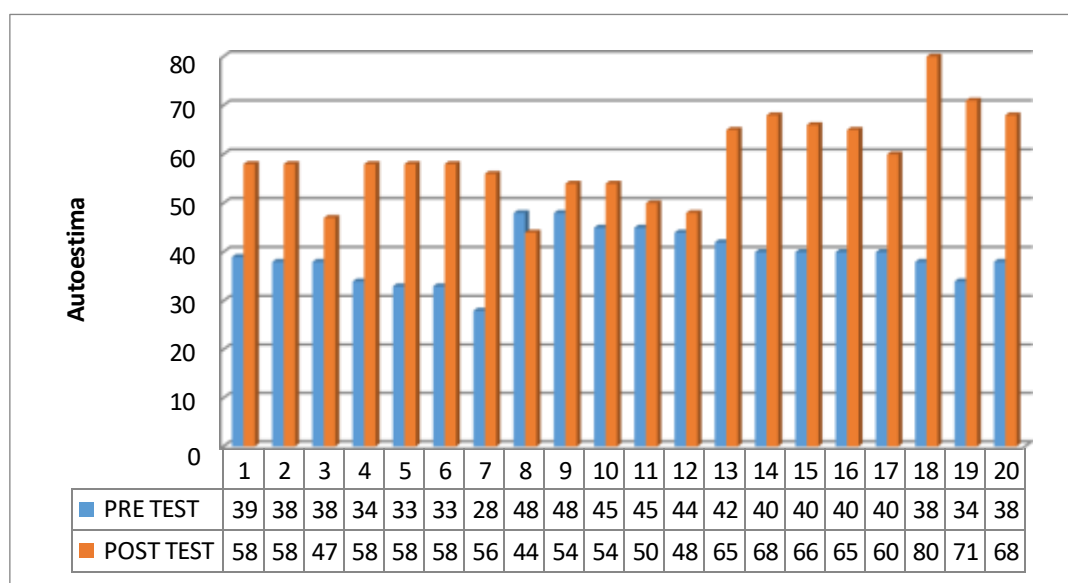


Figura 3. Pre test y post test sección A. Aplicación del Cuestionario de COOPERSMITH, fechas 18 de noviembre y 09 de diciembre del 2019. Elaboración propia.

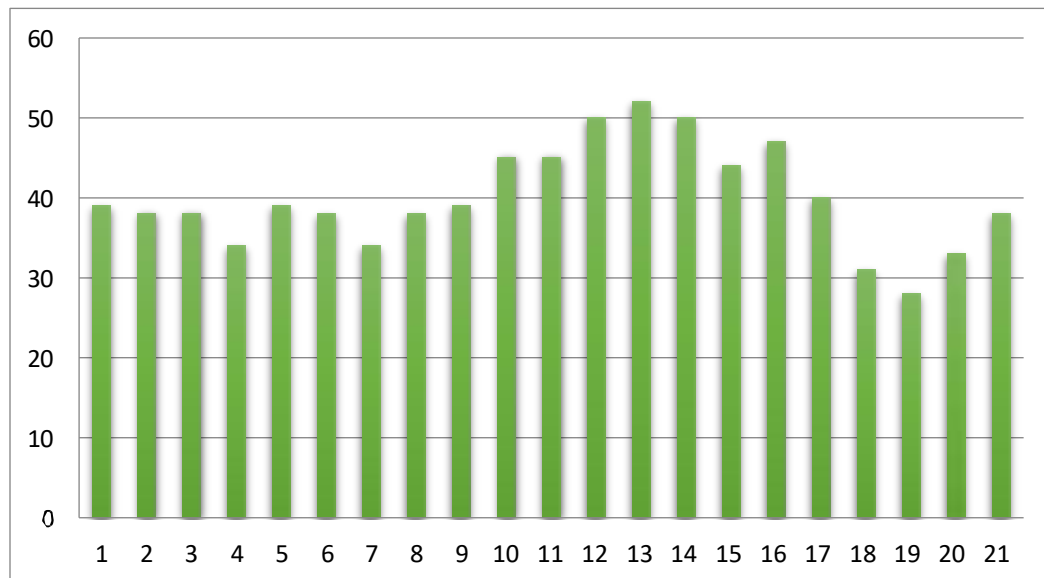


Figura 4. Pre test sección B. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fecha 19 de noviembre del 2019. Elaboración propia.

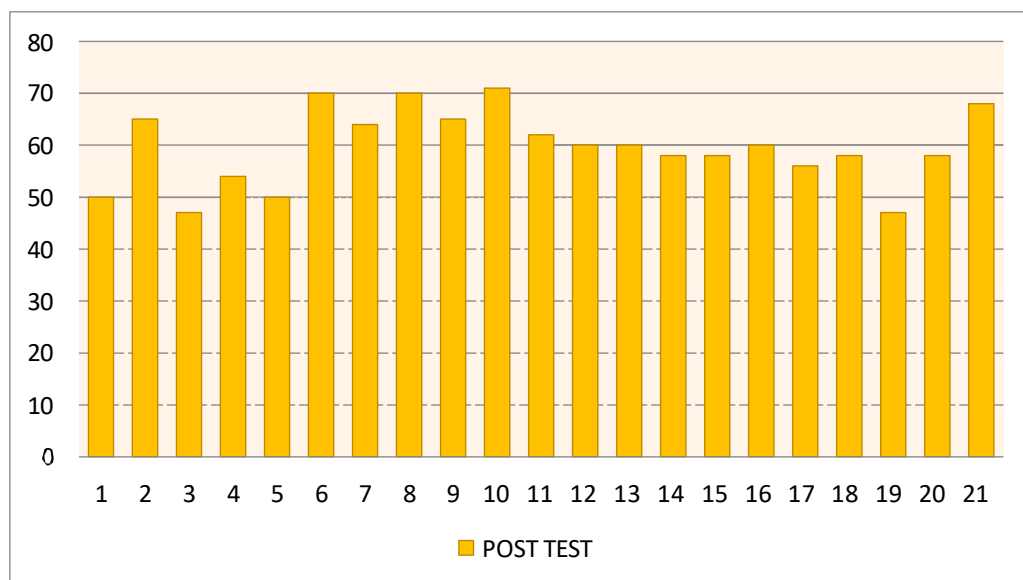


Figura 5. Post test sección B. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fecha 10 de diciembre del 2019. Elaboración propia.

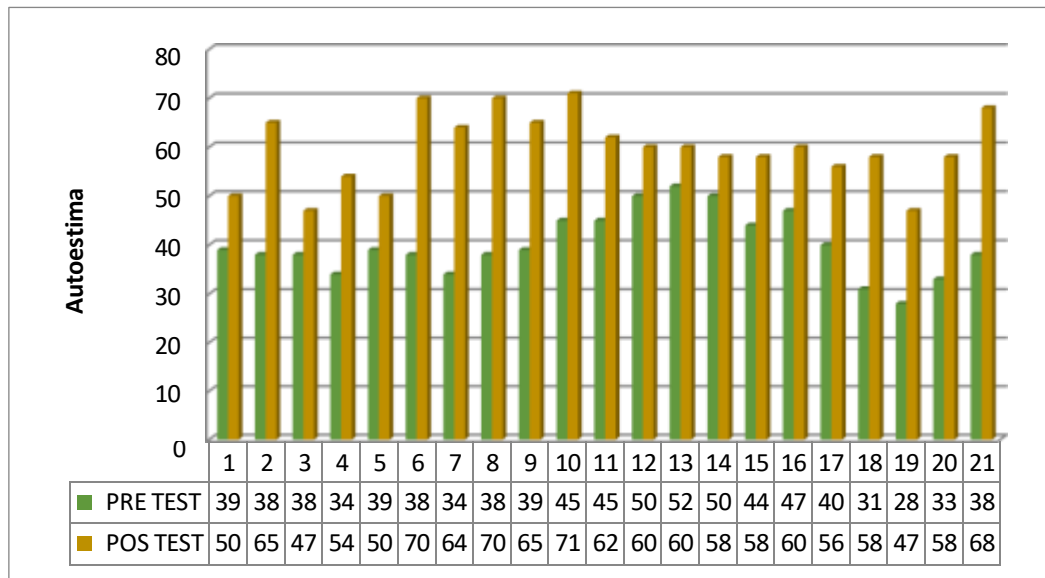


Figura 6. Pre test y post test sección B. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fechas 19 de noviembre y 10 de diciembre del 2019. Elaboración propia.

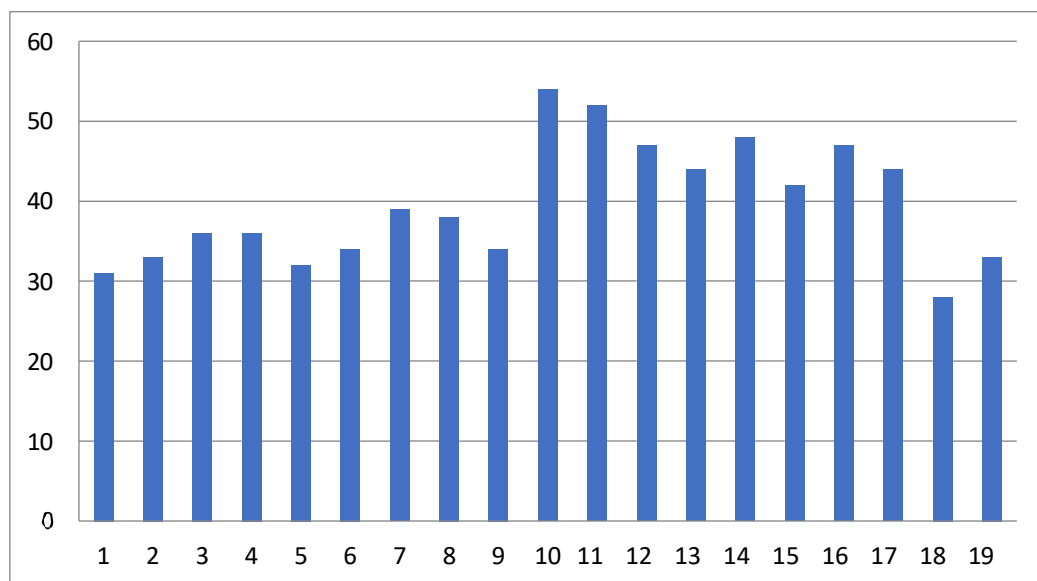


Figura 7. Pre test sección C. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fecha 20 de noviembre del 2019. Elaboración propia.

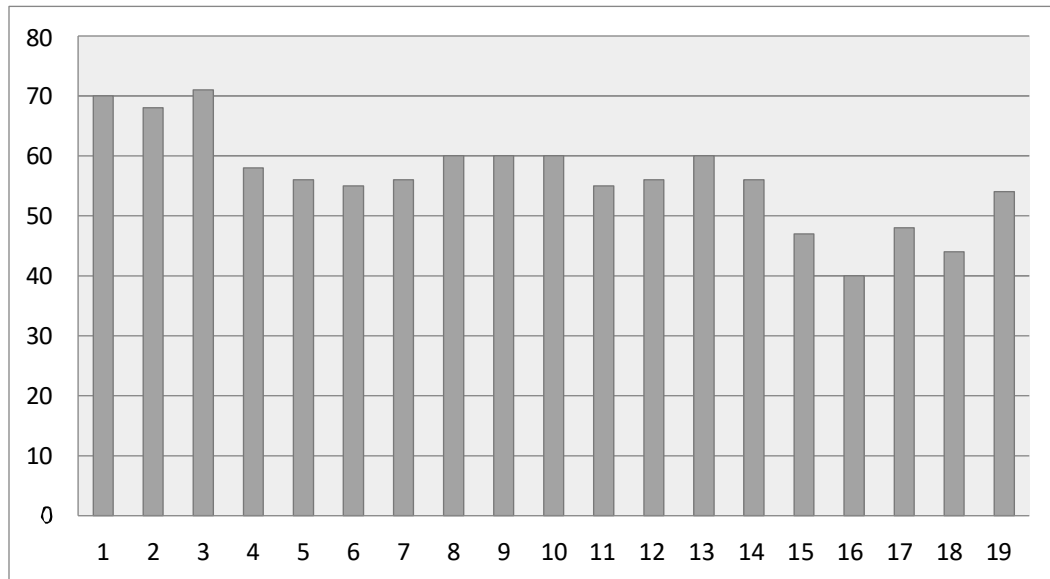


Figura 8. Post test sección C. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fecha 11 de diciembre del 2019. Elaboración propia.

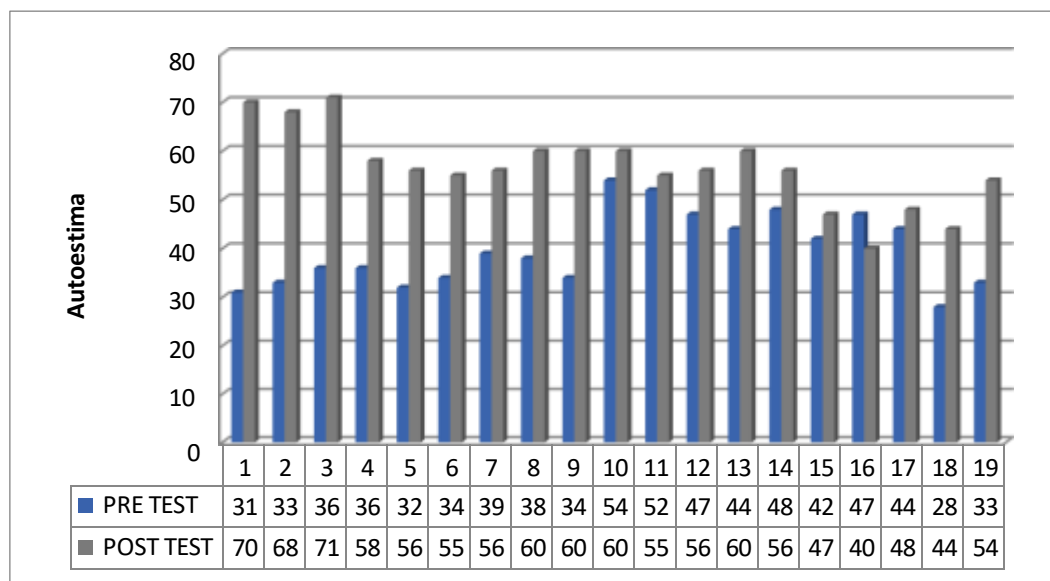


Figura 9. Pre test y post test sección C. Aplicación del Cuestionario de Autoestima de COOPERSMITH, fechas 20 de noviembre y 11 de diciembre del 2019. Elaboración propia.

3.1.1 Comprobación de la hipótesis

Hipótesis general

El programa de juegos virtuales influye en el Autoestima de los alumnos del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo, Región Moquegua, 2019.

Evidentemente según los gráficos y resultados se evidencia que el programa de juegos virtuales influye en el autoestima de los alumnos del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo, Región Moquegua.

Hipótesis específicas

1. Existen niveles de autoestima de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Fe y alegría de la Provincia Ilo, Región Moquegua, 2019.

Existen 5 niveles de autoestima que fluctúan según los rangos se obtienen de la puntuación.

2. Se pueden describir los niveles de autoestima de los de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Fe y alegría de la Provincia Ilo, Región Moquegua, 2019.

Claramente existen nivel de autoestima en lo alumnos del sexto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Fe y alegría de la Provincia Ilo, Región Moquegua, los cuales son:

- *Muy baja*
- *Baja*
- *Normal*

- *Alta*
- *Muy alta*

3. Se puede aplicar el programa de juegos virtuales a los alumnos del sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y alegría de la Provincia Ilo, Región Moquegua, 2019.

Si es factible la aplicación del programa de juegos virtuales en los alumnos del sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y alegría de la Provincia Ilo, tal como se evidencian en las pruebas que acompañan el presente escrito.

4. Existe la mejora de la autoestima con la aplicación del programa de juegos virtuales en los alumnos del sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y alegría de la Provincia Ilo, Región Moquegua, 2019.

Tal como arrojan los datos y gráficos existe una mejora con la aplicación del programa de juegos virtuales en los alumnos del sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y alegría de la Provincia Ilo, Región Moquegua.

3.2 Modelo teórico

PROGRAMA DE JUEGOS VIRTUALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉ Y ALEGRÍA DE LA PROVINCIA DE ILO - REGIÓN MOQUEGUA, 2019

Teoría de la autovaloración de William James.

Teoría de las Necesidad Humanas de Abraham Maslow.

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

Teoría del constructivismo cognitivista de Bruner.

Teoría del Conectivismo de George Siemens.

PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS VIRTUALES

El uso de las herramientas virtuales ayudará en el fortalecimiento de habilidades y capacidades que los estudiantes necesitan.

Los diversos juegos como rompecabezas, crucigramas, ruletas, laberintos, etc. Tienen como fin el autoaprendizaje de los estudiantes, de una manera interactiva y novedosa.

MEJORAR EL NIVEL DE AUTOESTIMA

3.3 Propuesta de la investigación

3.3.1 Título

Programa de Juegos Virtuales para mejorar la Autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Fé y Alegría de la provincia de Ilo - región Moquegua, 2019.

3.3.2 Presentación

En la actualidad va en ascenso las nuevas formas educativas, donde muchos estudiantes y profesores se preparan para ser partícipes de estas. En los últimos años, la investigación de las nuevas formas educativas se ha enfocado a estudiar la eficiencia y eficacia de estas mencionas formas educativas, como por ejemplo el uso de la TIC dedicado a la educación en general y la incorporación de las plataformas educativas virtuales que nos brindan. El acelerado crecimiento de la TIC ha posibilitado brindar, organizar, generar y difundir el conocimiento de un modo más práctico, sencillo y al alcance para todo tipo de persona que tenga acceso un dispositivo con acceso a internet.

Debido a la revolución tecnológica actual que vive el mundo y la humanidad, esto ha provocado un impacto en la sociedad una serie de cambios en todo ámbito social. Tal como señala Rodríguez (2006) las sociedades modernas evolucionan de manera postindustrial a la que se le han agregado nuevas denominaciones como sociedad digital, sociedad informatizada o en muchos casos red, como principal elemento que contribuye a hacer visible tal cambio en el impacto de la innovación tecnológica., muestran profundos cambios en la educación.

En tal sentido las Instituciones educativas no pueden quedar al margen de estos continuos avances y deben ajustarse a las características del nuevo milenio, es decir deben tener presente el potencial que ofrecen estas nuevas estrategias para facilitar el aprendizaje y lograr cambios en el alumno.

Por otro lado, un aspecto muy importante es el grado de autoestima que los estudiantes están desarrollando, dado que esta se inicia desde el nacimiento y va evolucionando, cambiando, mejorando o deteriorándose durante toda la vida. Ésta a la vez va a depender de la forma como uno es tratado en diferentes contextos, sobre todo en el ámbito familiar. Cuando a un niño no se le ofrece un ambiente familiar sano, acompañado de afecto, estímulos que refuercen o fortalezcan las emociones y conductas adecuadas, es probable que desarrolle poco su autoestima y esto no permitirá que se desenvuelva correctamente en la vida.

Es por ello que, considerando que los sistemas informáticos se han constituido en una de las herramientas más poderosas en las organizaciones en los últimos tiempos a nivel mundial, se propone la implementación de una herramienta informática para la evaluación del impacto de las TICS en el fortalecimiento de la Autoestima de los estudiantes (una plataforma virtual), quienes podrán encontrar juegos virtuales para fortalecer su autoestima.

3.3.3 Fundamentación

Se hace necesario el uso de las TICS por parte de los estudiantes en la Institución Educativa Fé y Alegría de la provincia de Ilo, región Moquegua, 2019, para que de esta manera se pueda generar cambios positivos en los educandos y mejorar de esta manera el nivel de autoestima de estos.

En estas sesiones de juegos virtuales se pretende aportar elementos que contribuyan a una mejor comprensión del comportamiento humano dentro de la Institución Educativa y cómo estas variables inciden en los procesos y resultados alcanzados. El propósito de esta capacitación está orientado principalmente a desarrollar habilidades y actitudes en los estudiantes para lograr un mejor desempeño académico, mejores relaciones sociales, armonía en el salón de clase, trabajo en equipo, etc. Desde esta perspectiva se considera al individuo

como parte de un grupo, de grupos que constituyen a las instituciones, del impacto que unos ejercen sobre los otros y de la conducta resultante en cada instancia.

Así las organizaciones son estudiadas como sistemas sociales, complejos, dinámicos e irrepetibles, que poseen un conjunto de características propias. Es necesario resaltar aquí que las posibilidades de predicción del comportamiento humano dentro de la de una institución es un tema delicado que tiene que ser abordado en su posibilidad de ser estudiado sistemáticamente, pero que se trata de condiciones aleatorias, en muchos casos impredecibles y que deben ser abordadas en el marco de una situación particular.

En el abordaje de estos temas se pretende recuperar las aportaciones de diversas disciplinas para la comprensión de los fenómenos grupales, principalmente de la Psicología y la Sociología.

La intención de este trabajo es resaltar la importancia de las Tics en el campo de la Educación y específicamente en la Autoestima y desarrollo personal logrando mejoras en las actividades de los estudiantes. Por lo tanto, se ha realizado una recopilación de datos sobre el concepto, sus tipos, qué aspectos influyen en él, cómo podemos mejorarlo, su influencia en la autoestima de los estudiantes, dado que repercute en el rendimiento escolar de los niños, el grado en que la puede influir en su personalidad, su aprendizaje de cada individuo y el papel del maestro en la construcción y mejora de la autoestima.

3.3.4 Justificación

La elaboración del programa de juegos virtuales cuenta con el sustento teórico de:

3.3.4.1 Teoría de la autovaloración de William James

James (1890) afirma que la importancia de la autoestima recae en el pleno desarrollo y autorrealización de la persona; ya que lograr construir autoestima positiva es significado de una vida plena. (Citado en Panesso y Arango, 2017).

Desde estos conceptos la autoestima se configura como “la relación entre los éxitos y pretensiones o propósitos de la persona. Donde sí los éxitos son mayores que las pretensiones, la autoestima sube, y si son menores, la autoestima baja”. (Citado en López, et al., 2016, p.44).

3.3.4.2 Teoría de las Necesidad Humanas de Abraham Maslow

Si se ve la autoestima como una necesidad, podemos retomar la pirámide de las necesidades de Abraham Maslow, en la cual la autoestima se considera como una necesidad afectiva o social, y a su vez como una necesidad de reconocimiento, lo que nos facilita entender su importancia dentro del desarrollo psicológico de la persona. Además, se recalca que, por la cualidad de ser humanos, se tiene la necesidad de vivir en comunidad y de tener un “otro” que le permita al sujeto estructurar su autoestima y poder sobrevivir en su entorno. (Citado en Panesso y Arango, 2017, p. 3).

3.3.4.3 La teoría de los seis pilares de la autoestima de Nathaniel Branden

Nathaniel Branden es la representante de esta teoría, confirma seis pilares como los fundamentos del desarrollo de la autoestima:

Primero, se encuentra la práctica de vivir conscientemente, que se refiere a tener la claridad sobre nuestro estilo de vida, Segundo, la práctica de aceptarse a sí mismo. Tercero, la práctica de asumir la responsabilidad de uno mismo. Cuarto, la práctica de la autoafirmación; ello significa respetar mis deseos, necesidades y valores. Quinto, la práctica de vivir con

propósito; significa tener objetivos y metas claras. Y sexto, la práctica de la integridad personal; tiene que ver con la concordancia entre la palabra y el comportamiento.

3.3.4.4 Teoría del constructivismo cognitivista de Bruner

Según Bruner (2000) El proceso de enseñanza, debe ser capaz de captar la atención de los estudiantes, debe analizar y representar la estructura del contenido de forma adecuada, el alumno debe ser capaz de describir por sí mismo lo que es relevante para resolver un problema, elaborar una secuencia efectiva, todo ello para conducir al éxito. (Citado en Camargo y Hederich, 2010).

Todo este cambio que hoy experimenta la educación, en palabras de Bruner se transforma en el desarrollo e implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Brunner (2000), reflexiona sobre la más importante revolución para la educación, la cual es las TICs, y su pertinencia e introducción de éstas en las aulas de clase. (Citado en Camargo y Hederich, 2010).

3.3.4.5 Teoría del Conectivismo de George Siemens

Esta es una teoría alternativa para el aprendizaje, que responde a las necesidades actuales de aprendizaje para la era digital, es desarrollada por George Siemens y por Stephen Downes, los cuales se centran en la explicación de los efectos que la tecnología ha tenido en la vida y el proceso de enseñanza y aprendizaje de las personas. (Siemens, 2004).

El conectivismo es un nuevo aprendizaje digital para hacer frente a la era globalizante del mundo. Explica el aprendizaje de manera compleja, con la interacción entre varios agentes en un mundo social digital con una rápida evolución. Es así que el aprendizaje se produce a través de las conexiones dentro de las redes. Considerando de esta manera al aprendizaje como un proceso que se desarrolla dentro de una amplia gama de contextos que en gran medida

escapan del control del individuo. De tal manera el apredizaje puede residir fuera del ser humano, así, por ejemplo, dentro de una organización o una base de datos, y se enfoca en la conexión especializada en conjuntos de información que nos permite aumentar cada vez más nuestro estado actual de conocimiento. (Siemens, 2004).

3.3.5 Objetivos

Objetivo General

Elevar el nivel de autoestima en los estudiantes a través del uso del programa de juegos virtuales.

Objetivos específicos

- Desarrollar actividades interactivas de trabajo con el uso de las TICS.
- Propiciar en los estudiantes la organización de metas y objetivos precisos.
- Desarrollar en los estudiantes habilidades para darlas a conocer y demostrar la importancia de la retroalimentación positiva y negativa entre los estudiantes.
- Facilitar herramientas interactivas para el fortalecimiento de la autoestima

3.3.6 Perfil del tutor

El tutor es el profesor indicado para auxiliar, orientar, ayudar, motivar, acompañar, tanto de forma individualizada como grupal y en diversos ámbitos, el desarrollo profesional, académico y personal de los estudiantes.

Para su buen desempeño este debe cumplir con determinadas características que faciliten su acercamiento a los estudiantes y propicien una relación de confianza. Posteriormente se presenta algunas que este debe fomentar.

- ❖ Se debe sentir bien consigo mismo.
- ❖ Está sensibilizado y ha desarrollado habilidades para la vida o tiene la suficiente disposición, flexibilidad y autocrítica para desarrollarlas con los estudiantes.
- ❖ Cuenta con conocimientos básicos, características personales, habilidades y actitudes específicas.
- ❖ Actúa de manera sincera y honesta sin imponer sus ideas.
- ❖ Conoce sus propias limitaciones.
- ❖ Se interesa por conocer las características de desarrollo y problemática de los estudiantes, para brindarles orientación y apoyo.
- ❖ Es un facilitador o mediador que escucha activamente sin juzgar ni censurar.
- ❖ Orienta y motiva a los estudiantes.
- ❖ Orienta la toma de decisiones y ayuda a establecer metas para ayudar a concretar el programa presentado.
- ❖ El tutor debe demostrar una conducta de autoestima, resiliencia, empatía, para generar confianza con los estudiantes.
- ❖ Un facilitador con conocimientos de autocontrol emocional.
- ❖ Evalúa y retroalimenta a los estudiantes con sus conocimientos y apreciaciones, para que tengan mayor conciencia de lo que pueden y requieren llegar a ser.
- ❖ Se compromete con los procesos de aprendizaje, y no busca hacerse indispensable para los estudiantes, es un acompañante que les preparará para cuando el ya no esté

3.3.7 Funciones del tutor

La principal tarea del tutor es realizar diversas actividades de apoyo, todo ello con el fin a que los estudiantes puedan:

- ❖ Fomentar el liderazgo
- ❖ Identifiquen sus dificultades.
- ❖ Fortalezcan su autoestima.
- ❖ Mejoren sus relaciones con los demás
- ❖ Asuman las consecuencias de sus actos.
- ❖ Aprendan a manejar sus emociones.
- ❖ Se desarrollen como ciudadanos y ejerzan sus deberes y derechos.
- ❖ Se reconozcan como parte de una sociedad y una cultura determinada respetando sus diferencias.
- ❖ Realizar el seguimiento del proceso de desarrollo del estudiante con el objeto de articular las respuestas educativas pertinentes.
- ❖ Planificar, desarrollar y evaluar las actividades de tutoría grupal.
- ❖ Facilita la integración de los estudiantes en el grupo-clase.
- ❖ Facilitar el descubrimiento y desarrollo de potencialidades, habilidades y destrezas de cada estudiante.
- ❖ Promover actitudes de solidaridad y participación social con los estudiantes.
- ❖ Contribuir a que se establezca relaciones democráticas y armónicas en el marco del respeto de las normas de convivencia.
- ❖ Detectar eventuales problemas grupales o individuales que pudieran surgir en el aula e intervenir cuando sea necesario.

3.3.8 Contenido

El contenido fue seleccionado de acuerdo a las necesidades generadas en el análisis e interpretación de resultados. Por otro lado, se hará énfasis a las teorías de la autovaloración de William James, las Necesidad Humanas de Abraham Maslow, los seis pilares de la autoestima

de Nathaniel Branden, el constructivismo cognitivista de Bruner y la Teoría del Conectivismo de George Siemens, las cuales son recomendables a ejecutar para elevar el nivel de la autoestima.

3.3.9 Actividades

Se seleccionó la modalidad de sesiones virtuales haciendo uso de herramientas informáticas.

- ❖ En este sentido se proponen distintos juegos interactivos como rompecabezas, crucigramas, ruletas, laberintos, etc. de relativa complejidad.
- ❖ Slogans o lemas que los motiven a trabajar, haciendo más ameno el aprendizaje.
- ❖ Juegos muy llamativos, para una mejor interacción entre el estudiante y las herramientas tecnológicas y permitir la participación de los estudiantes.
- ❖ A través de la presentación de los contenidos en los diversos juegos, se contribuirá a enriquecer el campo de conocimiento de cada estudiante.

Cronograma de sesiones

3.3.10 Recursos para la construcción de la plataforma

La plataforma se caracteriza por que se buscó la manera de que la aplicación fuera multiplataforma y web, por consiguiente, la implementación se realizó con las siguientes tecnologías:

3.3.11 Paradigma de programación

- Orientado a Objetos.

3.3.12 Lenguaje de programación

- PHP 7.2.0
- Javascript

3.3.13 Herramientas:

- Computador.
- Servidor web: Xampp.
- Procesador de texto: Sublime Text.

3.3.14 Cronograma de sesiones

SECCIÓN	Pre Test	1° era Sesión	2°da Sesión	3°era Sesión	4°ta Sesión	Post Test
A	18 de noviembre	26 de noviembre	28 de noviembre	03 de diciembre	05 de diciembre	09 de diciembre
B	19 de noviembre	26 de noviembre	28 de noviembre	03 de diciembre	05 de diciembre	10 de diciembre
C	20 de noviembre	26 de noviembre	28 de noviembre	03 de diciembre	05 de diciembre	11 de diciembre

3.3.15 Recursos

- ❖ Humanos: personal directivo, docentes, estudiantes y especialistas.
- ❖ Materiales: computadoras
- ❖ Financieros: dirección y docentes.

3.3.16 Evaluación

Permanentemente en las salas de juegos, tomando en cuenta los logros, dificultades y sugerencias para su mejoramiento.

CONCLUSIONES

1. Luego de la aplicación del Pre test a los estudiantes del de la Institución Educativa Fé y Alegría de la provincia de Ilo - región Moquegua, 2019, se obtuvo como resultados que el grupo se encuentra en los niveles bajos de autoestima, mostrando dificultades para valorarse a sí mismo y reflejar actitudes positivas en el ambiente familiar, con los amigos y en la escuela.
2. El diseño del programa de Juegos Virtuales, sustentado en las teorías de la autovaloración de William James, Necesidad Humanas de Abraham Maslow, los seis pilares de la autoestima de Nathaniel Branden, el constructivismo cognitivista de Bruner y la teoría del Conectivismo de George Siemens, permitió elevar el nivel de Autoestima en los estudiantes, quienes mejoraron la relación en la familia, con los amigos y con ellos mismos.
3. Luego de la aplicación del programa de juegos virtuales, existe una mejora en la autoestima en los alumnos del sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y alegría de la Provincia Ilo, Región Moquegua.
4. El programa de juegos virtuales desarrolló la autoestima en los estudiantes del sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y alegría de la Provincia Ilo, Región Moquegua; existiendo diferencias significativas en el post test respecto al pre test.

RECOMENDACIONES

1. Ampliar el diagnóstico sobre el nivel de la autoestima a grupos más grandes, diferenciando grupos etarios, nivel educativo, entre otros, de tal forma permita reflejar diversas condiciones de la población en estudio.
2. Aplicar el programa de juegos virtuales a fin de desarrollar la autoestima en los estudiantes haciéndoles que adquieran el empoderamiento de las acciones y la autonomía para actuar en el medio familiar, social y de manera individual.
3. Ampliar la base teórica en cuanto a las variables de las TICS y autoestima.
4. Destinar recursos personales, materiales, equipos, entre otros, que permitan desarrollar investigaciones que busquen mejorar la autoestima como base fundamental para el aprendizaje y desarrollo significativo de los estudiantes y profesionales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, et al. (2007). Autoestima y relaciones interpersonales en jóvenes estudiantes de primer semestre de la División Salud de la Universidad del Norte, Barranquilla (Colombia). *Salud Uninorte*, 23 (1), 32-42. <http://www.scielo.org.co/pdf/sun/v23n1/v23n1a05.pdf>
- Barrera, M. (2012). *Influencia de la autoestima, el auto concepto y la autoimagen social, en las dimensiones de la socialización de estudiantes universitarios* [Tesis de grado, Universidad Católica Andrés Bello]. Repositorio Institucional. <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS4126.pdf>
- Bedia, R. (2018). *Mejoramos los aprendizajes de las alumnas del nivel primaria de la I.E. Aurora Inés Tejada de Abancay en el área de matemática haciendo uso de las TICs en la resolución de problemas* [Tesis de especialidad, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.uarm.edu.pe/handle/UNIARM/566>
- Branden, N. (1994). *Los seis pilares de la autoestima*. Paidós Ibérica. <https://books.google.com.pe/books?id=MfhI44CDPMMC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Castellano, E, y Pantoja, A. (2017). Eficacia de un programa de intervención basado en el uso de las tic en la tutoría. *Revista de Investigación Educativa*, 35 (1), 215-233. <https://revistas.um.es/rie/article/view/248831/203621>
- Castro, S., Guzman, B. y Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13 (23), 213-234. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>

- Díaz, A. y Gamonal, S. (2017). *Las capacidades intelectuales, procedimentales y afectivas mejoran los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de la I.E.I. N°81 "San Jorge" de la provincia de Ica, 2017* [tesis de especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional.
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1264>
- Escontrela, R. y Stojanovic, L. (2004). La integración de las TIC en la educación: Apuntes para un modelo pedagógico pertinente. *Rev. Ped*, 25 (74), 481-502.
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000300006
- Fandos, M. (2003). *Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje* [Tesis doctoral, Universitat Rovira I Virgili]. Repositorio Institucional.
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- Gómez, I., López, E. y Romero, C. (2015). *Ambiente Virtual de Aprendizaje para mejorar la Autoestima de los estudiantes del grado octavo, de la Institución Educativa Comercial del Norte de Popayán – Cauca* [Tesis de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/487/G%c3%b3mezCorreaIngrithLucero.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Guillen, J. (2018). *Promoviendo el manejo de las TIC aplicados a las sesiones de aprendizaje del CEBA Politécnico Los Andes de Juliaca* [tesis de especialidad, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional.
http://200.37.102.150/bitstream/USIL/8035/4/2018_GUILLEN_MERCADO_JESUS_MANUEL_CARMELO.pdf

- Lagunas, N. (2017). *La autoestima como factor influyente en el rendimiento académico* [Tesis de maestría, Universidad del Tolima]. Repositorio institucional. <https://docplayer.es/93625682-La-autoestima-como-factor-influyente-en-el-rendimiento-academico-nirza-marisol-laguna-proanos.html>
- López, I. et al. (2016). Del Autoconcepto General al Autoconcepto Artístico. *Revista Elsevier*.
- Maldonado, M. (2019). *Relación del Rendimiento Escolar con la Autoestima de los estudiantes del cuarto grado del Centro de Educación Básica alternativa San Francisco del distrito de Moquegua de la Provincia Mariscal Nieto - Moquegua 2019* [Tesis de Especialidad, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10737/EDSmachmv.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mollan, B. y Gonzales, M. (2018). *Relación entre autoestima y rendimiento académico en el área de inglés en estudiantes del 5° grado A, B y C del nivel secundario de la I.E. N° 0004 Túpac Amaru, Tarapoto, 2017* [Tesis de grados, Universidad Nacional de San Martín]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/handle/11458/3016/IDIOMAS%20-%20Brigitte%20Ivon%20Mollan%20Vasquez%20%26%20Miluska%20Gonz%20C3%A1les%20Garc%20A%20Da.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morales, R. y Silva, R. (2017). *Las TIC como agente potenciador del desarrollo de la Habilidad Socio-afectiva de autoestima* [Tesis de Maestría, Universidad de La Sabana]. Repositorio institucional. <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/30169/Rosa%20Betty%20Morales%20Popay%20a1n%20%28Tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Palomino, J. (2017). *La práctica de juegos colectivos para mejorar el déficit de valores de los estudiantes de 4 años de la I.E.I Santa Catalina de la Villa de Guadalcázar, Moquegua, 2016* [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3820>
- Panesso, K. y Arango, M. (2017). La autoestima, proceso humano. *Revista electrónica Psyconex*, 9 (14). <https://revistas.udea.edu.co/index.php/Psyconex/article/view/328507/20785325>
- Pérez, H. (2019). Autoestima, teorías y su relación con el éxito personal. *Revista Alternativas en Psicología*. <http://www.alternativas.me/attachments/article/190/2.%20Autoestima,%20teor%C3%ADas%20y%20su%20relaci%C3%B3n%20con%20el%20%C3%A9xito%20personal.pdf>
- Quispe, F. (2018). *Relación de la Autoestima en el Rendimiento Académico en los Alumnos de la Institución Educativa Secundaria “Fe y Alegría” N° 52, Provincia de Ilo, Año 2018* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/28534>
- Remache, M. (2019). [tesis de titulación, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. Repositorio institucional. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17456/1/UPS-CT008337.pdf>
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf

Vidal, M. (2006). Investigación de las TIC en la educación. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5(2), 539-552. <https://relatec.unex.es/article/view/293>

ANEXOS

- **DATOS GENERALES**

Ubicación de la Institución educativa:

I. E. Fe y Alegría N° 52 PEDRO ARRUPE S.J.

Dirección: Avenida 24 De Octubre S/N MZ. F C.P. - Pampa Inalámbrica

Distrito: Ilo

Provincia: Ilo

Región: Moquegua

Niveles Educativos: Inicial – Primaria – Secundaria

Alumnos de la Muestra: Nivel Primario

- **RESEÑA HISTÓRICA**

Referencias de la Institución

La Institución Educativa Fe y Alegría N° 52, fue creada el año 2000, mediante R.D. 00745 con fecha 07 de junio. Fue proyectada varios años atrás por las instituciones que la precedieron, es decir el CEOP Ilo y el Centro Loyola, quienes impulsaron este proyecto Educativo, desde la perspectiva de Iglesia para aportar a la educación infantil y juvenil Ileña, priorizando a los sectores menos favorecidos en nuestra provincia.

Las instituciones jesuitas mencionadas Centro Loyola, cuya Directora fue la Srta. Carmen de los Ríos, y el C.E.O.P. Ilo, siendo el Director Sr. Zenón Coris, conformaron la Comisión Organizadora del Proyecto Fe y Alegría de Ilo, integrado por Docentes Ileños: las profesoras Julia Fernández Nina, Olga Mamani Calizaya, Aurora Aguilar, Isabel Revilla,

Felicita Cuzcano y el Prof. Guido Rospigliosi, quienes proyectaron el funcionamiento de la Institución y fueron definiendo los objetivos, el lugar, las coordinaciones con los dirigentes del barrio, los trámites ante la Dirección Regional de Educación de Moquegua, hasta hacerlo realidad. Los promotores de esta obra, son los padres Jesuitas, representados por el P. Pedro Barreto s.j. en el año 2000 – 2002 y por el P. Francisco de la Aldea S.J. desde el 2003 a la actualidad, superiores de la comunidad de Tacna. El proyecto de la I. E. Fe y Alegría N° 52 fue aprobado por el Provincial de la Compañía de Jesús en el Perú, el Padre Ernesto Cavaza y asumiendo la Dirección del Colegio Fe y Alegría N° 52 desde el año 2000 al 2004 la Prof. Felicita Isolina Cuzcano Manco y actualmente dirige la Institución Educativa la Porf. Julia Fernández Nina.

Los padres Jesuitas y la Comunidad Educativa de Fe y Alegría se esfuerzan por brindar una formación cristiana, que se exprese en la Fe y la promoción de la Justicia, encarnada en una comunidad cristiana y en la sociedad.

La labor educativa se inició el año 2000 en el mes de Marzo con 02 secciones de 1° grado de Primaria y a la fecha contamos con los tres niveles de la Educación Básica Regular; dos aulas de 4 y 5 años de edad en el nivel Inicial, 14 secciones de Nivel Primaria de 1° a 6° grado, y en el Nivel Secundaria de 1° a 5° grado en total contamos con 22 secciones, 27 Docentes, 04 personal de Servicio, 01 Oficinista y 01 Auxiliar de Educación Inicial.

Atendemos la demanda Educativa de los barrios de la Pampa Inalámbrica, especialmente: PROMUVI VI 24 de Octubre y PROMUVI VII, Nueva Generación, Alto Chiribaya, además de Nuevo Ilo, Hábitat, Villa el Progreso, Los Ángeles, Vista al Mar, Vista Alegre, entre otras zonas que han surgido por la fuerte corriente migracional de la región andina hacia la costa.

La Institución forma parte de la Coordinadora Regional Apostólica Jesuita – CORAJE, Instituciones de la Compañía de Jesús en Ilo-Tacna, con Misión y Visión común: de promover la formación de hombres y mujeres al servicio de la sociedad del Perú y de un mundo mejor: comunitarios, críticos, creadores, comprometidos y cristianos.

Participamos en espacios de concertación y coordinación con otras Instituciones Educativas, como el Comité de Gestión Educativa – EDUCENTRO, etc. Para compartir experiencias y enriquecer la labor pedagógica e institucional, que permite acercar la escuela a la comunidad, y a sus propuestas de desarrollo.

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN



"LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

Ilo, 12 de noviembre de 2019

OFICIO N° 216 - 2020-I.E. FYA N° 52

Sta. JULIA ELENA GONZALES SILES

Psicóloga C.P.S.P.2050

Cuidad. -

**ASUNTO : ACEPTACIÓN DEL PROGRAMA JUEGOS VIRTUALES
PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA.**

Es grato dirigirme a usted para expresarle nuestro cordial saludo a nombre de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 52, y al mismo tiempo comunico la aceptación para ejecutar el **PROGRAMA JUEGOS VIRTUALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA** en los estudiantes de sexto grado de nivel primaria desde 15 de noviembre al 15 de diciembre de 2019.

Sin otro particular aprovecho la oportunidad para reiterar el saludo y estima personal.



ME JULIA MATILDE FERNANDEZ NINA
DIRECTORA
I.E. FE Y ALEGRÍA N° 52

CONSTANCIA DE APLICACIÓN



Ministerio
de Educación



"FE Y ALEGRÍA" N° 52
Movimiento de Educación Popular Integral

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "FE Y ALEGRÍA N° 52"
CON CODIGO MODULAR INICIAL N°1547231, MODULAR PRIMARIA
N°1257245, CODIGO MODULAR SECUNDARIA 1276120, DEL
DEPARTAMENTO DE MOQUEGUA, PROVINCIA Y DISTRITO DE ILO, QUE
SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, la Psicóloga **JULIA ELENA GONZALES SILES** identificada con el
DNI 04632407 aplicó el **PROGRAMA JUEGOS VIRTUALES PARA MEJORAR
LA AUTOESTIMA** en los estudiantes de 6° grado de nivel primaria del 15 de
noviembre al 15 de diciembre de 2019, Demostrando en todo momento eficiencia y
responsabilidad en los talleres programados.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que
estime por conveniente.

Ilo, 20 de diciembre de 2019



[Firma]
JULIA MATILDE PERNANDEZ NINA
DIRECTORA
I.E. FE Y ALEGRÍA N° 52

Imagen N° 01



Nota. Los alumnos de la muestra del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo, Región Moquegua, 2019 resuelven el test de Autoestima (Coopersmith-escolar).

Imagen N° 02



Nota. Los alumnos de la muestra del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo, Región Moquegua, 2019 desarrollan el Programa software “Mejorando mi Autoestima”

Imagen N° 03



Nota. Los alumnos de la muestra del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Fé y Alegría de la Provincia de Ilo, Región Moquegua, 2019 desarrollan el Programa software “Mejorando mi Autoestima”

AYUDA DE AUTOESTIMA POR MEDIO DE LA PLATAFORMA WEB-JUEGOS VIRTUALES, DENOMINADO “MEJORANDO MI AUTOESTIMA”

Implementación de una herramienta informática para la evaluación del impacto de las Tics en el fortalecimiento de la Autoestima para los estudiantes de primaria, “Plataforma de juegos virtuales”.

Lugar de ejecución Moquegua – Ilo

Periodo: Noviembre - Diciembre 2019

Resumen:

Los sistemas informáticos se han constituido en una de las herramientas más poderosas en las organizaciones en los últimos tiempos a nivel mundial, por este motivo se plantea la implementación de una herramienta informática para la evaluación del impacto de las Tics en el fortalecimiento de la Autoestima de los estudiantes (una plataforma virtual), donde los

estudiantes puedan encontrar juegos virtuales para fortalecer su autoestima.

Además, la plataforma comprende de 4 sesiones para obtener los indicadores de la evolución de los estudiantes durante la aplicación de la plataforma, donde cada sesión cuenta con juegos como rompecabezas, crucigramas, ruletas, laberintos, etc. de relativa complejidad

Contexto general de uso de las Tics en el campo de la psicología

La intención de este trabajo es resaltar la importancia de las Tics en el campo de la Educación y específicamente en la Autoestima y desarrollo personal logrando mejoras en las actividades de los estudiantes. Por lo tanto, se ha realizado una recopilación de datos sobre el concepto, sus tipos, qué aspectos influyen en él, cómo podemos mejorarlo, su influencia en la autoestima de los estudiantes. El objetivo de este trabajo es verificar la influencia de las Tics autoestima y en el rendimiento escolar de los niños, el grado en que la puede influir en su Personalidad, su aprendizaje de cada individuo y el papel del maestro en la construcción y mejora de la autoestima.

Recursos para la construcción de la plataforma

La plataforma se caracteriza por que se buscó la manera de que la aplicación fuera multiplataforma y web, por consiguiente, la implementación se realizó con las siguientes tecnologías:

Paradigma de programación:

- Orientado a Objetos.

Lenguaje de programación:

- PHP 7.2.0
- Javascript

Herramientas:

- Computador.
- Servidor web: Xampp.
- Procesador de texto: Sublime Text.

Imágenes de la plataforma

IMAGEN N° 01

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <title></title>
6   <link href="<php echo base_url();>assets/css/Bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
7   <style>
8     @import url('https://fonts.googleapis.com/css?family=Lobster');
9     body{
10       padding-top: 180px;
11       background: rgba(179,220,237,1);
12       background: -moz-linear-gradient(left, rgba(179,220,237,1) 0%, rgba(41,184,229,1) 50%, rgba(188,224,238,1) 100%);
13       background: -webkit-gradient(left top, right top, color-stop(0%, rgba(179,220,237,1)), color-stop(50%, rgba(41,184,229,1)), color-stop(100%, rgba(188,224,238,1)));
14       background: -webkit-linear-gradient(left, rgba(179,220,237,1) 0%, rgba(41,184,229,1) 50%, rgba(188,224,238,1) 100%);
15       background: -o-linear-gradient(left, rgba(179,220,237,1) 0%, rgba(41,184,229,1) 50%, rgba(188,224,238,1) 100%);
16       background: -ms-linear-gradient(left, rgba(179,220,237,1) 0%, rgba(41,184,229,1) 50%, rgba(188,224,238,1) 100%);
17       background: linear-gradient(to right, rgba(179,220,237,1) 0%, rgba(41,184,229,1) 50%, rgba(188,224,238,1) 100%);
18       filter: progid:DXImageTransform.Microsoft.gradient( startColorstr='#b3dced', endColorstr='#bcebee', GradientType=1 );
19     }
20   }
21   /*Hoja de estilos*/
22   iframe {
23     border: 4px solid;
24     border-radius: 100px;
25     width: 90%;
26     height: 90%;
27   }
28 }
29 </style>
30 </head>
31 <body>
```

Fuente: Elaboración propia, Codificación de la plataforma

IMAGEN N° 02



Fuente: Elaboración propia, Pantalla de inicio de la plataforma

Sesión N° 01

IMAGEN N° 03



Fuente: Elaboración propia, Juego N° 01

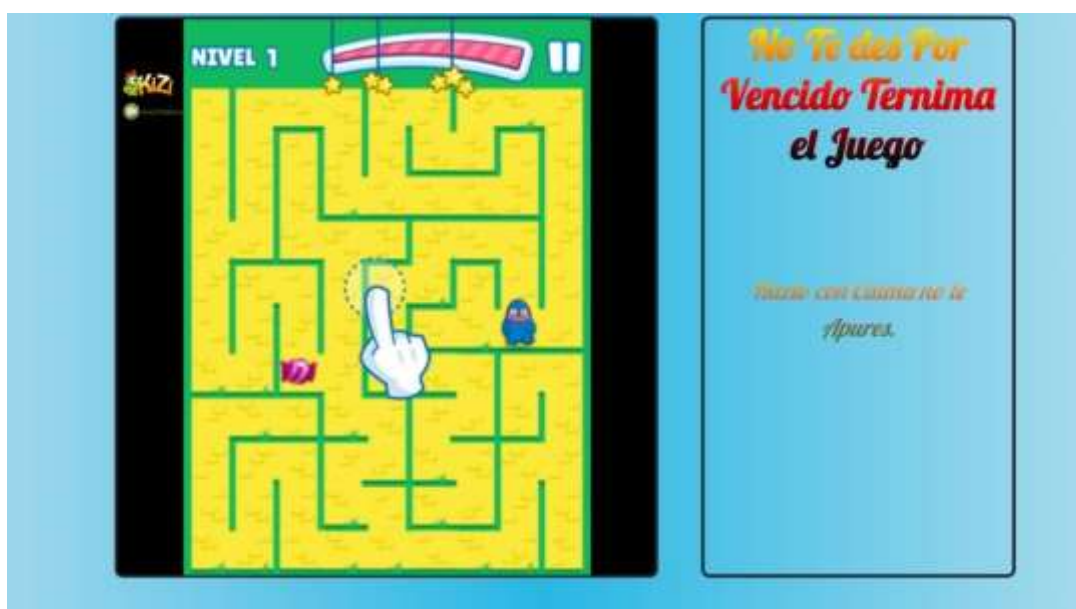
IMAGEN N° 04



Fuente: Elaboración propia, Juego N° 02

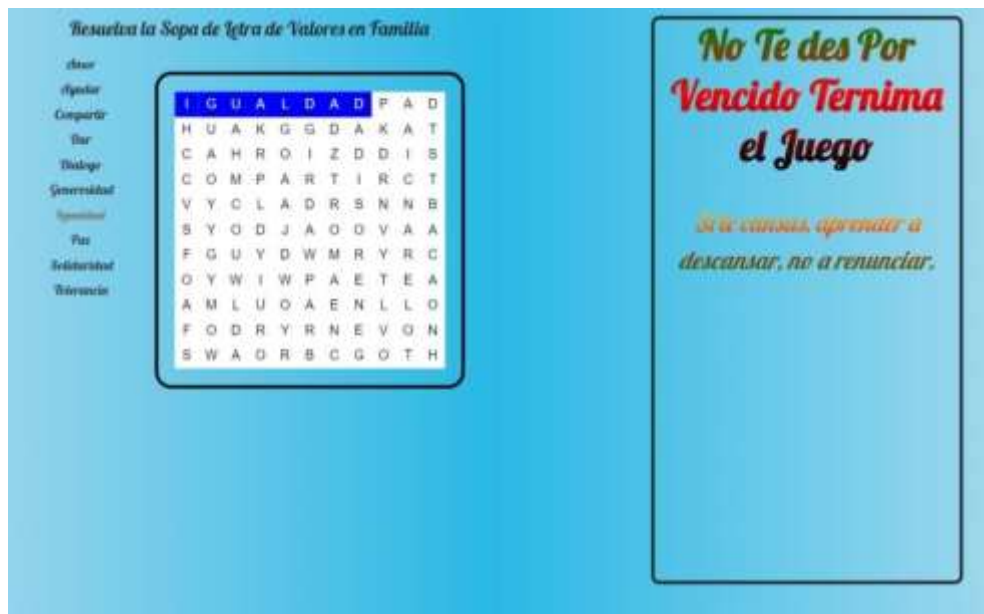
Sesión 2

IMAGEN N° 05



Fuente: Elaboración propia, Juego N° 01

IMAGEN N° 06



Fuente: Elaboración propia, Juego N° 02

Sesión N° 03

IMAGEN N° 07



Fuente: Elaboración propia, Juego N° 01

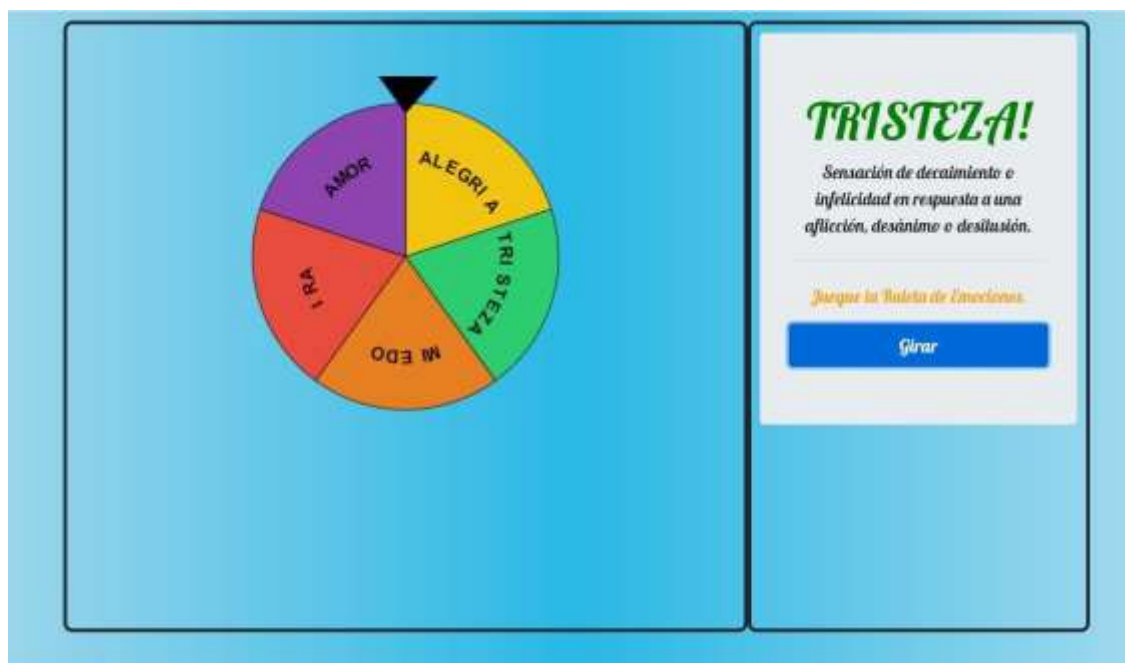
IMAGEN N° 07



Fuente: Elaboración propia, Juego N° 02

Sesión N° 04

IMAGEN N° 07



Fuente: Elaboración propia, Juego N° 01

IMAGEN N° 08



Fuente: Elaboración propia, Juego N° 02

Test de preguntas

IMAGEN N° 09

TEST DE PREGUNTAS

1. Paso mucho tiempo soñando despierto.
 - Verdadero
 - Falso
2. Estoy seguro de mí mismo.
 - Verdadero
 - Falso
3. Deseo frecuentemente ser otra persona.
 - Verdadero
 - Falso
3. Soy Simpático.
 - Verdadero
 - Falso

Fuente: Elaboración propia, Test de preguntas

TEST DE AUTOESTIMA COOPERSMITH

I.E. Fe y Alegría	Grado y Sección: _____
⇒ Lee detenidamente las siguientes oraciones y marca lo que se ajusta a tu manera de ser.	

	SI	NO
1. Paso mucho tiempo soñando despierto.		
2. Estoy seguro de mí mismo.		
3. Deseo frecuentemente ser otra persona.		
4. Soy simpático.		
5. Mis padres y yo nos divertimos mucho juntos.		
6. Nunca me preocupo por nada.		
7. Me avergüenzo cuando me paro delante de mis compañeros para hablar.		
8. Desearía ser más joven.		
9. Hay muchas cosas acerca de mí mismo que me gustaría cambiar si pudiera.		
10. Puedo tomar decisiones fácilmente.		
11. Mis amigos gozan cuando están conmigo.		
12. Me incomodo en casa fácilmente.		
13. Siempre hago lo correcto.		
14. Me siento orgulloso de mi trabajo (en la escuela)		
15. Tengo siempre que tener a alguien que me diga lo que tengo que hacer.		
16. Me toma mucho tiempo acostumbrarme a cosas nuevas.		
17. Frecuentemente me arrepiento de las cosas que hago.		
18. Soy popular entre compañeros de mi edad.		
19. Usualmente mis padres consideran mis sentimientos.		
20. Nunca estoy triste.		
21. Estoy haciendo el mejor trabajo que puedo.		
22. Me doy por vencido fácilmente.		
23. Usualmente puedo cuidarme a mí mismo.		
24. Me siento suficientemente feliz.		
25. Preferiría jugar con niños menores que yo.		
26. Mis padres esperan demasiado de mí.		
27. Me gustan todas las personas que conozco.		
28. Me gusta que el profesor me interroge en clase.		



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Julia Elena Gonzales Siles
Título del ejercicio:	tesis
Título de la entrega:	Programa de Juegos Virtuales para mejorar la Autoestima de...
Nombre del archivo:	GONZALES_SILES.docx
Tamaño del archivo:	11.44M
Total páginas:	79
Total de palabras:	13,054
Total de caracteres:	72,361
Fecha de entrega:	22-oct.-2021 07:22p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	1681526212

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN



TESIS

Programa de Juegos Virtuales para mejorar la Autoestima de los
estudiantes en la Institución Educativa FÉ y Alegría de la Provincia de Huancayo -
Región Huancayo

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestría en Ciencias de la
Educación con énfasis en Tecnologías de la Información e Informática
Educativa

Investigadora: Julia Elena Gonzales Siles

Asesor: Msc. Martha Ríos Rodríguez

Lambayeque - Perú
2021


M. Sc. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
ASESOR

Reporte - Julia Elena

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	18%	4%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe	5%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	2%
	Trabajo del estudiante	
3	repositorio.unprg.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
4	www.slideshare.net	1%
	Fuente de Internet	
5	Submitted to UNILIBRE	<1%
	Trabajo del estudiante	
6	Submitted to Unviersidad de Granada	<1%
	Trabajo del estudiante	
7	repositorio.unsa.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
8	www.elsevier.es	<1%
	Fuente de Internet	
9	bdigital.unal.edu.co	<1%
	Fuente de Internet	


M. Sc. MARCELA RÍOS RODRÍGUEZ
ASESOR