

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN
Y DOCENCIA



TESIS

Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del primer grado de la Institución Educativa N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019

Presentada para obtener el grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia

Investigadora: Rojas Cruzado, Diana Nathalie

Asesora: Dra. Sánchez Ramírez, Rosa Elena

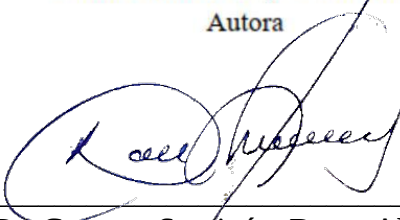
Lambayeque-Perú
2024

Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del primer grado de la Institución educativa N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia



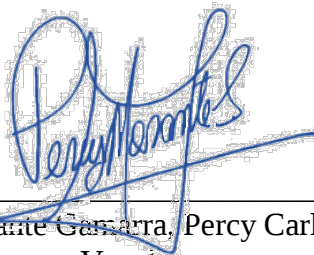
Diana Nathalie Rojas Cruzado
Autora



Dr. Guevara Serxigón, Dante Alfredo
Presidente



Dra. Ríos Rodríguez, Martha
Secretario



Dr. Morante Gamarra, Percy Carlos
Vocal



Dra. Sánchez Ramírez, Rosa Elena
Asesora



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 616-2024

Siendo las 09:00 horas, del día 26 de diciembre de 2024 en los Ambientes de la FACHSE: AD03
_____, por mandato de la Resolución N° 2393-2024-D-FACHSE de fecha 20 de diciembre de 2024 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 567-2019 -UP-D-FACHSE de fecha 15 de agosto del 2019; Jurado integrado por los siguientes miembros:

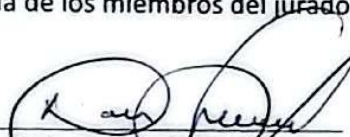
Presidente(a) : Dr. Dante Alfredo Guevara Servigon.
Secretario(a) : Dra. Martha Ríos Rodríguez.
Vocal : Dr. Percy Carlos Morante Gamarra.
Asesor(es) : Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez.
:

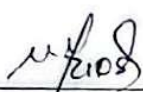


Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): "JUEGOS POPULARES PARA ELEVAR EL AUTOESTIMA EN LOS ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82271 SAN PABLO-CAJAMARCA 2019". Presentada por DIANA NATHALIE ROJAS CRUZADO para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO**. Siendo las 10:10 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dr. Dante Alfredo Guevara Servigon
PRESIDENTE(A)


Dra. Martha Ríos Rodríguez
SECRETARIO(A)


Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, **DRA. ROSA ELENA SANCHEZ RAMIREZ**, usuario revisor del documento titulado:

Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del primer grado de la Institución Educativa N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019

Cuyo autor es son, **Rojas Cruzado, Diana Nathalie**

Identificado con documento de identidad 42861745 declaro que la evaluación realizada por el programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 19 % verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

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

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

Lambayeque, 21 de DICIEMBRE del 2024



DRA. ROSA ELENA SANCHEZ RAMIREZ

DNI: 16490896

ASESORA

ORCID: 0000-0003-3251-8405

Se adjunta:

*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital

Anexo 3

Reporte de similitud Turnitin

Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del primer grado de la institución educativa N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	20%	3%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	8%
2	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	1library.co Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uan.edu.co Fuente de Internet	1%
7	www.takey.com Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	1%



Dra. Sánchez Ramírez, Rosa Elena
Asesora

ORCID: 0000-0003-3251-8405

9	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	1 %
	Trabajo del estudiante	
10	docplayer.es	1 %
	Fuente de Internet	
11	repositorio.unprg.edu.pe:8080	1 %
	Fuente de Internet	
12	repositorio.une.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
13	repositorio.ujcm.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
14	repositorio.uap.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
15	repositorio.unap.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
16	Submitted to UNILIBRE	<1 %
	Trabajo del estudiante	
17	www.slideshare.net	<1 %
	Fuente de Internet	
18	tesis.usat.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
19	dspace.unl.edu.ec	<1 %
	Fuente de Internet	
20	repositorio.ucv.edu.pe	



Dra. Sánchez Ramírez, Rosa Elena
Asesora

ORCID: 0000-0003-3251-8405

Fuente de Internet

<1 %

21

repositorio.unjfsc.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

22

www.barcelona2004.org

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dra. Sánchez Ramírez, Rosa Elena

Asesora

ORCID: 0000-0003-3251-8405

Anexo 3

Recibo digital Turnitin



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:	Rojas Cruzado, Diana Nathalie Rojas Cruzado, Diana Nathalie
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos ...
Nombre del archivo:	TESIS_DIANA_ROJAS_JUEVES10.docx
Tamaño del archivo:	366.19K
Total páginas:	69
Total de palabras:	14,904
Total de caracteres:	75,695
Fecha de entrega:	10-oct.-2024 01:32p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2481380884

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



TESIS

"Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del
primer grado de la institución educativa N°1271 San Pablo -
Cajamarca, 2019"

Presentada para obtener el grado Académico de Maestría en Ciencias de
la Educación con mención en Investigación y Docencia

Investigadora: Rojas Cruzado, Diana Nathalie
Asesora: Dra. Sánchez Ramírez, Rosa Elena

Lambayeque, 2021

Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez
Asesora

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Diana Nathalie Rojas Cruzado, Investigadora Principal, y Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez, Asesor del Trabajo de Investigación **Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del primer grado de la institución educativa N°82271 San Pablo – Cajamarca 2019.**, 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 pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 08 de Mayo de 2023



Diana Nathalie Rojas Cruzado
Autora



Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez
Asesora

DEDICATORIA

Esta tesis es un pequeño testimonio de todo lo que hago,

lo hago pensando en ustedes mis queridos hijos

Luis, Diego y Lennin.

IN MEMORIAM

En honor a mi mamita Lidia, mi fuente de

inspiración y sabiduría. Aunque ya no estés

físicamente conmigo, tu espíritu y amor

continúan guiándome en cada paso de este

camino.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme las fuerzas de seguir cada día y luchar por mis sueños, y a esta institución por brindarme la educación y las oportunidades para micrecimiento profesional que siempre valoraré.

ÍNDICE

RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	4
1.1. Estado del Arte.....	4
1.1.1. Antecedentes de la investigación.....	4
1.2. Bases conceptuales	8
1.2.1. Juegos populares.....	8

1.2.2.	Clasificación del juego	9
1.2.3.	Definición de autoestima	11
1.2.4.	La educación y la autoestima.....	12
1.2.5.	Niveles de autoestima	14
1.2.6.	Dimensiones de la autoestima	15
1.3.	Bases teórico-científicas	17
1.3.1.	Teoría sociocultural de Vygotsky.....	17
1.3.2.	Teoría de Piaget	17
1.3.3.	Teoría de la autoestima de Branden	18
1.3.4.	La autoestima según S. Coopersmith.	20
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO.....		21
2.1.	Diseño metodológico	21
2.2.	Población y muestra.....	21
2.2.1.	Población	22
2.2.2.	Muestra	22
2.3.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
2.3.1.	Instrumentos	22
2.3.2.	Descripción del trabajo de campo	23
2.3.3.	Validación.....	24
2.3.4.	Análisis estadístico de los datos	24
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN		25
3.1.	Resultados	25
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS		30
CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN		34
5.1.	Presentación	35
5.2.	Fundamentación.....	35
5.3.	Justificación	35
5.4.	Objetivos.....	35
5.4.1.	Objetivo general	35
5.4.2.	Objetivos específicos.....	35
5.5.	Delimitación.....	35

CONCLUSIONES.....	46
RECOMENDACIONES	47
REFERENCIAS	48
ANEXOS.....	51

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación, denominado “Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019” se planteó como objetivo diseñar un programa de juegos populares para mejorar la autoestima de los alumnos del primer grado de la I.E. N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019. El diseño metodológico es descriptivo, no experimental con propuesta. La población muestral comprende 25 estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo. Entre los resultados se tiene que en la dimensión afectiva el 44% presenta actitudes que las cosas muchas veces le salen mal; el 64% de los niños si presentan actitudes de sentirse bien consigo mismo; el 68% refleja actitudes comportamentales que indican que siempre se burlan de él (ella) sus compañeros porque dicen que cuando hago las cosas, las hago mal.

Palabras claves: Juegos Populares, Autoestima, Afectividad, Corporal.

ABSTRACT

In the present research work, called 'Popular games to raise self-esteem in the students of the first grade of primary school of the educational institution N°82271 San Pablo - Cajamarca, 2019', the objective was to design a programme of popular games to improve the self-esteem of the students of the first grade of the educational institution N°82271 San Pablo - Cajamarca, 2019. The methodological design is descriptive, non-experimental with a proposal. The sample population comprises 25 students from the first grade of primary school of the educational institution N°82271 San Pablo. Among the results, in the affective dimension, 44% show attitudes that things often go wrong; 64% of the children show attitudes of feeling good about themselves; 68% reflect behavioural attitudes that indicate that they are always made fun of by their classmates because they say that when I do things, I do them wrong.

Keywords: Popular Games, Self-Esteem, Affectivity, Body.

INTRODUCCIÓN

La autoestima es considerarse valioso, capaz quererse uno mismo y querer a los demás. Según James (1905), pionero del constructo autoestima, decía que el valorarnos nosotros mismos implica a su vez, la consideración de tres componentes de nuestra identidad. Las características de nuestra personalidad; el «yo» material, que tiene en cuenta aspectos como la riqueza, el estatus y la imagen corporal; y el «yo» social, o los atributos o defectos que otras personas ven en nosotros. Según la metodología de Coopersmith (1981), la autoestima es la actitud de aceptación o rechazo que surge cuando un individuo cree que es competente, significativo, exitoso y merecedor de respeto. Según Branden (2022), la autoestima es la combinación de nuestros derechos a la felicidad y al éxito, por un lado, y nuestra confianza en nuestra capacidad para pensar y manejar los problemas básicos de la vida, por otro. Asimismo, afirma que es nuestra percepción de quiénes somos; no se hereda, sino que es algo que recogemos de la gente que nos rodea y de las evaluaciones que hacemos de nuestras acciones. Se puede deducir que los autores coinciden al subrayar lo crucial que es que la autoestima de un individuo venga determinada por lo bien que se vea a sí mismo en todas las esferas de su vida: afectiva, física y socioeconómica. Esto pone de relieve lo crucial que es tener en cuenta y cultivar el concepto de autoestima durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el futuro desarrollo de los alumnos depende de ello.

En el caso de la I.E. N°82271 San Pablo, de la región Cajamarca, se puede percibir que, en las relaciones interpersonales entre los estudiantes existe ciertas actitudes de burla, de fastidio de unos a otros. Se evidencia ciertas manifestaciones de apatía, por un lado, como de agresividad y de abuso de algunos estudiantes por otro lado. Algunos chicos agresivos intimidan a sus compañeros para obligarles a hacer cosas contra su voluntad. Pueden crear

un ambiente de miedo en la escuela, lo que puede aumentar la tensión y la violencia entre todas las partes implicadas.

En base a lo expuesto, este trabajo es importante, porque si queremos alumnos que puedan pensar por sí mismos, que puedan adaptarse eficazmente a las situaciones en las que viven, que puedan razonar y hacer preguntas, que sean conscientes de lo que les rodea y desarrollen un interés por explorar el mundo que les rodea, es de vital importancia desarrollar desde el aula un ambiente que propicie su potencial creativo y su autoestima con estrategias didácticas apropiadas.

Este informe consta de cinco capítulos: Los fundamentos teóricos empleados en relación con el problema de estudio se presentan en el primer capítulo. El diseño, se expone en el segundo capítulo; los resultados de la investigación se presentan en el tercer capítulo, y su comentario se aborda en el cuarto capítulo, y en el quinto capítulo la propuesta de intervención; posteriormente las conclusiones, recomendaciones; referencias y anexos correspondientes

Objetivo general.

Diseñar un programa de juegos populares para elevar la autoestima en los alumnos del primer grado de la I.E. N° 82271 San Pablo, región de Cajamarca.

Específicos

Diagnosticar el nivel autoestima en los alumnos del primer grado primaria de la I.E. N° 82271 San Pablo, región de Cajamarca.

Fundamentar teóricamente las variables de la investigación.

Desarrollar estrategias de juegos populares a fin de mejorar la auto confianza del estudiante.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Estado del Arte

1.1.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional

Tercero et al. (2021). Los juegos tradicionales aplicados como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en infantes de nivel inicial, de la Escuela Santo Domingo de Guzmán, en el 2020. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. El objetivo fue apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos del Colegio Santo Domingo de Guzmán. Esto se debe a que los niños de hoy prefieren jugar con la tecnología en lugar de usar su cuerpo, lo que debilita su desarrollo físico. Además, tienden a olvidarse de los juegos tradicionales, que pueden ayudarles a desarrollar su cuerpo y mejorar su aprendizaje en clase. Se eligió este tema porque brinda la oportunidad de participar y convivir con los niños mientras se les enseñan y practican juegos clásicos, observando su nivel de compromiso durante el juego, que es crucial para una experiencia de aprendizaje significativa. Utilizando alumnos de primer grado, el estudio se realizó en el segundo semestre de 2020 en el centro ya descrito, del departamento de Madriz, municipio de Telpaneca y comunidad de Santo Domingo, con el fin de caracterizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los juegos tradicionales, el diseño metodológico empleado se basó en una investigación de tipo cualitativo empleando el enfoque probabilístico y empleando como herramientas la entrevista y la observación. Jugar a juegos clásicos ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades, mejorar su instrucción y, lo que es más importante, a tener más confianza en sí mismos y a ser más sociables con sus compañeros. Esta guía ayudará a educadores y alumnos a preservar los juegos tradicionales y a difundir su conocimiento a través de las generaciones.

Hyesoo y Kyung (2022). Efectos de un programa de juegos tradicionales en la inteligencia emocional, la competencia social y la autoestima de los niños de un centro de bienestar infantil. El propósito fue investigar los efectos de un programa de juegos tradicionales sobre las competencias ya citadas. Se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de alcance explicativo y diseño experimental. La muestra empelada incluyó a 48 niños (grupo experimental 24, grupo de control 24) de 1° a 6° de primaria de los centros de bienestar infantil A y B situados en la ciudad de U. La duración del programa fue de 2 veces por semana, 28 sesiones durante 14 semanas, 40 minutos por sesión. Como resultado del análisis de eficacia, se comprobó que había un cambio estadísticamente significativo en el grupo experimental que en el grupo de control en todas las variables. A través de estos resultados de investigación, se concluyó que el programa de juegos tradicionales es eficaz para mejorar positivamente la inteligencia emocional, la habilidad social y la autoestima de los niños de los centros de bienestar infantil.

Valladares y Navarro (2024). La dramatización como alternativa para el desarrollo de la autoestima. Reflexiones. Universidad Central del Ecuador. La autoestima es el sentimiento de valía de una persona derivado de una serie de características físicas, psicológicas y espirituales que influyen en su personalidad. Los autores consideraron las formas en que la dramatización preescolar apoya las habilidades y competencias sociales, fomentando así el crecimiento de la autoestima y confianza del alumado. Su desarrollo se basó en bibliografía especializada y fuentes normativas del entorno ecuatoriano, así como en las propias experiencias de las autoras. Los hallazgos demostraron la validez de la técnica de dramatización como sustituto y su valor para mejorar la habilidad para expresarse, comunicarse y, lo más importante, interactuar con los compañeros y la comunidad en su

conjunto. Como resultado, los participantes reconocieron su propia valía y competencia, así como la importancia de la educación.

Palacio y Muñoz (2023). El juego de roles como estrategia para fomentar la autoestima en la infancia. Universidad del Atlántico, Colombia. El objetivo fue examinar las investigaciones realizadas por diferentes autores sobre el tema, con el fin de evaluar el nivel de reconocimiento del método como herramienta didáctica y comprender las opiniones de los educadores sobre su aplicación y concepto. También se estudió cómo el juego puede ayudar a las personas a desarrollar un mayor sentido de la autoestima. Su fundamento fue la comprensión de que el juego es uno de los más importantes factores en el desarrollo de las habilidades sociales, cognitivas y emocionales de un niño, entre otras capacidades. Pero la gente tiende a olvidar la importancia del juego y cómo puede utilizarse como táctica en diversos contextos, incluida la educación.

A nivel nacional

Rashta (2022). Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija. Universidad César Vallejo. Chimbote. El autor propuso como objetivo determinar la relación entre los juegos recreativos y el crecimiento de la autoestima en dicho grupo estudiantil. Se trató de un estudio paradigmático cuantitativo con un diseño transversal, no experimental, de alcance correlacional y 312 estudiantes, y un grupo muestral de 172 estudiantes. El cuestionario sirvió de instrumento y los datos se recogieron mediante la técnica de encuesta. Con base en los hallazgos, que incluyeron un valor p de 0,000 y una correlación de Pearson de 0,618, se determinó que los juegos recreativos tienen

un impacto bueno y significativo en la autoestima de los estudiantes del centro formativo de estudio.

Jara (2022). Los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer la autoestima de los estudiantes de la I.E. Primaria N° 70846 de Pucara. Universidad Nacional del Altiplano. Puno. El estudio demostró la eficacia de dichos los juegos como medio para mejorar la autoestima de los niños implicados. Esto debido a que, durante sus prácticas preprofesionales, los alumnos fueron diagnosticados con baja autoestima. Empleó un enfoque cuantitativo utilizando un diseño cuasiexperimental con pre- y pospruebas. La población se integró por 88 estudiantes de la I.E. Se utilizó un muestreo intencional no probabilístico para seleccionar 60 estudiantes, hombres y mujeres, de los grados tercero, cuarto, quinto y sexto. La variable dependiente se midió con el inventario de autoestima de Coopersmith y la variable independiente con 15 talleres de juegos tradicionales. Con un nivel de significación de 0,000 en autoestima, los resultados de la prueba de hipótesis demuestran que los juegos lograron aumentar considerablemente los niveles de autoestima de los alumnos. Como resultado, se reconoce la teoría alternativa.

Sullca (2023). Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños de la I.E. Inicial 87 de Chucahuancas en Chupa, 2021. Universidad José Carlos Mariátegui. Además de determinar el impacto de los juegos tradicionales en las dimensiones de convivencia, identidad y autonomía, el propósito fue conocer cómo inciden dichos juegos en el desarrollo social y personal del grupo infantil descrito. El marco teórico se ha consolidado con los datos de la fuente original y con los antecedentes de la investigación actual para sustentar el estudio. Se trata de un estudio centrado en la aplicación o tecnología mediante un método cuasiexperimental en el que se recogieron datos de 20 estudiantes para

el pre y post test. Considerando la regularidad de los datos, se empleó la prueba t de student. Los hallazgos indicaron que los juegos tradicionales tienen una gran influencia en el desarrollo social y personal de los alumnos de 202 años de la I.E. Inicial 87 de Chucahuacas de Chupa. Esto se explica por el hecho de que el valor t de student es 10.985, la diferencia de medias es 6.22 y el valor «p» es menor a 0.05 (5%). Los resultados anteriores indicaron que el desarrollo personal y social de los infantes se ve afectado positivamente por el compromiso activo y la cooperación, como se ve por el valor t del alumno de 10,983, la diferencia de medias de 6,22, y el valor «p» de menos de 0,05 (5%).

1.2. Bases conceptuales

1.2.1. Juegos populares

El juego es un comportamiento inherente a todos los humanos. Los etólogos lo han relacionado con un posible patrón de conducta fijo en el desarrollo ontogenético humano, que se ha ido reforzando a lo largo del desarrollo de la especie (filogénesis). Habitualmente se asocia al juego con la infancia; pero en realidad esta acción es inherente al ser humano de cualquier época, género y grupo etario. Las comunidades y culturas humanas enseñan a sus hijos valores, códigos de conducta, habilidades para la resolución de conflictos y el desarrollo de muchos aspectos de su personalidad a través del juego. Sin embargo, también hay que tener en cuenta que el elemento fundamental del juego popular es el escenario imaginado, el entorno circundante que incita al niño a imitar, imaginar y fantasear, modificando todo su comportamiento y haciendo que se defina a sí mismo mediante acciones y un escenario completamente inventado.

En cambio, Bronfenbrenner y Morris (2007), afirman que el juego puede emplearse con el mismo éxito para fomentar la iniciativa, la independencia y la igualdad. Además, postula que las múltiples dimensiones del juego están interconectadas no sólo con el cultivo de la conformidad o la autonomía, sino también con el avance de funciones cognitivas específicas. En este sentido, ha descubierto que los procesos cognitivos más complejos surgen en el ámbito del juego imaginativo. Sin embargo, la importancia del juego va más allá de la mejora de la capacidad intelectual; también fomenta valores humanos esenciales como la afectividad, la sociabilidad y las habilidades motrices, ya que el conocimiento no puede alcanzarse realmente sin una experiencia holística que implique a toda la personalidad del alumno.

1.2.2. Clasificación del juego

Los juegos suelen clasificarse en solitario, en grupo o sociales en función del tipo de contenido que contienen o del número de jugadores. Se asume la categorización de Russell (2000) citado en Tolentino (2022); según el autor, el juego constituye el fundamento existencial de la infancia y es una manifestación de la existencia que se adapta idealmente a las necesidades del niño debido al desbalance en el desarrollo de las distintas funciones, el cual puede dividirse en cuatro categorías principales estrechamente relacionadas entre sí:

a.- El juego configurativo. Se produce cuando un niño encuentra emoción en el acto de moldear, más que en el producto final. En todos los juegos, el niño proyecta esta propensión a moldear, de modo que el producto final -un mosaico de colores, la disposición de un personaje simbólico, etc.- depende menos del objetivo deliberado y planificado de moldear algo tangible y más del disfrute del proceso.

b.- Juego de entrega. El vínculo entre la entrega y la configuración nunca es constante en los conjuntos de entrega. Existe una amplia gama de juegos de entrega, como patinaje, carreras en monopatín, arrastre de objetos, bolos, aros, peonzas, juegos acuáticos y carreras en monopatín. Por ejemplo, al jugar a la pelota, se tira del niño para que juegue de una forma dictada por las condiciones del objeto (rebota, se le escapa de las manos, se aleja, etc.), por otro lado, el niño introduce en última instancia la configuración (botar a un ritmo, lanzar una vez al día, etc.).

c.- El juego reglado. Se define por su funcionamiento dentro de un marco de normas establecidas que, en lugar de verse como limitaciones, sirven como catalizadores de la participación. En este contexto, los participantes, sobre todo los más jóvenes, no sólo quieren respetar las reglas, sino que las consideran un aspecto fundamental del juego. Para ellos, la adhesión a estas reglas no es sólo una cuestión de orden, sino una demostración de respeto por el juego y los compañeros. Esta adhesión al reglamento les permite apreciar realmente la actividad, ya que reconocen que su cumplimiento garantiza una experiencia de juego más enriquecedora y gratificante. En consecuencia, la adhesión a las normas se convierte en un aspecto fundamental de la dinámica de juego, que anima a los participantes a participar con entusiasmo y rapidez en la actividad.

d.- El juego de representación de personajes. Los personajes se asimilan y viven la vida de los demás con un cierto olvido de sí mismos en la representación que se hace de ellos. El juego representacional implica una mutación particular del yo como resultado de esta doble salida de sí mismo: olvidarse de sí mismo y, al mismo tiempo, impregnarse del otro. Utilizando como núcleo configurativo las características del personaje que han captado

particularmente su interés, el joven recurre a este juego para representar un personaje humano o animal. Del león, por ejemplo, sólo aprende su rugido y su movimiento felino.

1.2.3. Diferencia entre juegos populares y tradicionales

Los juegos tradicionales están profundamente ligados a la cultura local y suelen estar vinculados a un lugar específico. Estos juegos reflejan las costumbres, creencias y valores de una comunidad particular; por ejemplo, pueden incluir danzas, rituales o actividades que se han transmitido de generación en generación, formando parte del patrimonio cultural de un grupo. Según Tabares (2010), los juegos tradicionales son "manifestaciones culturales construidas socialmente por la humanidad". En contraste, los juegos populares tienden a ser más universales y menos específicos en su localización, estos pueden ser adoptados y adaptados por diferentes culturas y comunidades, perdiendo así sus conexiones con las tradiciones locales específicas.

Respecto a su función social y significado, los juegos tradicionales van más allá de la mera diversión; son vehículos de identidad y cohesión social, actuando como un medio para fortalecer la comunidad y mantener vivas las tradiciones culturales. En este sentido, los juegos tradicionales son considerados un patrimonio cultural que refleja los valores y normas de un grupo; por otro lado, los juegos populares, aunque también pueden ser disfrutados por grandes grupos, a menudo se asocian más con el entretenimiento masivo y pueden ser vistos como productos de la globalización, donde su esencia cultural se diluye. Tabares (2010) señala que los juegos populares pueden ser "designados como formas de ocio que no necesariamente corresponden a las historias locales".

La literatura también refiere que los juegos tradicionales han sido afectados por las dinámicas de la modernidad y la colonialidad. Los juegos tradicionales han sido históricamente subalternizados, es decir, han sido desvalorizados en favor de formas de ocio que se consideran más "civilizadas" o modernas. Esto ha llevado a que las prácticas de ocio autóctonas sean vistas como inferiores, mientras que los juegos populares, a menudo importados o globalizados, son promovidos en su lugar (Miraflores & Ibáñez, 2015). Además, Tabares (2010) menciona que "la diferencia colonial subalternizó formas de conocer y pensar, así como prácticas de ocio". Esta dinámica resalta la importancia de reconocer y valorar los juegos tradicionales como parte integral de la identidad cultural en contraposición a la estandarización de los juegos populares.

Finalmente, es importante mencionar que los juegos tradicionales han sido objeto de control por parte de las estructuras de poder, que a menudo ven en ellos una amenaza a la hegemonía cultural. En cambio, los juegos populares, al ser más accesibles y menos vinculados a identidades específicas, pueden ser utilizados por el sistema dominante como herramientas de entretenimiento que distraen a las masas de las realidades sociales y políticas (Gamonaes & Gamonaes, 2017). Tabares (2010) señala que "los juegos y pulperías desviaban de las obligaciones a la gente de trabajo", lo que implica que los juegos populares pueden ser utilizados para mantener el orden social y evitar cuestionamientos a la estructura de poder existente.

1.2.4. Definición de autoestima

La autoestima es un importante constructo psicológico, definido por diversos estudiosos. Por ejemplo, Wilber (1995), afirma que está asociada a las características de un

individuo, en las que uno evalúa sus atributos, estableciendo así una autoestima negativa o positiva basada en sus niveles de autoconciencia. Postula además que, sirve de base para el desarrollo humano, ya que fomenta nuevas perspectivas del mundo y de uno mismo, y estimula acciones transformadoras y creativas. Para ser eficaz, este impulso requiere la capacidad de afrontar posibles amenazas y hacer realidad las aspiraciones que nos impulsan.

Coopersmith (1967) afirma que, aun reconociendo que existen cambios ocasionales que se reflejan en la opinión que una persona tiene de sí misma, «la autoestima no está sujeta a cambios transitorios, sino que es estable». Según este autor, «la autoestima se estabiliza en esta etapa debido a los logros o metas alcanzados; esta evaluación puede verse influida por incidentes o acontecimientos particulares y cambios en el entorno, pero la autoestima tiende a volver a su nivel habitual cuando las condiciones vuelven a su curso normal». Asimismo, afirma además que «es a partir de la adolescencia cuando los sentimientos y percepciones sobre uno mismo empiezan a estabilizarse».

En tanto, para Matthew y Fanning (1991) la autoestima denota la noción de valor propio, basada en el cúmulo de ideas, experiencias, emociones, y sensaciones que el individuo ha adquirido a lo largo de su vida. La multitud de percepciones, valoraciones y experiencias recogidas culmina en una autopercepción favorable o, por el contrario, en una sensación desconcertante de inadecuación en relación con las expectativas.

1.2.5. La educación y la autoestima

Para Coopersmith (1981) «Tan pronto como el niño es consciente de sí mismo como persona, comienza a desarrollarse la autoestima». Así, a partir de este momento, el entorno, las relaciones con los demás y las experiencias del niño pueden influir negativa o de

positivamente en el desarrollo de este concepto. Según Vallés (1998), la autoestima es algo que se puede aprender y no algo innato o heredado, en consecuencia, los padres y los profesores -los adultos más cercanos al niño- deben instruirla y reforzarla. A la hora de clasificar los elementos que afectan a la autoestima, varios estudiosos sugieren diversos métodos.

Los autores afirman que una característica distintiva primordial entre el ser humano y los demás animales es la autoconciencia, definida como la capacidad de formarse una identidad y asignarle un valor. La persona tiene la capacidad de delinear su identidad y luego determinar su satisfacción con ella. La cuestión de la autoestima hace referencia a la capacidad humana de evaluar. El autojuicio y el rechazo engendran un profundo sufrimiento, socavando gravemente los marcos psicológicos esenciales para su bienestar. McKay y Fanning (2009), citado por Santos (2018), afirman que la autoestima está intrincadamente conectada a la aceptación incondicional de la persona y al uso de sus habilidades, ya que ambas sirven como fuentes de motivación. Los castigos severos, los juicios severos y las expectativas excesivas impuestas por los adultos son profundamente perjudiciales.

1.2.6. Niveles de autoestima

Según Coopersmith et al. (1976) existen cuatro niveles de autoestima:

a.- Nivel Alto: Las personas que «experimentan sentimientos agradables de autoestima, de conocerse a sí mismas y saber que son importantes y especiales para alguien o están más seguras de sí mismas y satisfechas» son las que tienen una autoestima alta, según el autor. Son capaces de articular sus puntos de vista con diligencia y emoción, son miembros útiles de la sociedad y tienen opiniones coherentes sobre sus capacidades y/o competencias.

También tienen un fuerte sentido de su propia valía, un alto sentimiento de autoestima y una tendencia a aprender de sus errores (Coopersmith et al., 1976). Aquellos que poseen una autoestima alta son más hábiles para entablar relaciones entre sí y con desconocidos en diversos contextos sociales. Son más conscientes de su popularidad y establecen puntos de vista sociales que fomentan la aceptación y la apertura de los demás.

b.- Nivel Intermedio Alto: «Son algo inseguros, dependientes de la aceptación social y buscan insistentemente la aprobación», describen a las personas con niveles intermedios de autoestima, no obstante, son expresivos, optimistas y muy tolerantes con las críticas de los demás (Coopersmith et al., 1976).

c.- Nivel Intermedio Bajo: Coopersmith et al. (1976) hace la observación de que este grado de autoestima está asociado a emociones de inadecuación, incompetencia e incertidumbre en el crecimiento global de uno mismo. También incluye una sensación de vacío y falta de afecto por uno mismo. Los individuos con este grado de autoestima muestran comportamientos depresivos, desesperanzados y solitarios, así como escasas habilidades de manifestación y comunicación. Los individuos que tienen baja autoestima expresan sentimientos de insatisfacción consigo mismos. Creen y sienten que no son dignos, y anticipan constantemente fracasar, ser engañados y humillados, y creen que estas cosas suelen ocurrirles a ellos (Coopersmith et al., 1976).

1.2.7. Dimensiones de la autoestima

De acuerdo con Haeussler y Milicic (1995), las dimensiones de la autoestima en la edad escolar son muy significativas:

a.- Dimensión afectiva: La valoración que la persona crea y mantiene sobre sí misma, sobre su imagen corporal y sus atributos personales, teniendo en cuenta su capacidad, productividad, significación y dignidad, sugiere una opinión subjetiva transmitida en actitudes hacia uno mismo. Es su autopercepción de los rasgos de su personalidad, que incluyen sentirse amable u hostil, tranquilo o inquieto, valiente o temeroso, estable o inestable, y equilibrado o desequilibrado.

b.- Dimensión corporal: La valoración que la persona crea y mantiene sobre sí misma, sobre su imagen corporal y sus atributos personales, teniendo en cuenta su capacidad, productividad, significación y dignidad, sugiere una opinión subjetiva transmitida en actitudes hacia uno mismo. Sentirse físicamente atractivo incluye sentirse coordinado y armonioso en las niñas y fuerte y capaz de protegerse en los niños.

c.- Dimensión social: Sensación de que uno es capaz de manejar diversas circunstancias sociales; es el juicio que una persona se forma y mantiene de forma coherente sobre sí misma con respecto a cómo interactúa con los miembros de su familia; su capacidad, importancia, dignidad, y productividad son factores de los que se deriva una valoración personal que se refleja en las actitudes hacia uno mismo.

d.- Dimensión escolar: Desde la óptica intelectual, es la autopercepción de las propias capacidades intelectuales, como sentirse inteligente, inventivo y constante. Comprende el juicio que un individuo se forma y mantiene sistemáticamente sobre su rendimiento en el aula, teniendo en cuenta su capacidad y productividad.

1.3. Bases teórico-científicas

1.3.1. Teoría sociocultural de Vygotsky

Vogotski (1982) afirma la importancia que tiene en el niño jugar y dramatizar aspectos que se presentan a su alrededor. Decía que, “cuando un niño observa un tren por primera vez, suele representarlo a través del juego, simulando el movimiento de la locomotora, emitiendo silbidos, golpeando superficies como si fueran puertas e imitando cada detalle percibido, lo que le genera entusiasmo y diversión”. Esta afirmación, es indefectiblemente cierta, porque los niños juegan en consonancia con lo que experimentan y perciben en su contexto social o cultural. Lo hacen a través de imitaciones, de representaciones, y tomando como base el juego, lo lúdico. Entre sus múltiples aportes, Vogotski (1982) estudia el desarrollo de un niño desde un enfoque holístico; manifiesta el rol que juega en este proceso la imaginación artística de los niños, junto con la expresión literaria, el teatro y la dramatización; estos aspectos se fundamentan en que la función se basa en los hechos y acciones que los infantes efectúan por sí mismos, conecta los poderes imaginativos y creativos de las artes con la experiencia individual de la forma más pertinente, eficaz y satisfactoria posible. Por el contrario, según Valenzuela (1970) citado en Vidaurre (2022), «el arte es una forma de expresión que impulsa la creatividad y permite a los individuos transmitir sus emociones mediante un medio de comunicación innato: el cuerpo como instrumento de voz».

1.3.2. Teoría de Piaget

Piaget (2006) ha subrayado el valor del juego en los procesos de desarrollo tanto a través de sus trabajos teóricos como de sus hallazgos clínicos. Correlaciona la progresión de

las etapas cognitivas con la evolución de la actividad lúdica: las múltiples manifestaciones del juego que surgen en el desarrollo infantil son el resultado directo de los cambios que se producen simultáneamente en las estructuras cognitivas del niño. Entre los dos componentes esenciales para cualquier adaptación inteligente a la realidad -acomodación y asimilación-, el juego ejemplifica la asimilación, ya que representa la acción primaria del niño, la actividad fundamental a través de la cual el niño se compromete con una realidad abrumadora. Además, Piaget basa su investigación sobre el desarrollo moral en el examen de la evolución de los conceptos normativos dentro del juego. El modo en que los niños se comprometen con las reglas del juego y las comprenden refleja el desarrollo de su conciencia de las normas sociales.

1.3.3. Teoría de la autoestima de Branden

Para Branden (2022) la autoestima se entrelaza con el constructo, convicción; es decir, cuando una persona cree en lo que está haciendo, y se siente capaz de hacerlo; en este proceso se fusionan dos elementos; sostiene que la conducta humana está influida por necesidades básicas, una de las cuales es la autoestima. Debemos aprender a utilizar nuestras capacidades humanas para satisfacer la demanda de autoestima, ya que, para este autor «hay seis fundamentos importantes de la autoestima: el acto de vivir intencionadamente, la apropiación de la propia vida, la aceptación de uno mismo, la autoafirmación, la vida con propósito y el mantenimiento de la propia integridad». La autoestima es un resultado, lo que significa que es el resultado de prácticas internas que hemos desarrollado desde que éramos jóvenes. Branden (2022) propone en su libro «Los seis pilares de la autoestima» seis técnicas esenciales que nos ayudan a cultivar nuestra autoestima y a lograr un crecimiento interior más integral.

a.- La práctica de vivir conscientemente: Es estar presente en lo que hacemos mientras lo hacemos, honrar la realidad sin huir de ella ni negarla. Tener conciencia tanto del mundo exterior como del interior. Implica tener la libertad de elegir y estar dispuesto a vivir con los resultados de las propias elecciones.

b.- La práctica de aceptarse a sí mismo. No podemos superar las sensaciones desagradables si no reconocemos que las tenemos. Por lo tanto, no rechaces ni descartes nuestros pensamientos, sentimientos o comportamientos.

c.- La práctica de asumir la responsabilidad de uno mismo. debemos entender que somos los creadores de nuestras propias elecciones y acciones, es decir, de la realización de nuestros sueños y la selección de nuestros negocios.

d.- La práctica de la autoafirmación. Es la manera de buscar expresar nuestros deseos y necesidades. Actuar con autenticidad y sostener firmemente nuestras convicciones, valores y emociones

e.- La práctica de vivir con propósito. De acuerdo con Branden (2022), es determinar nuestros objetivos, dar los pasos necesarios para alcanzarlos y no rendirnos hasta conseguirlo. Es organizar las acciones alrededor de las metas y propósitos; centrando las energías en razón del logro de nuestras metas.

f.- La práctica de la integridad personal. Tiene que ver con la práctica ética y moral de la persona, significa poseer principios de conducta y permanecer fieles a ellos en cada una de las acciones.

1.3.4. La autoestima según S. Coopersmith.

Coopersmith (1989) asume que las creencias y acciones de una persona con respecto a su propia valía son las que construyen su autoestima, según esta definición, la autoestima es el juicio que una persona suele formarse y mantener sobre sí misma, y se manifiesta en sus acciones de aprobación y desaprobación. «La autoestima es el mérito que la persona concede a los sentimientos que tiene sobre sí misma», según S. Coopersmith (1989) existen cuatro agentes muy representativos de la idea de autoestima:

- a. La aceptación, el malestar y la consideración de las personas entre sí, así como su significado;
- b. La apariencia de victorias y el lugar que uno ocupa en la sociedad;
- c. La apreciación de las personas sobre sus hábitos y cómo éstos se ven modificados por sus deseos y méritos; y,
- d. Cómo reaccionan las personas ante la evaluación (Coopersmith, 1989).

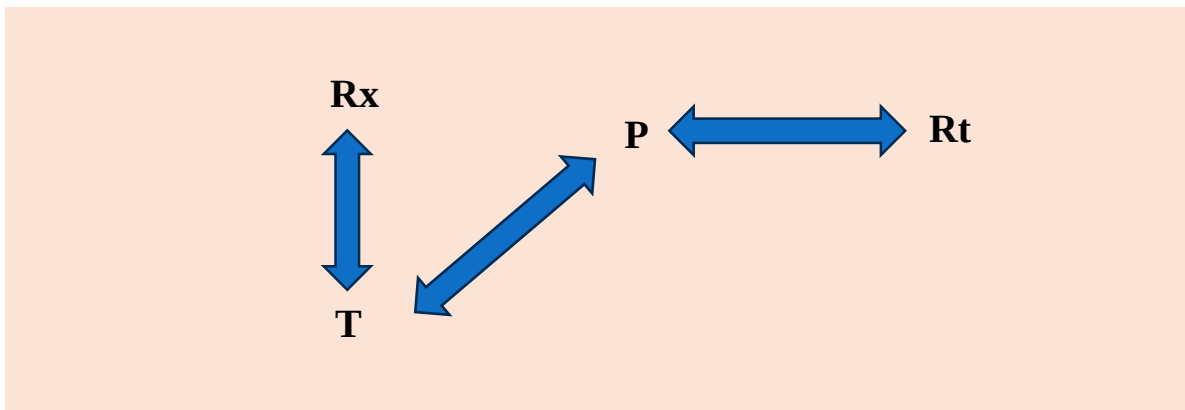
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño metodológico

El estudio fue no experimental, descriptivo e incluyó una propuesta. Fue descriptivo porque identificó los rasgos de la autoestima de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E. N° 82271 San Pablo - Cajamarca. Debido a que el investigador se limitó a observar, describir y basar sus hallazgos en ciertas partes de la realidad, fue descriptivo. Sin embargo, dado que no se modifican variables ni se intenta esclarecer vínculos causa-efecto, fue no experimental, sino que se limitó a presentar los hechos tal cual son y establecer la frecuencia con que ocurren. Además, el diseño fue propositivo, ya que sugiere métodos, como la realización de juegos conocidos, para elevar la autoestima del grupo poblacional mencionado.

Figura 1

Esquema de relación de variables



Leyenda:

Rx: Realidad problemática

T: Marco teórico

P: Propuesta teórica

Rt: Realidad por transformar

2.2. Población y muestra

2.2.1. Población

Para este estudio la población total contempló a los 25 niños y niñas del primer grado del nivel primario de la I.E. N°82271 San Pablo, Cajamarca.

2.2.2. Muestra

Para la investigación, la muestra poblacional fue conformada por los 25 estudiantes del primer grado del nivel primario de la I.E. N°82271 San Pablo, Cajamarca.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de los datos se utilizó una guía de observación. Este instrumento fue creado con la intención de determinar los rasgos de la autoestima de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E. N° 82271 San Pablo, Cajamarca.

2.3.1. Instrumentos

Ficha de evaluación: Herramienta que permitirá evaluar la validez del cuestionario EDINA. Se les brindó a los jurados expertos una guía de observación con las dimensiones, items y cuatro criterios de evaluación (redacción clara y precisa, con coherencia respecto a los indicadores, dimensiones y la variable) con 2 opciones cada una (sí y no).

Cuestionario de la autoestima en la infancia EDINA: Esta herramienta mide los cuatro ámbitos de la autoestima - afectivo, corporal, social y académico-, así como la

autoestima global. Utilizando un sistema de calificación de tres puntos (derivado de una escala de Likert) en el que 1 representa el nivel más bajo de identificación y 3 el máximo, el alumno debe indicar en qué medida se identifica con las afirmaciones sobre autoestima. En consecuencia, los resultados de cada elemento podrían tener una puntuación mínima de 1 o una puntuación máxima de 3. Asimismo, la respuesta a cada pregunta (en base a la guía de observación) se hará con los parámetros de R. Likert:

Si	A veces	No
----	---------	----

(**Cuestionario EDINA: Autores:** Rosario Mérida, Antonio Serrano y Carmen Tabernero Universidad de Córdoba, Argentina) Diseño de un cuestionario de la autoestima en la infancia).

2.3.2. Descripción del trabajo de campo

a.- Las acciones realizadas durante el trabajo de campo estuvieron orientadas por el primer objetivo de la investigación científica, el cual responde a: diseñar un programa de juegos populares para elevar la autoestima en los alumnos del primer grado de la I.E. N° 82271 San Pablo, región de Cajamarca.

b.- Previa coordinación con la autoridad de la I.E. y el profesor de aula, la aplicación del instrumento se realizó en el local de la I.E. N°82271 San Pablo, Cajamarca, la misma que comprendió a los 25 estudiantes; así como al docente de aula.

Se efectuaron las actividades siguientes:

c.-Motivación de los estudiantes para su participación en la actividad programada.

d.-Observación de manera profunda del desenvolvimiento de los estudiantes en relación al desarrollo de la autoestima, y registro en el instrumento.

e.-El cuestionario estuvo contenido de veintisiete preguntas, clasificadas según las dimensiones de la autoestima.

2.3.3. Validación

Validez del contenido fue determinada por la opinión de expertos, se debe tener en cuenta que se revisó y evaluó por dos expertos en la materia.

2.3.4. Análisis estadístico de los datos

Mediante estadísticas descriptivas mostradas en tablas, la investigadora explicó los datos de acuerdo con los que se recopilaron a través del instrumento. A continuación, la información recopilada se ordenó y contabilizó de acuerdo con los objetivos del estudio previstos.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Resultados

Tabla 1

Dimensión afectiva

Personal	Si		A veces		No		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
01.-Las cosas muchas veces me salen mal	11	44	06	24	08	32	25	100
02.-Me siento bien conmigo mismo	16	64	04	16	05	20	25	100
03.-Se burlan de mí, mis compañeros porque dicen que cuando hago las cosas, las hago mal.	17	68	05	20	03	12	25	100
04.-Me siento triste porque hablan de mal de mi y se burlan cuando algo no me sale bien	19	76	02	08	04	16	25	100
05.-Cuando el profesor hace la clase, me olvido mucho de lo que aprendo	14	56	09	36	02	08	25	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación desarrollada entre los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo, Cajamarca

Interpretación

Según Haeussler y Milicic (1995), la autopercepción del niño sobre su imagen física y sus cualidades personales -teniendo en cuenta su capacidad, productividad, importancia y dignidad- se conoce como dimensión afectiva. Esto sugiere una evaluación subjetiva de uno mismo que se refleja en las actitudes del niño hacia sí mismo. Es su autopercepción de los rasgos de su personalidad, que incluyen sentirse amable u hostil, tranquilo o inquieto, valiente o temeroso, estable o inestable y equilibrado o desequilibrado. De acuerdo con los resultados se puede observar que el 44% presentó actitudes donde las cosas muchas veces le salen mal; el 64% de los niños si presentaron actitudes de sentirse bien consigo mismo; el 68% reflejó actitudes comportamentales que indicaron que siempre se burlan de él (ella) sus compañeros

porque dicen que cuando hago las cosas, las hago mal. A esta percepción se le suma otra como el 76% de niños que siempre se siente triste porque hablan de mi mal y se burlan cuando algo no me sale bien; y, por otra parte, se tiene que el 56% de los niños indicaron que, cuando el profesor hace la clase, siempre se olvida de lo que aprende.

Tabla 2

Dimensión corporal

Personal	Si		A veces		No		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
6.-Me siento bien con mi cuerpo	11	44	06	24	08	32	25	100
7. Siento miedo cuando me equivoco y se van a molestar conmigo	16	64	04	16	05	20	25	100
8. Cuando el profesor me pregunta algo siento miedo y no puedo responder	17	68	05	20	03	12	25	100
9. Me siento bien con mis compañeros	19	76	02	08	04	16	25	100
10- Me divierto con mis otros compañeros	14	56	09	36	02	08	25	100
11.-Me gusta ayudar a otros compañeros cuando me lo piden	11	44	07	28	07	28	25	100
12-Siento vergüenza cuando algo me sale mal o me equivoco	06	24	05	20	14	56	25	100
13.-Creo que soy simpático (a)	07	28	05	20	13	52	25	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación desarrollada entre los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo, Cajamarca

Interpretación:

La dimensión corporal según Haeussler y Milicic (1995), está estrechamente relacionada con la percepción que el joven tiene de sus propios rasgos de personalidad, como si es amable o malhumorado, constante o errático, intrépido o valiente, tranquilo o inquieto,

generoso o tacaño, equilibrado o desequilibrado. En sí, es la autopercepción que el niño hace y mantiene con respecto a sí mismo. En la tabla 2, sobre la dimensión corporal, se puede observar que al 44% de niños si les gusta su cuerpo; el 64% siente miedo cuando se equivoca frente la maestra; piensa que lo van a gritar o algo más; actitud que va acompañada con el 68% que expresa miedo cuando la maestra me pregunta algo sobre la clase. Desde el lado positivo el 76% expresó actitudes de querer a sus compañeros; el 56% expresó una actitud de pasarla bien con otros niños y niñas. Por el lado humano el 44% de niños les gusta ayudar a otros niños. Por otra parte, el 56% de niños observados sienten vergüenza cuando esta con otros niños; y el 52% se siente que no es bonito, no es simpático (a); es decir, hizo caso a las burlas, a las frases vertidas contra él (ella).

Tabla 3

Dimensión social

Ítems	Si		A veces		No		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
14.-Mis papás y mis hermanos me quieren mucho	06	24	08	32	11	44	25	100
15.-En mi casa me porto mal	07	28	14	56	04	16	25	100
16.-Me gusta hacer las tareas en mi casa	12	48	04	16	09	36	25	100
17.-Me gusta jugar mucho en casa	04	16	06	24	15	60	25	100
18.-Cuando juego con otros niños me molesto cuando no me hacen caso	04	16	12	48	09	36	25	100
19.-Me gusta ir al colegio	07	28	12	48	06	24	25	100
20.-Hay niños que no quieren jugar conmigo en el recreo	08	32	12	48	05	20	25	100

21.-Le cuento a mis padres como me fue el día en la escuela	06	24	08	32	11	44	25	100
--	----	----	----	----	----	----	----	-----

Nota: Elaborado en base a la guía de observación desarrollada entre los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo, Cajamarca

Interpretación:

Según Haeussler y Milicic (1995), la dimensión social se refiere a la percepción que una persona construye y mantiene de manera coherente sobre sus relaciones con los miembros de su familia; la cual incluye su dignidad, capacidad, importancia y productividad, aspectos a partir de los cuales se forma una opinión subjetiva que se transmite a través de las actitudes hacia ellos. Tiene que ver con sentirse capaz de manejar diversas circunstancias sociales; lo cual incluye tener la iniciativa, llevarse bien con individuos del otro sexo y resolver fácilmente problemas interpersonales. También implica sentirse unido. Según los resultados, el 44% de los niños mencionó que su familia no les quiere mucho, y el 48% de los niños manifestó que los demás niños se ríen de ellos. Por otra parte, el 56% de los niños expresó que, de vez en cuando se porta mal en casa, lo que coincide con el 44% de los niños que dicen que no cuentan a su familia sus días de colegio. Por otra parte, el 48% mencionó que tiene muchos amigos(as); aspecto que se contradice con el 60% de actitudes que detalló no juega mucho en casa; y con el 48% que expresó que algunas veces se molesta con otros niños y niñas: incluso con el 48% que a veces le gusta ir al colegio; observación que es compatible con el 48% que expresa que algunas veces los otros no quieren jugar con el (ella) en el recreo.

Tabla 4*Dimensión escolar*

Ítems	Si		A veces		No		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
22.-Siempre entiendo lo que el maestro o la maestra me piden que haga”	06	24	08	32	11	44	25	100
23.-En el salón de clase estoy muy contento o contenta	06	24	07	28	12	48	25	100
24.-Me gusta hacer las tareas del colegio	07	28	14	56	04	16	25	100
25.-Entiendo cuando la maestra hace la clase	12	48	04	16	09	36	25	100
26.-Me siento bien al entender la clase	04	16	06	24	15	60	25	100
27.-Sé desarrollar la tarea	04	16	12	48	09	36	25	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación desarrollada entre los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo, Cajamarca

Interpretación

Según Haeussler y Milicic (1995), es la autopercepción que tiene el niño de su rendimiento en el aula, teniendo en cuenta sus capacidades y su productividad, constituye la dimensión escolar. Esta autopercepción suele estar en manos del joven. Desde el punto de vista intelectual, se refiere a la autoevaluación de las propias capacidades intelectuales, como sentirse inteligente, inventivo y constante. Con respecto a la tabla actual, los resultados contradicen los alcances teóricos expuestos anteriormente. Así tenemos que el 44% de niños no entiende lo que el maestro o la maestra le piden que haga; de igual forma, el 48% en el salón de clase no se siente muy contento o contenta; el 60% no se siente bien al no atender la clase; al 56% a veces le gusta hacer las tareas del colegio; incluso el 48% a veces no sabe desarrollar la tarea.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la presente investigación denominada “Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del primer grado de la I.E. N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019” la autora asume que la autoestima es de vital importancia en el desarrollo del ser humano, porque de ello depende su progreso como ser humano, o lo contrario; es decir, hablar de la autoestima es hablar del ulterior desarrollo que tendrá una persona en su devenir como ser humano. Y esto se expresa en diferentes fases del desarrollo humano; en particular desde su niñez, pubertad y la adolescencia. Coopersmith (1981) dice que la autoestima, es la actitud de aprobación o desaprobación, es cuando una persona se considera capaz, importante, exitoso y digno. Inferimos de ello que el desarrollo de la autoestima tiene mucho que ver con la autopercepción del niño. Sin embargo, según Branden (2022), la autoestima es la creencia en nuestra capacidad para pensar con claridad, nuestra habilidad para afrontar los pequeños obstáculos de la vida y nuestro derecho a la felicidad y al éxito. Según Branden (2022), es nuestra percepción de quiénes somos; no es algo que heredemos, sino más bien algo que recogemos de la gente que nos rodea y de los juicios que hacemos sobre nuestras acciones. Inferimos que los autores confluyen en destacar que la importancia de la autoestima de una persona radica en la aprobación o desaprobación de sí mismo; en todos los aspectos de su vida, desde lo afectivo, corporal y socioeconómico. Esto pone de manifiesto lo crucial que es tener en cuenta y cultivar el concepto de autoestima durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que de ello depende el desarrollo futuro de los alumnos. Los marcos teóricos de los autores sustentan la necesidad de crear planes para elevar la autoestima de nuestros alumnos de primer grado de primaria, considerando la situación real de la I.E. N° 82271 San Pablo de la región Cajamarca, denota que entre los niños existe ciertas actitudes de burla, de fastidio de unos a otros. Se evidencia ciertas manifestaciones de apatía, por un lado, como de agresividad y de

abuso de algunos estudiantes por otro lado. Algunos niños agresivos intimidan a sus compañeros para obligarles a hacer cosas contra su voluntad. Pueden crear un ambiente de miedo en la escuela, lo que puede aumentar la tensión y la violencia entre todas las partes implicadas. De acuerdo a los resultados obtenidos como producto de nuestra guía de observación no son los resultados esperados, pues en sí responde a una realidad que se contradice con los postulados oficiales. En lo que respecta a la dimensión afectiva según Haeussler y Milicic (1995), la autopercepción de los rasgos de personalidad de un niño, como sentirse empático o antipático, estable o inestable, intrépido o valiente, tranquilo o sosegado, bienhumorado o malhumorado, generoso o tacaño, equilibrado o desequilibrado, está fuertemente correlacionada con el sentimiento de autoestima del niño. Es la autoevaluación de sí mismo que el niño crea y mantiene al día. En la tabla 1, sobre la dimensión afectiva, sin embargo, podemos observar que el 44% presenta actitudes que las cosas muchas veces le salen mal; el 64% de los niños si presentan actitudes de sentirse bien consigo mismo; el 68% refleja actitudes comportamentales que indican que siempre se burlan de él (ella) sus compañeros porque dicen que cuando hago las cosas, las hago mal. A esta percepción se le suma otra como el 76% de niños que siempre se siente triste porque hablan de mi mal y se burlan cuando algo no me sale bien; y, por otra parte, se tiene que el 56% de los niños indican que cuando el profesor hace la clase, siempre se olvida de lo que aprende. Estos resultados son compatibles con la apreciación de Valladares y Navarro (2024) que, afirma que el sentido de valía de una persona por sus características físicas, mentales y espirituales -los elementos que componen su personalidad- se denomina autoestima. Los autores analizan cómo el juego dramático ayuda a los niños a adquirir habilidades y competencias sociales en la escuela primaria, lo que les ayuda a ser más independientes y seguros de sí mismos. Los resultados de su trabajo demuestran la validez de la técnica del juego dramático como sustituto y su

valor para la autoexpresión, la comunicación y -sobre todo- la interacción con los compañeros de clase y la comunidad en general. Como resultado, reconocen su valía y competencia y reconocen la importancia del aprendizaje.

En la tabla 2, sobre la dimensión corporal, podemos observar que al 44% de niños si les gusta su cuerpo; el 64% siente miedo cuando se equivoca frente la maestra; piensa que lo van a gritar o algo más; actitud que va acompañada con el 68% que expresa miedo cuando la maestra me pregunta algo sobre la clase. Desde el lado positivo el 76% expresa actitudes de querer a sus compañeros; el 56% expresa una actitud de pasarla bien con otros niños y niñas. Por el lado humano el 44% de niños les gusta ayudar a otros niños. Por otra parte, el 56% de niños observados sienten vergüenza cuando esta con otros niños; y el 52% se siente que no es bonito, no es simpático (a); es decir, hizo caso a las burlas, a las frases vertidas contra él (ella) Estos resultados se contraponen con lo planteado por Haeussler y Milicic (1995), donde afirma que la autopercepción de los rasgos de personalidad del niño, como sentirse empático o antipático, estable o inestable, intrépido o atrevido, tranquilo o callado, de buen carácter o malhumorado, generoso o tacaño, equilibrado o desequilibrado, está íntimamente ligada a esta dimensión. Es la creación y el mantenimiento por parte del niño de una percepción de sí mismo.

De acuerdo con Haeussler y Milicic (1995), la dimensión social se refiere a la valoración que una persona hace y mantiene de forma coherente sobre sus interacciones con los miembros de su familia; incluye su capacidad, productividad, importancia y dignidad, aspectos a partir de los cuales se forma una opinión subjetiva que se transmite a través de las actitudes hacia ellos. Tiene que ver con sentirse capaz de manejar diversas circunstancias sociales; esto incluye tener la iniciativa, llevarse bien con individuos del otro sexo y resolver

fácilmente problemas interpersonales. También implica sentirse unido. Entre los resultados obtenidos, se tiene que el 44% de los niños expresa que su familia no lo quiere mucho; que el 48% de niños siente que los otros niños y niñas se ríen de él (ella); por otra parte, el 56% expresa que algunas veces se porta mal en casa; coherente con el 44% que dice que no cuenta a su familia como le fue el día en la escuela. Por otra parte, el 48% expresa que tiene muchos amigos y amigas; aspecto que se contradice con el 60% de actitudes que expresa no juega mucho en casa; y con el 48% que expresa que algunas veces se molesta con otros niños y niñas: incluso con el 48% que a veces le gusta ir al colegio; observación que es compatible con el 48% que expresa que algunas veces los otros niños y niñas no quieren jugar con el (ella) en el recreo.

De igual forma, Haeussler y Milicic (1995) menciona que, la autopercepción que tiene el niño de su rendimiento en el aula, teniendo en cuenta sus capacidades y su productividad, constituye la dimensión escolar. Esta autopercepción suele estar en manos del joven. Desde una perspectiva intelectual, se refiere a la autoevaluación de las propias capacidades intelectuales, como sentirse inteligente, inventivo y constante. En lo que respecta a la presente tabla, los resultados son contradictorio en relación a los alcances teóricos expresados anteadamente Así tenemos que el 44% de niños no entiende lo que el maestro o la maestra le piden que haga; el 48% de igual forma, en el salón de clase no se siente muy contento o contenta; el 60% no se siente bien al no atender la clase; al 56% a veces le gusta hacer las tareas del colegio; incluso el 48% a veces no sabe desarrollar la tarea.

CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Título: “Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019”

5.1. Presentación

En el estudio presentado denominado, Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019” de acuerdo al diagnóstico desarrollado, entre los resultados se tiene que los estudiantes del primer grado del nivel primario en su mayoría demuestran inseguridad para comunicarse; son poco extrovertidos; tienen problemas para relacionarse con sus pares, observándose ciertas actitudes de agresividad. Por otra parte, se inhiben en participar en grupos de trabajo, así como que les cuesta trabajo expresar sus ideas; aspectos que se traducen en un bajo rendimiento escolar. Estos resultados evidencian que tan distantes están los componentes de valoración de la autoestima de los niños con la realidad educativa. En ese sentido, es que mediante el presente trabajo de investigación se pretende contribuir con estrategias de los juegos populares a fin de mejorar la autoestima de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019.

5.2. Fundamentación

Vogotski (1982) afirma que «un niño dramatiza, haciendo de locomotora, silbando, llamando a las puertas, imitando lo que ve y experimentando la alegría de hacerlo, cuando ve un tren por primera vez». Dado que un equipo implica una interacción constante entre docentes y estudiantes, donde cada miembro aporta de manera específica, el teatro se concibe como una experiencia reflexiva, integradora y compleja, en la que la teoría y la práctica se

combinan como eje central del proceso de enseñanza, promoviendo una comunicación sostenida con las realidades sociales. Desde una perspectiva diferente, Branden (2022) afirma que la autoestima es una convicción, utilizando la palabra «convicción» para denotar compromiso y acción con el mismo sentimiento e idea. Sostiene que la autoestima es una necesidad humana fundamental que da forma a nuestras acciones; en otras palabras, la autoestima es una necesidad que debemos aprender a saciar mediante el uso de nuestras facultades humanas, ya que la decisión de ejercer la razón y la responsabilidad conecta el sentido de eficacia y valía personal de un individuo, que juntos conforman el total integrado de la autoconfianza y el autorrespeto. Del mismo modo, según Branden (2022) , hay seis componentes fundamentales de la autoestima: vivir intencionadamente, abrazarse a uno mismo, responsabilizarse de uno mismo, afirmarse, tener un propósito en la vida y tener integridad personal.

5.3. Justificación

El juego es una actividad placentera que proporciona placer y despierta el interés por volver a jugar, al tiempo que favorece un desarrollo emocional sano. Permite comunicar sentimientos y emociones. El juego tiene que ser libre, espontáneo y totalmente voluntario; comienza por voluntad propia y se desarrolla mediante el ejercicio de esa voluntad al seleccionar y modificar el juego. Tanto si el objetivo del juego es educativo, artístico o relacional, tiene un fin en sí mismo; todo juego tiene una finalidad lúdica: el juego mismo. La importancia del presente programa radica en poder elaborar estrategias didácticas del teatro dramático enfocados en desarrollar una adecuada autoestima en los niños con ello permitirá realizar una comparación, evaluación y medición sobre lo fundamental que podría ser estos tipos de programas dentro de las escuelas y centros educativos. A nivel social el

trabajo desarrollado va resultar en gran medida muy útil para que otras instituciones educativas, así como otros profesionales del ámbito pedagógico decidan implementar una estrategia didáctica parecida y/o enfocado a los mismos objetivos.

5.4. Objetivos

5.4.1. Objetivo general

Diseñar un programa de juegos populares para elevar la autoestima en los alumnos del primer grado de la I.E. N° 82271 San Pablo, región de Cajamarca.

5.4.2. Objetivos específicos

O.E. 01: Propiciar a través del juego la fuerza y el equilibrio corporal del niño y aceptar las normas del juego

O.E. 02: Fomentar el juego de potencia y de lucha estableciendo a su vez una interacción de solidaridad, de ayuda, y de trabajo en equipo con sus compañeros

O.E. 03: Desarrollar la coordinación motora, a través del juego de persecución al aire libre.

O.E. 04: Propiciar el desarrollo de su auto confianza y de sus habilidades sociales, a fin de sentirse capaz de enfrentar con éxito diferentes situaciones sociales.

5.5. Delimitación

- El espacio geográfico: La investigación se llevó a cabo en los estudiantes del aula del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo Cajamarca.

- Sujetos que participaron en este estudio: La población muestra de estudio fueron los 25 niños que conforman el aula del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo Cajamarca.

ESTRATEGIAS DEL JUEGO POPULAR PARA DESARROLLAR EL AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

Fundamentación del juego popular:

Es un cuerpo en interacción con los demás, concebido como un instrumento, una forma de expresión y una relación que lo conecta emocionalmente con el entorno; este, debe ser comprendido como la conexión estrecha entre su estructura somática, afectiva y cognitiva. El juego popular, por su parte, es una actividad bio-psico-motriz que contribuye al desarrollo de la psicomotricidad y al fortalecimiento de la autoestima de los estudiantes. Existen conexiones entre las artes plásticas y dramáticas, la expresión y el cuerpo en relación con los demás.

-Los alumnos adquieren una experiencia emocional de la sala y los objetos a través de esta práctica, que también pretende mejorar la motricidad y la salud, fomentar la expresividad psicomotriz, ayudar a las personas a comprenderse mejor a sí mismas y a su entorno, potenciar los aspectos lúdicos, recreativos, afectivos y comunicativos, liberar tensiones y facilitar una mejor comprensión intercultural.

Sesiones de aprendizaje:

I sesión de aprendizaje: “Pelea de gallos”



Objetivo específico 01: Desarrollar la fuerza y el equilibrio corporal del niño y aceptar las normas del juego

Dimensión corporal: Haeussler (1995) encontró una fuerte correlación entre la dimensión física y la autopercepción del niño de sus rasgos de personalidad, incluyendo sentirse simpático o antipático, estable o inestable, intrépido o valiente, pacífico o tranquilo, educado o irritable, generoso o tacaño, y equilibrado o desequilibrado.		
Proceso metodológico de la estrategia		
Organización de la estrategia		
✓ Las parejas de alumnos se formarán en dos filas enfrentadas a dos metros de distancia. ✓ Los miembros de cada fila estarán a tres metros de distancia unos de otros mientras se agachan, colocando los brazos y las palmas de las manos frente a ellos.		
Desarrollo de la estrategia		
-A una señal, los competidores se acercan saltando uno delante del otro y empujando a la otra competidora con las palmas de las manos en un intento de desequilibrarla. -Otro enfoque para evitarlo es saltar de lado o hacia atrás. - Despertar es lo mismo que rendirse. -Perder la pelea se determina tocando el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sea la planta de los pies. Juega una vez más.		
		
Materiales	Tiempo	Aula
Ninguno	25 min	Primer grado de primaria

Sesiones de aprendizaje

II sesión de aprendizaje “Las jaladitas”



Objetivo específico 02: Fomentar el juego de potencia y de lucha estableciendo a su vez una interacción de solidaridad, de ayuda, y de trabajo en equipo con sus compañeros

Dimensión corporal; Haeussler (1995) halló una correlación significativa entre la dimensión física y la autopercepción del niño sobre sus rasgos de personalidad, como el sentirse simpático o antipático, estable o inestable, intrépido o valiente, pacífico o tranquilo, educado o irritable, generoso o tacaño, y equilibrado o desequilibrado.

Proceso metodológico de la estrategia

Organización de la estrategia

- Jugadores: 8 a 12 por equipo.
- Línea de 8 metros de longitud; a cada lado de ellas se sitúa un equipo.

Desarrollo de la estrategia

Las parejas de jugadores se colocan en lados opuestos de la línea.
Cogidos de la mano, cada uno tira de su adversario a una señal para obligarle a cruzar la línea y entrar en sus dominios.
-Uno de ellos irá a la cárcel si traspasa la línea.
El equipo con más prisioneros gana después de que este juego se juegue hasta tres veces.

		
Materiales	Tiempo	Aula
Ninguno	25 min	Primer grado de primaria

Sesiones de aprendizaje III sesión de aprendizaje “Chicote caliente”	
	
Objetivo específico 03: Desarrollar la coordinación motora, a través del juego de persecución al aire libre.	
Dimensión social: para Haeussler (1995), hace referencia a la valoración que una persona construye y mantiene de manera coherente sobre sus interacciones con los miembros de su familia, e incluye aspectos como su capacidad, productividad, importancia y dignidad, aspectos a partir de los cuales se forma una opinión subjetiva que se transmite a través de las actitudes hacia ellos. Tiene que ver con sentirse capaz de manejar diversas circunstancias sociales; esto incluye tener la iniciativa, llevarse bien con individuos del otro sexo y resolver fácilmente problemas interpersonales. También implica sentirse unido.	
Proceso metodológico de la estrategia	
Desarrollo de la estrategia	

- La tarea de ocultar la cuerda se asigna a un jugador por sorteo.
- Cuando la cuerda ya está oculta, los demás jugadores que la han ocultado igualmente.
- El dueño llama por teléfono a sus socios.
- Ellos buscan la cuerda tras salir de sus refugios.
- Es posible ayudarles con «frío o calor».
- El primero que descubre la cuerda persigue a los demás y les golpea con «látigos»; para escapar, tienen que volver a donde estaban escondidos.

Reglas del juego:

- Se selecciona a un niño para buscar la correa. Para encontrar la correa, los otros niños la esconden.
- Cuando un jugador está cerca de ellos, los jugadores deben decir «caliente», cuando está lejos, deben decir «frío», y si está en cualquier lugar intermedio, deben decir «caliente».
- El jugador perseguirá a los otros jugadores después de encontrar la correa.
- El primero en ser tocado con la correa será el siguiente en buscar la correa.

Materiales	Tiempo	Lugar
Jugadores: 5 a 10 Material: un cordel que no sea fuerte	25 minutos	Patio de la I.E. o un terreno llano

Sesiones de aprendizaje: IV sesión de aprendizaje “El cazador y los zorros”



Objetivo específico 04: Propiciar el desarrollo de su auto confianza y de sus habilidades sociales, a fin de sentirse capaz de enfrentar con éxito diferentes situaciones sociales

Dimensión social: para Haeussler (1995), hace referencia a la valoración que una persona construye y mantiene de manera coherente sobre sus interacciones con los miembros de su familia, e incluye aspectos como su capacidad, productividad, importancia y dignidad, aspectos a partir de los cuales se forma una opinión subjetiva que se transmite a través de las actitudes hacia ellos. Tiene que ver con sentirse capaz de manejar diversas circunstancias sociales; esto incluye tener la iniciativa, llevarse bien con individuos del otro sexo y resolver fácilmente problemas interpersonales. También implica sentirse unido.

Proceso metodológico de la estrategia		
Organización de la estrategia		
- puede involucrar de 12 a 30 jugadores. -Antes de iniciar, se designarán a dos niños: uno será el cazador y el otro su ayudante, también conocido como el perro: -El cazador y su ayudante se ubicarán en una esquina del campo de juego; - Los demás niños se convertirán en zorros y se dispersarán por el campo.		
Desarrollo de la estrategia		
-A la señal de comienzo del juego, el cazador y su perro intentan perseguir a los zorros, que se dispersan por el campo eludiendo la captura; el zorro se considera cazado después de que el cazador le dé tres palmadas reglamentarias. Hasta que los zorros son cazados, la partida continúa.		
Materiales	Tiempo	Lugar
Ninguno	25 minutos	Patio de la I.E. o un terreno llano
Sesiones de aprendizaje: V sesión de aprendizaje “La gallinita ciega”		
		
Objetivo específico 02: Propiciar el desarrollo de su auto confianza y de sus habilidades sociales, a fin de sentirse capaz de enfrentar con éxito diferentes situaciones sociales		
Dimensión social: tal y como la define Haeussler (1995), se refiere a la valoración que un individuo asigna y mantiene de forma coherente con respecto a las interacciones con los miembros de su familia; abarca su capacidad, productividad, importancia y dignidad, a partir de las cuales se forman juicios personales que se manifiestan en actitudes hacia el individuo. Se refiere a la capacidad de desenvolverse con destreza en diversos entornos sociales; por ejemplo, tomar la iniciativa, relacionarse con personas del sexo opuesto y resolver problemas interpersonales con facilidad, al tiempo que se tiene un sentido de la unidad.		
Proceso metodológico de la estrategia		

Desarrollo de la estrategia		
- Un jugador asume el papel de una gallina ciega. - Para lo cual se tapa los ojos con un pañuelo y no puede ver nada. - El resto de los participantes forman un círculo a su alrededor e inician el siguiente diálogo “Gallinita ciega ¿qué se te ha perdido? (dice el grupo) Una aguja y un dedal (contesta la gallina) Pues da tres vueltas y ponte a buscar (Dice el grupo) Una, dos y tres. Y la del revés”. - La gallina pequeña gira tres veces y, con los brazos extendidos, intenta atrapar a un individuo dentro del círculo. - El resto intentará despistarla agachándose, tocándola, alejándose. - Al atrapar a un individuo, debe deducir su identidad únicamente por percepción táctil. - Si acierta, venda los ojos al individuo que ha apresado, designándolo como la gallina; si se equivoca, repite el proceso.		
Materiales	Tiempo	Lugar
Ninguno	25 minutos	Patio de la I.E. o un terreno llano

Sesiones de aprendizaje: VI sesión de aprendizaje: “Caperucita roja”	
	
Objetivo específico: Propiciar el desarrollo de su auto confianza y de sus habilidades sociales, a fin de sentirse capaz de enfrentar con éxito diferentes situaciones sociales	
La dimensión afectiva: según Haeussler (1995), hace alusión a la autopercepción del niño respecto a su imagen corporal y atributos personales, abarcando sus habilidades, productividad, significación y dignidad, lo que implica una evaluación personal manifestada en actitudes hacia sí mismo. Pertenece a la autoevaluación individual de los rasgos de personalidad, incluidos los sentimientos de simpatía u hostilidad; estabilidad o inestabilidad; valor o miedo; calma o reticencia; temperamento, ya sea amable o irascible; y equilibrio o desequilibrio.	

Proceso metodológico de la estrategia dramática		
-Para realizar la actividad van a ir a un área verde que tenga árboles, plantas, etc. -Todos se ubicarán en un círculo en área donde este y el docente les va a leer el cuento de la caperucita roja de una manera dinámica para que los niños también participen. -Se van a escribir en papeles todos los personajes y cada niño escogerá al azar un papel, tendrán que interpretar el personaje que les toco; -Harán una simulación de lo que pasa en el cuento, los personajes se podrán repetir.		
Cierre de la actividad		
Para finalizar la sesión todos los niños se reunirán y uno por uno ira pasando al frente presentándose como el personaje que le toco, y actuando como tal.		
 CUANDO EL LOBO ESTABA A PUNTO DE ZAMPARSE A CAPERUCITA, SE LE OCURRIÓ UNA IDEA... – IRÉ A CASA DE LA ABUELA Y ME LA COMERÉ. CUANDO LLEGUE LA NIÑA NO TENDRÁ ESCAPATORIA Y ME LA COMERÉ TAMBIEN.		
Materiales	Tiempo	Aula
Cuento de caperucita roja, vestimenta e implementos para simular a los personajes.	30 min	5 años

CONCLUSIONES

El programa diseñado, compuesto por actividades lúdicas representa una propuesta fundamentada para fortalecer las dimensiones de la autoestima: afectiva, social, corporal y escolar, si bien solo se trata de una propuesta, por lo que no se ejecutó, el programa integra estrategias alineadas con marcos teóricos sólidos que abalan su pertinencia como herramienta pedagógica; su aplicación permitiría abordar las necesidades socioemocionales de los estudiantes, promoviendo un entorno más positivo para su desarrollo integral.

El diagnóstico de la autoestima en los estudiantes reveló disparidades en las dimensiones afectiva, corporal, social y escolar. Mientras que un grupo mostró actitudes positivas como sentirse bien consigo mismos y querer a sus compañeros, se identificaron aspectos críticos como inseguridad, tristeza y miedo al desempeño académico. Esto evidencia la necesidad de estrategias pedagógicas integrales que atiendan estas áreas desde un enfoque personalizado.

La fundamentación teórica, basada en Coopersmith (1981), Branden (2022) y Vygotsky (1982), subraya la relevancia del juego y la autoestima en el desarrollo infantil. Coopersmith destaca el vínculo entre autoestima y logros escolares; Branden resalta la autoconfianza a través de prácticas conscientes, mientras que Vygotsky enfatiza el juego como motor de creatividad y habilidades sociales. Estas perspectivas sustentan el uso de estrategias lúdicas para potenciar el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Se sugiere que la dirección de la I.E. N°82271 San Pablo, de la región Cajamarca, propicie e implemente el desarrollo de estrategias basados en los juegos populares como recurso didáctico que permita contribuir al desarrollo de la autoestima de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I.E. N°82271 San Pablo.

Se sugiere que la gestión de la I.E. N°82271 San Pablo, de la región Cajamarca, fomente en el ejercicio del proceso de enseñanza-aprendizaje el desarrollo de estrategias de juegos populares de la región, dado que son muchas los beneficios que se obtienen con estas estrategias, tanto en la mejora de autovaloración de los niños, como en sus relaciones con sus pares, docentes y padres de familia.

Se recomienda incluir a los padres de familia como participantes activos en el programa de juegos populares. Esto puede lograrse mediante talleres familiares donde los padres aprendan sobre la importancia del juego en el desarrollo socioemocional y adquieran estrategias prácticas para replicar estas actividades en casa. Además, se sugiere su participación en sesiones junto con sus hijos, lo que puede fortalecer los lazos afectivos y promover un entorno positivo tanto en el hogar como en la escuela; esta colaboración garantizaría una intervención integral que mejore los beneficios del programa, reforzando la autoestima y la confianza de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Branden, N. (2022). *Los seis pilares de la autoestima*. Editorial Planeta.
https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuarios/libros_contenido/arxiu/50/49324_Los_seis_pilares_de_la_autoestima.pdf
- Bronfenbrenner, U., & Morris, P. (2007). The Bioecological Model of Human Development. *Handbook of child psychology*, 1.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1002/9780470147658.chpsy0114>
- Coopersmith, S. (1967). *The antecedents of self-esteem*. W. H. Freeman.
- Coopersmith, S. (1981). Coopersmith Self-Esteem Inventories. *Coopersmith Self-Esteem Inventories (CSEI)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/t06456-000>
- Coopersmith, S. (1989). *Escala de autoestima de niños y adultos*. ACP.
- Gamonales, F., & Gamonales, M. (2017). Aproximación a los juegos populares y tradicionales del municipio de Alcuéscar. *Revista Profesional de Investigación, Docencia y Recursos Didácticos*, 85(8), 140-157. <https://core.ac.uk/download/pdf/235855726.pdf>
- Hyesoo, L. & Kyungil, P. (2022). The Effects of Traditional Game Program on the Emotional Intelligence, Social Competence and Self-esteem of Children in Child Welfare Center. *Humanities and Social Sciences*, 13(2), 531-546. 10.22143/HSS21.13.2.38
- James, W. (1905). The thing and its relations. *The Journal of Philosophy, Psychology and Scientific Methods*, 2(2), 29–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/2011699>
- Jara, L. (2022). *Los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023* [Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/21035>
- Matthew, M., & Fanning, P. (1991). *Autoestima. Evaluación y Mejora*. Ediciones Martines Roca.

- Miraflores, E., & Ibáñez, N. (2015). *Juegos populares y tradicionales para educación infantil*. CCS.
- Palacio, M., & Muñoz, M. (2023). Vista de El juego de roles como estrategia para fomentar la autoestima en la infancia. *Investigación y Acción*, 3(1). <https://revistas.uniatlantico.edu.co/index.php/Invefor/article/view/3837/4539>
- Piaget, J. (2006). Pláticas sobre la teoría de la inteligencia. *Revista de Investigación Educativa*, 2, 1–48. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283121711001>
- Rashta, E. (2022). *Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/83118%0A>
- Santos, M. (2018). *Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa N° 81917 del Caserio de Collayguida, Distrito y Provincia Santiago de Chuco, 2015* [Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/9977>
- Sullca, J. (2023). *Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa, 2021* [Universidad José Carlos Mariátegui]. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1917>
- Tabares, F. (2010). Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial. *Polis (Santiago)*, 9(26), 157-173. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-65682010000200008>
- Tercero, J., Zamora, L., & Calderón, M. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños de Educación inicial, de la Escuela Santo Domingo de Guzmán, en el segundo semestre del año 2020* [Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. <http://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/16225>
- Tolentino, N. (2022). *El juego como recurso didáctico para el cuidado del medio ambiente en los niños de 5 años de la I.E.I. No086 “Divino Niño Jesus”- Huacho, durante el año escolar 2020* [Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].

<https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.14067/6857>

- Valladares, M., & Navarro, J. (2024). Publicación: La dramatización como alternativa para el desarrollo de la autoestima en el nivel preescolar. Reflexiones. *Maestro y Sociedad*, 20(4), 997–1003. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>
- Vallés, A. (1998). *Cómo desarrollar la autoestima de los hijos*. Editorial EOS. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=43891>
- Vidaurre, N. (2022). *Dramatización como técnica para desarrollar la autoestima de los niños de 5 años de la IEE N° 658 “Fe y alegría”- huacho, durante el año escolar 2021* [Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/6309>
- Vogotski, L. (1982). *La imaginación y el arte en la infancia*. Ediciones Akal. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=iugGEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=Vygotsky,+L.+S.+\(1982\).+El+arte+y+la+imaginación+en+la+infancia.&ots=xQR4PT8Ym8&sig=wzNna_pr42IRu4RWAzaRA86rofU#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=iugGEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=Vygotsky,+L.+S.+(1982).+El+arte+y+la+imaginación+en+la+infancia.&ots=xQR4PT8Ym8&sig=wzNna_pr42IRu4RWAzaRA86rofU#v=onepage&q&f=false)
- Wilber, K. (1995). *Después del Edén: una visión transpersonal de la evolución humana*. Editorial Kairós.

ANEXO

Anexo 1.

Instrumento

(Basado en el Cuestionario EDINA: Mérida, Serrano y Tabernero. Universidad de Córdoba, Argentina)

Objetivo: Identificar las dimensiones de la autoestima en los niños del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo, de la región Cajamarca,

Instrucciones: De acuerdo a lo observado según criterios.

	Dimensiones de la autoestima infantil	Indicadores	Valoración		
			Si	A veces	No
	Afectiva	Las cosas muchas veces me salen mal			
		Me siento bien conmigo mismo			
		Se burlan de mí, mis compañeros porque dicen que cuando hago las cosas, las hago mal			
		Me siento triste porque hablan de mí mal y se burlan cuando algo no me sale bien			
		Cuando el profesor hace la clase, me olvido mucho de lo que aprendo			
	Corporal	Me siento bien con mi cuerpo			
		Siento miedo cuando me equivoco y se van a molestar conmigo			
		Cuando el profesor me pregunta algo siento miedo y no puedo responder			
		Me siento bien con mis compañeros			

		Me divierto con mis otros compañeros			
		Me gusta ayudar a otros niños compañeros cuando me lo piden			
		Siento vergüenza cuando algo me sale mal o me equivoco			
		Creo que soy simpático (a)			
	Social	Mis papás y mis hermanos me quieren mucho			
		En mi casa me porto mal			
		Me gusta hacer las tareas en mi casa			
		Me gusta jugar mucho en casa			
		Cuando juego con otros niños me molesto cuando no me hacen caso			
		Me gusta ir al colegio			
		Hay niños que no quieren jugar conmigo en el recreo			
		Le cuento a mi como me fue el día en la escuela			
		Siempre entiendo lo que el maestro o la maestra me piden que haga”			
		En el salón de clase estoy muy contento o contenta			
	Escolar	Me gusta hacer las tareas del colegio			
		No entiendo cuando hace la clase la maestra			
		Me siento bien al entender la clase			
		No se desarrollar la tarea			

Estructura de la valoración

N°	Indicadores	Si	A veces	No
1	Afectivo			
2	Corporal			
3	Social			
4	Escolar			

VALORACIÓN: (SI) = 3 (A VECES) = 2 (NO) =1

Anexo 2

Ficha de validación de expertos N°1

Título de la investigación: “Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019”

Objetivo: Identificar las dimensiones en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019”

Juez experto: Mag. Jiménez Gayoso. Clemencia Judith

Grado académico del experto: Maestra en educación; mención Administración educativa

Tipo de instrumento: Guía de observación

Variable	Dimensiones	Ítems	Criterios de evaluación								Observación
			Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
	Afectivo	Las cosas muchas veces me salen mal	x		x		x		x		
		Me siento bien conmigo mismo	x		x		x		x		
		Se burlan de mí, mis compañeros porque dicen que cuando hago las cosas, las hago mal	x		x		x		x		
		Me siento triste porque hablan de mi mal y se burlan cuando	x		x		x		x		

		algo no me sale bien									
		Cuando el profesor hace la clase, me olvido mucho de lo que aprendo	x		x		x		x		
	Corporal	Me siento bien con mi cuerpo	x		x		x		x		
		Siento miedo cuando me equivoco y se van a molestar conmigo	x		x		x		x		
		Cuando el profesor me pregunta algo siento miedo y no puedo responder	x		x		x		x		
		Me siento bien con mis compañeros	x		x		x		x		
		Me divierto con mis otros compañeros	x		x		x		x		
		Me gusta ayudar a otros niños compañeros cuando me lo piden	x		x		x		x		
		Siento vergüenza cuando algo me sale mal o me equivoco	x		x		x		x		

		Creo que soy simpático (a)	x		x		x		x		
	Escolar	Siempre entiendo lo que el maestro o la maestra me piden que haga	x		x		x		x		
		En el salón de clase estoy muy contento o contenta	x		x		x		x		
		Me gusta hacer las tareas del colegio	x		x		x		x		
		No entiendo cuando hace la clase la maestra	x		x		x		x		
		Me siento bien al entender la clase	x		x		x		x		
		No se desarrollar la tarea	x		x		x		x		

La que suscribe: Mag. Jiménez Gayoso. Clemencia Judith

Grado académico del experto: Maestra en educación; mención Administración educativa

Grado académico-Mención: Maestra en educación

HACE CONSTAR: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente

Lambayeque, mayo 2024

Jiménez Gayoso. Clemencia Judith



FIRMA

Ficha de validación de expertos N°2

Título de la investigación: “Juegos Populares para elevar el Autoestima en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019”

Objetivo: Identificar las dimensiones en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E. N°82271 San Pablo – Cajamarca, 2019”

Juez experto: Sotero Flores, Juana María

Grado académico del experto: Maestra Educación; mención Psicopedagogía cognitiva

Tipo de instrumento: Guía de observación

Variable	Dimensiones	Ítems	Criterios de evaluación								Observación
			Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
	Afectivo	Las cosas muchas veces me salen mal	x		x		x		x		
		Me siento bien conmigo mismo	x		x		x		x		
		Se burlan de mí, mis compañeros porque dicen que cuando hago las cosas, las hago mal	x		x		x		x		
		Me siento triste porque hablan de mi mal y se	x		x		x		x		

		burlan cuando algo no me sale bien									
		Cuando el profesor hace la clase, me olvido mucho de lo que aprendo	x		x		x		x		
	Corporal	Me siento bien con mi cuerpo	x		x		x		x		
		Siento miedo cuando me equivoco y se van a molestar conmigo	x		x		x		x		
		Cuando el profesor me pregunta algo siento miedo y no puedo responder	x		x		x		x		
		Me siento bien con mis compañeros	x		x		x		x		
		Me divierto con mis otros compañeros	x		x		x		x		
		Me gusta ayudar a otros niños compañeros	x		x		x		x		

		s cuando me lo piden									
		Siento vergüenza cuando algo me sale mal o me equivoco	x		x		x		x		
		Creo que soy simpático (a)	x		x		x		x		
	Escolar	Siempre entiendo lo que el maestro o la maestra me piden que haga	x		x		x		x		
		En el salón de clase estoy muy contento o contenta	x		x		x		x		
		Me gusta hacer las tareas del colegio	x		x		x		x		
		No entiendo cuando hace la clase la maestra	x		x		x		x		
		Me siento bien al entender la clase	x		x		x		x		
		No se desarrollar la tarea	x		x		x		x		

La que suscribe:

Sotero Flores, Juana María

Grado académico del experto: Maestra en Educación;

Título: Maestra en Educación; mención Psicopedagogía cognitiva

HACE CONSTAR: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente

Lambayeque, mayo 2024

Sotero Flores, Juana María



FIRMA