

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA MEJORA DE
LA AUTOESTIMA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA GRAN UNIDAD ESCOLAR LEONCIO PRADO,
HUÁNUCO – 2018**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

TESISTAS

CISNEROS ALVARADO, Elizabeth

MARTINEZ RIMAS, July Jackie

NOLASCO BERNARDO, Yisela

ASESOR

Mg. OLINDA CARDENAS CRISÓSTOMO

HUÁNUCO – PERÚ

2019

ASESOR:

Mg. OLINDA CARDENAS CRISÓSTOMO

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida. Inmemorium de mi padre Marcial; a mi Madre Iberia Alvarado, a mis hermanos Manuel, Víctor, por el apoyo incondicional. A mi familia que siempre estuvieron apoyándome moralmente a lograr mis metas.

Elizabeth

A Dios creador de todas las cosas; a mi madre Pelegrina Reyes y a mi padre Máximo Rojas, y a mis hermanos por tener la paciencia de contar con un apoyo incondicional para culminar mis estudios superiores.

July

A Dios creador de todas las cosas; a mis padres Alfonso y Zenaida y mi esposo Orlando, personas que siempre estuvieron a mi lado en los momentos que más los necesitaba y que me llevó a ser profesional.

Yisela

AGRADECIMIENTO

- ❖ A la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” de Huánuco, universidad acreditada, por habernos acogido durante cinco años de estudios del pre grado.
- ❖ A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL; en especial a los docentes de la Escuela Profesional de Educación Inicial, por haber brindado sus conocimientos y contribuido en nuestra formación profesional dentro del claustro universitario durante mis estudios y nos inculcaron alcanzar metas y cristalizar objetivos propuestos.
- ❖ A nuestra asesora de tesis; Mg Olinda Cárdenas Crisóstomo, quién en todo momento me supo guiar en el presente trabajo de investigación, con un monitoreo permanente, durante el proceso, ejecución y culminación.
- ❖ A las profesoras de la Institución Educativa de la GUE “Leoncio Prado” del nivel inicial, por brindarnos la oportunidad de poder aplicar nuestros instrumentos de investigación.
- ❖ Finalmente, a los niños de la Sección Amor de la GUE “Leoncio Prado”, por haber participado activamente en la presente investigación, gracias a ellos fue posible realizar el presente trabajo de investigación.

RESUMEN

El propósito de la investigación titulado Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco – 2018 fue determinar en qué medida el programa de los “juegos cooperativos” mejora de la autoestima en los niños de 5 años de la institución educativa GUE Leoncio Prado de Huánuco. El tipo de investigación que se enmarcó es aplicado con un diseño cuasi experimental con dos grupos de trabajo. La muestra fue seleccionada mediante el muestreo no probabilístico intencionado. Se utilizó como instrumento las listas de cotejo, por lo que constó de 13 ítems, los mismos que fueron homologados en su puntuación al sistema vigesimal y que nos permitió conocer el nivel de desarrollo de la autoestima en los niños y niñas. Ejecutada la investigación a través del análisis de resultados estadísticos se demostró que los juegos cooperativos mejora significativamente la autoestima en los niños y niñas, corroborado por el valor calculado de t de Student igual a 1,68 que se encuentra en la zona de aceptación del valor crítico de 8,33; en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula. Por lo evidenciado se determinó la importancia de emplear los juegos cooperativos en la mejora de la autoestima en niños y niñas de cinco años de educación inicial, para que puedan evidenciar su autoestima ante diversas situaciones

con la predisposición y actitud favorable, en lo que respecta al aspecto físico, social, afectivo y académico.

Palabras clave: Juegos, juegos cooperativos, autoestima.

SUMMARY

The purpose of the research titled Cooperative games and their influence on the improvement of self-esteem of children of 5 years of the IEI GUE Leoncio Prado de Huanuco - 2018 was to determine to what extent the program of "cooperative games" improves of self-esteem in children of 5 years of the GUE Leoncio Prado de Huánuco educational institution. The type of research that was framed is applied with a quasi-experimental design with two working groups. The sample was selected by intentional non-probabilistic sampling. The checklist was used as an instrument, so it consisted of 13 items, the same ones that were homologated in their score to the vigesimal system and that allowed us to know the level of development of self-esteem in boys and girls. Once the research was carried out through the analysis of statistical results, it was shown that cooperative games significantly improve self-esteem in boys and girls, corroborated by the calculated Student's t value equal to 1.68, which is in the area of acceptance of the value critical 8.33; consequently, the null hypothesis was rejected. Therefore, the importance of using cooperative games in improving self-esteem in children of five years of initial education was determined, so that they can show their self-esteem in a variety of situations with a predisposition and favorable attitude, regarding the physical, social, affective and academic aspect.

Keywords: Games, cooperative games, self-esteem.

INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años nuestro país ha venido afianzando procesos para hacer que la primera infancia ocupe un lugar relevante y mejore la educación, para ello ha creado políticas que expresan atenciones, ofertas de programas y proyectos que inciden en la generación de mejores condiciones para las niñas, los niños y sus familias en los primeros años de vida, constituyéndose en una gran oportunidad de avance integral para ellas y ellos y para el desarrollo sostenible del país.

Actualmente, el MINEDU asume y desarrolla líneas técnicas de desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje en la educación inicial, como un derecho impostergable y como uno de los estructurantes de la atención integral, de acuerdo con lo previsto dentro de un marco de estrategias creadas para la atención integral de la primera etapa de la educación tanto para el ciclo I y II, el cual se constituye en un horizonte de sentido para asegurar que cada niña y cada niño cuente con las condiciones necesarias para crecer y vivir plenamente su primera infancia.

Imaginar el mundo de la infancia sin el juego es casi imposible. Las primeras interacciones corporales con el bebé están impregnadas del espíritu lúdico: las cosquillas, los balanceos, esos juegos de crianza de los que habla Camels (2010): “Los juegos de crianza dan nacimiento a lo que denominó juego corporal, y esto sigue ocurriendo ya más planificado en la

Educación Inicial. En consecuencia, el presente trabajo de investigación consta de los siguientes capítulos:

CAPITULO I. Está orientado a la problemática de la investigación, se formula los: problemas, objetivos, hipótesis, y la justificación, importancia viabilidad y limitaciones propias de la investigación.

CAPITULO II. Se desarrolla el marco teórico de la investigación, para ello se recopila información teórica y conceptual sobre las variables en estudio de los diversos autores.

CAPITULO III. Se presenta la metodología de la investigación que contiene el tipo de investigación, diseño y esquema de la investigación, se indica y desarrolla la población y muestra, los instrumentos de recolección de datos; así como las teorías de recojo información, procesamiento y presentación de datos.

CAPITULO IV. Contiene los resultados de la investigación, se presenta las diversas tablas y gráficos estadísticos debidamente analizados y descritos, asimismo, se presenta la discusión de resultados y la contrastación de hipótesis.

Por último, se presenta las conclusiones y recomendaciones, finalmente las referencias bibliográficas y anexos.

Los autores.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Summary	viii
Introducción	ix
Índice	xi

CAPITULO I

I EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	
1.2.1 Problema General	24
1.2.2 Problemas Específicos	24
1.3 OBJETIVOS	
1.3.1 Objetivo General	25
1.3.2 Objetivos Específicos	25
1.4 HIPÓTESIS	
1.4.1 Hipótesis General	26
1.4.2 Hipótesis Específicas	26
1.5 VARIABLES	
1.5.1 Variable Independiente	27
1.5.2 Variable Dependiente	27
1.5.3 Operacionalización de Variables	27
1.6 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	
1.6.1 Justificación	28
1.7 VIABILIDAD	30
1.8 LIMITACIONES	30

CAPITULO II

II MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES	31
2.2. BASES TEÓRICAS	37
2.2.1 JUEGOS COOPERATIVOS	37
2.2.2 LA AUTOESTIMA	72
2.2.3 AUTOESTIMA FÍSICA	84
2.2.4 AUTOESTIMA SOCIAL	85
2.2.5 AUTOESTIMA AFECTIVA	89
2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES	90

CAPITULO III

III MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	93
3.2 DISEÑO Y ESQUEMA DE LA INVESTIGACIÓN	94
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	95
3.3.1 Población	95
3.3.2 Muestra	95
3.3.3 Unidades de Análisis	96
3.4 DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	98
3.5 TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS	100

CAPITULO IV**RESULTADOS**

4.1 CATEGORIZACIÓN CUALITATIVA Y CUANTITATIVA DE LOS NIVELES DE AUTOESTIMA	100
4.2 TRATAMIENTO ESTADÍSTICO Y ANÁLISIS DE DATOS	101
4.3 PRUEBA DE HIPÓTESIS	105
4.4 DISCUSIÓN DE RESULTADOS	107
CONCLUSIONES	111
SUGERENCIAS	112
BIBLIOGRAFÍA	113
ANEXOS	115

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La autoestima, como vivencia psíquica, ha acompañado al ser humano desde sus comienzos. El constructo psicológico de autoestima (o autoconcepto) se remonta a William James, a finales del siglo XIX, quien, en su obra *Los Principios de la Psicología*, estudiaba el desdoblamiento de nuestro «Yo-global» en un «Yo-conocedor» y un «Yo-conocido». Según James, de este desdoblamiento, del cual todos somos conscientes en mayor o menor grado, nace la autoestima. (BONNET, V. 1997).

Según este mismo autor. Ya entrado el siglo XX, la influencia inicial de la psicología conductista minimizó el estudio introspectivo de los

procesos mentales, las emociones y los sentimientos, reemplazándolo por el estudio objetivo mediante métodos experimentales de los comportamientos observados en relación con el medio. El conductismo situaba al ser humano como un animal sujeto a reforzadores, y sugería situar a la propia psicología como una ciencia experimental similar a la química o a la biología. Como consecuencia, se descuidó durante bastante tiempo el estudio sistemático de la autoestima, que era considerada una hipótesis poco susceptible de medición rigurosa.

A mediados del siglo XX, y con la psicología fenomenológica y la psicoterapia humanista, la autoestima volvió a cobrar protagonismo y tomó un lugar central en la autorrealización personal y en el tratamiento de los trastornos psíquicos. Se empezó a contemplar la satisfacción personal y el tratamiento psicoterapéutico, y se hizo posible la introducción de nuevos elementos que ayudaban a comprender los motivos por los que las personas tienden a sentirse poco valiosas, desmotivadas e incapaces de emprender por ellas mismas desafíos.

Carl Rogers, máximo exponente de la psicología humanista, expuso su teoría acerca de la aceptación y autoaceptación incondicional como la mejor forma de mejorar la autoestima.

Robert B. Burns considera que la autoestima es el conjunto de las actitudes del individuo hacia sí mismo. El ser humano se percibe a nivel sensorial; piensa sobre sí mismo y sobre sus comportamientos; se evalúa y los evalúa. Consecuentemente, siente emociones relacionadas consigo mismo. Todo ello evoca en él tendencias conductuales dirigidas hacia sí mismo, hacia su forma de ser y de comportarse, y hacia los rasgos de su cuerpo y de su carácter, y ello configura las actitudes que, globalmente, llamamos autoestima. Por lo tanto, la autoestima, para Burns, es la percepción evaluativa de uno mismo. En sus propias palabras: «la conducta del individuo es el resultado de la interpretación peculiar de su medio, cuyo foco es el sí mismo».

Investigadores como Coopersmith (1967), Brinkman et al. (1989), López y Schnitzler (1983), Rosemberg y Collarte, si bien exponen conceptualizaciones de la autoestima diferentes entre sí, coinciden en algunos puntos básicos, como que la autoestima es relevante para la vida del ser humano y que constituye un factor importante para el ajuste emocional, cognitivo y práctico de la persona.⁷ Agrupando las aportaciones de los autores citados, se obtendría una definición conjunta como la siguiente:

La autoestima es una competencia específica de carácter socio afectivo que constituye una de las bases mediante las cuales el sujeto

realiza o modifica sus acciones. Se expresa en el individuo a través de un proceso psicológico complejo que involucra a la percepción, la imagen, la estima y el autoconcepto que éste tiene de sí mismo. En este proceso, la toma de conciencia de la valía personal se va construyendo y reconstruyendo durante toda la vida, tanto a través de las experiencias vivenciales del sujeto, como de la interacción que éste tiene con los demás y con el ambiente. (Miranda, Christian (2005)).

Los bebés no se ven a sí mismos de un modo positivo o negativo. No piensan, “Soy genial” cuando eructan fuerte, ni se preocupan porque los pañales hacen que sus piernas se vean raras. En cambio, las personas que los rodean los ayudan a desarrollar la autoestima. ¿Cómo? Al alentar al bebé cuando aprende a gatear, caminar o hablar. A menudo les dicen, “Buen trabajo. Bien hecho”. O pueden tan solo sonreír y verse orgullosas. Cuando las personas cuidan bien de un bebé, eso también lo ayuda a que se sienta amado y valioso.

A medida que los niños crecen, pueden tener un papel más importante en el desarrollo de su propia autoestima. Trabajar arduamente para terminar un proyecto o una tarea, obtener una calificación más alta en un examen de matemáticas o presentarse a una prueba para un nuevo deporte son todas cosas que pueden ser motivo de orgullo para los niños. Algunos niños no son muy atléticos,

pero pueden leer bien, saber cómo hacer trucos de magia, ser realmente buenos amigos o brindar ayuda a otras personas, todos logros que los ayudan a sentirse bien con ellos mismos.

La familia de un niño y otras personas en su vida, como entrenadores, maestros y compañeros de clase también pueden reforzar la autoestima. Pueden ayudar a que un niño descubra cómo hacer las cosas o advierta sus buenas cualidades. Pueden creer en el niño y ayudarlo a que lo intente nuevamente cuando algo no resulta bien la primera vez. Parte del aprendizaje de los niños es verse a sí mismos de un modo positivo, sentirse orgullosos de lo que han hecho y estar seguros de que hay mucho más que pueden hacer.

La sociedad nos abre perspectivas de vida, muchas veces con un permanente estado de interdependencia en el cual todos nos necesitamos mutuamente, y lo que uno hace afecta a los demás de distintas maneras. En virtud de que no es posible vivir y realizarse sino a través de la relación social, es fácil intuir que necesitamos aprender a relacionarnos para obtener y brindar más y mejores beneficios para todos. Sin embargo, no todo es tan sencillo, ya que cada quien se relaciona con los demás desde su nivel de conciencia, desde su equilibrio o su desorden interior, desde su manera particular de experimentar la vida e interpretarla; desde lo que aprendió y reforzó con el tiempo; es decir, desde su Autoestima.

La autoestima juega un papel muy importante en la vida de las personas, ya que es el sistema fundamental por el cual se ordenan las experiencias, refiriéndolas al "YO" personal, las líneas conformadoras y motivadoras de la personalidad, que la sustentan y le dan sentido, pues, es ésta la que constituye el núcleo básico para el desarrollo de la existencia. La autoestima es adquirida y se genera como resultado del desarrollo de cada persona, siendo el fruto de una larga y permanente secuencia de acciones y pasiones que se van configurando en el transcurso de la vida.

La persona, va creciendo y formando su personalidad dentro del ambiente familiar, que es el principal factor que influye en la formación de la misma, ya que le incorpora a ésta los valores, reglas y costumbres que a veces suelen ser contraproducentes. Algunos de los aspectos ya mencionados son incorporados, a la familia, por medio del "modelo" que la sociedad nos presenta, y éste es asimilado por todos los grupos sociales. Pero, la personalidad de cada uno, no sólo se forma a través de la familia, sino también, con lo que ésta cree que los demás piensan de ella y con lo que piensa de sí misma, al salir de este ambiente y relacionarse con personas de otro grupo diferente.

Es por ello por lo que, se recomienda reforzar este aspecto desde muy temprana edad en las instituciones de educación inicial, esto es

desarrollar habilidades y competencias en los menores para la vida, teniendo en consideración el respeto que se le tiene al niño y a su ritmo de aprendizaje, creando en ellos seguridad y una alta autoestima al no sentirse inferiores a sus compañeros. Esto, además de los principios de la filosofía, los cuales se relacionan con la formación de un buen ciudadano.

Los especialistas en la materia nos dicen que nuestros hijos se deprimen muy comúnmente al padecer “trastornos afectivos”, los cuales pueden ser generados por muchas y variadas causas. Desde luego, las más preocupantes tienen que ver con la falta de atención efectiva y afectiva (tiempo para convivir y cariño que dar) de parte de los padres de familia hacia sus hijos, quienes preocupados por allegar un mejor ingreso a la familia suelen ser ambos (papá y mamá) proveedores del hogar, reduciendo notoriamente su convivencia con los niños. Hay igualmente cifras alarmantes en cuanto a índices de baja autoestima entre la población, pues un estudio sobre el tema elaborado en el año 2005 arrojó la impresionante cifra donde, de cada 100 personas en el mundo, 20 padecen algún tipo de baja autoestima y depresión, mientras que entre menores de 12 años y adolescentes existen entre un 7 y un 11% de afectados a nivel mundial.

Ahora bien, es importante, conocer un poco más sobre el tema, ya que actualmente los casos entre menores de edad que cursan el nivel

de Educación Inicial, atacados por la depresión han aumentado de manera significativa la baja autoestima.

De esta situación a nivel nacional de crisis y problemas de autoestima, se puede manifestar algunas causas concretas, como a la falta de una política educativa real sobre orientación familiar, al poco o limitado dialogo por parte de los padres de familia para con sus hijos, a la falta de compromiso de algunos docentes al momento de asumir las horas de tutoría y desarrollo de sus sesiones de clase, a la falta de organización de talleres o escuela para padres de las instituciones educativas para fomentar el buen comportamiento y orientación de sus hijos. Si esta situación persiste, seguiremos observando conflictos y maltrato infantil ya sea a niños, mujeres y personas indefensas. Asimismo, como consecuencia de ello nuestros estudiantes no podrán desarrollar aprendizajes pertinentes y tendrán problemas de comunicación y desarrollo social en otros ámbitos de trabajo.

A nivel regional, Huánuco aprobó el año 2017 el Proyecto Educativo Regional (PER), documento normativo y que rige los destinos educativos a nivel de nuestra región en el ámbito educativo, pero a la fecha poco o nada se hace respecto a la práctica de valores y mejora de la autoestima en los alumnos e inclusive de los mismos docentes y autoridades educativas. Entonces se debería socializar e informar en forma permanente las estrategias regionales para mejorar no solo

matemática o comunicación, sino la dimensión espiritual, social y de autoestima.

Desde nuestra experiencia acumulada en nuestra formación universitaria, hemos diagnosticado a través de nuestra práctica docente y en el desarrollo de la práctica pre profesional y asimismo, de opinión de docentes y otras personas conocedoras en formación preescolar, que en gran parte de las instituciones educativas de la región Huánuco los niños, niñas y adolescentes demuestran una crisis y poco desarrollo de su autoestima, ya que no los ponen de manifiesto frente a sus pares, docentes y padres de familia; a pesar de lo imperioso que es demostrar un buen comportamiento y actitud frente a los demás, y ello hace que su rendimiento académico baje y no quieran expresar lo que realmente sienten. Por ello, es necesario que se tomen decisiones drásticas y se asuman compromisos como personas pensantes entre los padres de familia, autoridades educativas, políticas y pobladores para inculcar el buen desarrollo de la autoestima.

Consideramos que el tema a tratar en esta nuestra investigación va a ser de importancia para poder demostrar que por medio de los juegos se puede elevar la autoestima de los niños en el nivel inicial; es muy cierto que la autoestima es la suma de la confianza y el respeto por uno mismo. Refleja el juicio implícito que cada uno hace de su

habilidad para enfrentar los desafíos de la vida y de su derecho a ser feliz. Tener una alta autoestima es sentirse confiadamente apto para la vida, es decir, capaz y valioso. Tener una autoestima baja es sentirse inútil para la vida: equivocado, no con respecto a tal o cual asunto, sino equivocado como persona. Tener un término medio de autoestima es fluctuar entre sentirse apto e inútil, acertado y equivocado como persona, y manifestar estas incoherencias.

La capacidad de desarrollar una confianza y un respeto saludables por nosotros mismos es inherente a nuestra naturaleza, ya que la capacidad de pensar es la fuente básica de nuestra idoneidad, y el hecho de que estemos vivos es la fuente básica de nuestro derecho a esforzarnos para conseguir felicidad. Por lo que consideramos necesario probar su eficacia enmarcándola en una perspectiva metodológica, para evaluar las bondades que pueda ofrecer en la estimulación de autoestima en los niños del nivel de inicial de nuestro medio. Creemos además que la validación de la propuesta permite contar con instrumentos técnicos para determinar el nivel de autoestima de niños de educación inicial en dimensiones específicas como son afectivas y sociales, para aplicar objetivamente las soluciones o reforzamientos de los aspectos que requieren un tratamiento diferente.

Por las razones antes expuestas es que hemos considerado como los juegos cooperativos pueden influenciar en la mejora de la autoestima constituyen ejes fundamentales para garantizar la formación integral de los niños. El hecho que el niño se sienta querido, de aprender a valorarse y valorar a los demás, superando las dificultades físicas, psicológicas y culturales por lo tanto si no ha logrado aumentar una sólida base de formación de la autoestima es muy beneficioso para la formación de su personalidad y posterior desenvolvimiento social. Por esto resulta pertinente e interesante indagar las capacidades innatas que poseen los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. GUE “Leoncio Prado” de Huánuco para mejorar su nivel de autoestima en ellos a través del Programa “juegos cooperativos”.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿En qué medida los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco - 2018?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.

- a) ¿En qué medida los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en su dimensión física en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018?

- b) ¿En qué medida los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en su dimensión social en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018?
- c) ¿En qué medida los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en su dimensión afectiva en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018?
- d) ¿En qué medida los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en su dimensión académica en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018?

1.3. OBJETIVOS:

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar en qué medida los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco - 2018

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Comprobar en qué medida los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en su dimensión física en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018.
- b) Verificar en qué medida los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en su dimensión social en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018.

- c) Determinar en qué medida los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en su dimensión afectiva en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018.
- d) Demostrar en qué medida los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en su dimensión académica en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

Hipótesis nula (H_0): Los “juegos cooperativos” no mejora significativamente la autoestima en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco – 2018.

Hipótesis alternativa (H_1):

Los “juegos cooperativos” mejora significativamente la autoestima en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco – 2018.

1.4.2 Hipótesis Específicas

- a) Los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en su dimensión física en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018.

- b)** Los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en su dimensión social en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018.
- c)** Los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en su dimensión afectiva en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018.
- d)** Los “juegos cooperativos” mejora la autoestima en su dimensión académica en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018.

1.5. VARIABLES:

1.5.1. Variable independiente:

Juegos Cooperativos

1.5.2. Variable dependiente:

Autoestima

1.5.3. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VI Juegos cooperativos	Juegos para conocerse	<ul style="list-style-type: none"> • Crea situaciones de confianza con sí mismo. • Crea situaciones de confianza con sus pares. • Diferencia las situaciones positivas y negativas. • Por medio de juegos de libre creatividad genera su autosugestión y bienestar personal.
	Juegos de confianza	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra coordinación activa al realizar juegos de socialización buscando participación activa y confianza de los demás niños. • Fomenta juegos creativos con características positivas para colaborar en la resolución de conflictos de forma colectiva.
	Juegos de	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza juegos guiados para fomentar los lazos positivos de integración con sus pares.

	estima	<ul style="list-style-type: none"> • Estimula al compañerismo realizando juegos programados y monitoreados. • Realiza juegos monitoreados observando que sus actividades tengan cualidades positivas demostradas por el mismo.
VD Autoestima	Física	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se valora a sí mismo. ❖ Valora su contextura física y la de sus pares. ❖ Se siente fuerte y capaz de defenderse. ❖ Se siente armonioso (a) y ordenado (a).
	Social	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se siente aceptado por los demás. ❖ Se siente muy bien con sus compañeros. ❖ Enfrenta algunos conflictos sociales.
	Afectiva	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se considera simpático y muy amical. ❖ Se considera una persona muy generosa. ❖ Es muy equilibrado en su comportamiento.
	Académica	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cumple con sus labores académicas muy responsablemente. ❖ Acepta las normas de convivencia. ❖ Participa activamente en todas las actividades programadas.

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.

Justificamos la presente investigación, porque ha sido diseñada para demostrar como los juegos cooperativos pueden ser protectores para que los niños no sufran agresiones físicas y psicológicas y con ello mejorar su autoestima. Sabemos que el juego a esta edad es uno de los medios más eficaces para el desarrollo físico, emocional y cognitivo; sencillamente los infantes aprenden de acuerdo a esto ya que por medio de ello desarrollan su capacidad de aprendizaje y relación.

Los niños por medio del juego están desarrollando una labor importantísima para su autoeducación como seres humanos, por el juego exploran, imitan, aprenden y descubren

soluciones. A veces el juego es solitario y otras en compañías, por ello monitoreando las actividades lúdicas por parte de sus docentes al darle tiempo y atención, es una de las bases para que puedan crear una autoestima.

Es importante porque permite desarrollar dentro de la Institución Educativa de Educación Inicial, una propuesta de aplicación de nuevos métodos pedagógicos, que sirvan como pilar para el mejoramiento de la conducta de los infantes y sobre todo de su autoestima en los menores de 5 años que ingresaron por primera vez a iniciar su formación dentro de la educación básica regular; todo esto facilita la aplicación de nuestro programa en las diferentes aulas porque nos lleva a la investigación científica.

La importancia está precisada en la aplicación de las diferentes etapas como: diagnóstico, identificación de problemas, análisis de causas y efectos, formulación del problema y planteamiento de la hipótesis; precisando indicadores, su definición y cálculo para la obtención de resultados, lo cual le da el fundamento científico, donde los resultados que esperamos lograr nos permitirán elaborar un modelo teórico para promover la autoestima en los niños y niñas.

1.7. VIABILIDAD.

La presente investigación fue viable, por la predisposición de la investigadora, en el desarrollo y la aplicación de la propuesta que se plantea, y a la vez contar con la disponibilidad de recursos financieros que permitan lo planificado en la construcción del trabajo de investigación en sus diferentes etapas, también se tiene la facilidad de acceso a la institución educativa materia de la investigación para poder realizar la aplicación de manera que la investigación planteada en su implementación permita cumplir con los objetivos de la investigación.

1.8. LIMITACIONES.

Las limitaciones que se presentaron durante nuestra investigación fueron las siguientes:

- ❖ Poca existencia de material bibliográfico relacionado a nuestra investigación, escasos libros en las diferentes bibliotecas de las universidades e institutos superiores pedagógicos de la región.
- ❖ Escasos trabajos de investigación sobre este problema, y los que existen no señalan de manera profunda acerca del tema de investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

Para la materialización del presente trabajo se encontró los siguientes antecedentes:

A NIVEL INTERNACIONAL.

- **Romero, y otros (2009).** Con su tesis titulado: “***La Actividad Lúdica Como Estrategia Pedagógica En Educación Inicial***”, de La Universidad Pedagógica Experimental El Libertador De Venezuela. Cuyo resultado fue el siguiente: Las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en educación inicial. el 98% de los resultados afirman que dichas actividades son fundamentales en la educación inicial ya que facilita la

expresión, la espontaneidad y la socialización. Se toma como referencia por coincidir con el tema de investigación.

A NIVEL NACIONAL

- Arroyo (2006) en su trabajo de tesis "***Programa de educación afectiva para elevar el nivel de autoestima en los niños y niñas de 5 años del aula verde de la I.E.P. "Champagnat"***" de la ciudad de Trujillo, para obtener el grado de licenciada en educación del Instituto Superior Pedagógico Público "Indoamérica". La mencionada investigación cuasi experimental se realizó en una muestra de 30 niños y niñas, utilizando como instrumentos: ficha bibliográfica, guía de observación, prueba psicométrica, lista de cotejos, escala valorativa y técnicas estadísticas; la autora formula entre otras las siguientes conclusiones: El Programa de Educación afectiva aplicada ha mejorado el nivel de Autoestima en los niños de 5 años del aula verde de la institución educativa particular "Champagnat" Trujillo, puesto que en el pretest 13 niños del grupo experimental se ubica en el nivel de autoestima baja y en el post test este número se redujo a 3. 17.
- Corcio (2006), en su investigación denominada "***Nivel de autoestima en los niños de 5 años de la I.E. "Rafael Larco***"

Herrera", de la ciudad de Chiclín-2006", para obtener el grado de licenciada en educación, Instituto Superior Pedagógico Público "Indoamérica". La mencionada investigación descriptiva simple fue realizada en una muestra de 68 niños y niñas, utilizando como instrumentos: test de autoestima, guía de observación y chi cuadrado; el autor formula entre otras las siguientes conclusiones: De acuerdo con los estudios realizados en el nivel de autoestima de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 206 de la Ciudad de Trujillo-2006, se encuentra en un 64.6% en niveles altos en ambos sexos. El nivel de autoestima encontrado en niños es alto que un 41.6% en todas las aulas de forma global. Esto podría tener relación directa con la idiosincrasia de nuestra sociedad donde se cuenta con una gran prioridad en la educación del sexo masculino. Dándose estos resultados significativos a través de la prueba no paramétrica de independencia de criterio chi cuadrado: por lo que se puede afirmar que en su mayor porcentaje hay un nivel de autoestima alto en los niños independientemente del sexo.

- Leiva y Moreno (2004), en su tesis titulada ***"Programa basado en actividades gramáticas para el desarrollo de la autoestima en el niño de 4 años de Jardín de Niños N° 1564. Urb. Chimú de la Ciudad de Trujillo, 2004"***, para obtener el

grado de licenciada en educación del Instituto Superior Pedagógico Público “Indoamérica”. La mencionada investigación cuasi experimental se ha realizado en una muestra de 60 niños y niñas, utilizando como instrumentos: ficha de evaluación, guía de observación y fichas bibliográficas; las autoras formulan entre otras las siguientes conclusiones: La aplicación del programa de actividades gramáticas, logró significativamente elevar el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas de 4 años, en donde se encontraron diferencias significativas en los promedios generales 15.6 – 36.4. Se procedió a sistematizar el desarrollo del programa utilizando 5 momentos se logró promover y luego elevar nivel de autoestima en los niños de 4 años. Al utilizar la doble dimensión de autoestima en los niños consigo mismo y los demás, los resultados fueron de manera óptima y satisfactoria para nuestros objetivos planteados. Los resultados de la aplicación del presente programa demostraron validez, por lo tanto, puede ser de mucha utilidad para futuras investigaciones de alumnos y maestros.

- Pajuelo (1991) en su tesis titulada: ***“la importancia del juego en su educación del niño”*** – Cerro de Pasco en el año 1991 del mismo modo de conclusión menciona lo siguiente: El juego es la única tesis recomendado para que el niño prepare su

capacidad de actitudes para su futura vida social, por eso el juego, trabajo de aprendizaje hay una relación de complementación.

A NIVEL LOCAL

- **Condezo y otros (2012).** En su tesis titulada: ***“Aplicación del programa de juegos infantiles para desarrollar la socialización en los niños de 5 años de la I. E. I. N° 005, Huánuco - 2011”***. Llegaron a la siguiente conclusión: Al incorporar los juegos infantiles como estrategia metodológica, se han logrado efectos positivos, donde permitió que los alumnos del grupo experimental desarrollan eficientemente su socialización.
- **Alata y otros (2014).** En su tesis titulada: ***El juego como estrategia metodológica para el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 161 “San Pedro de Cani” Huánuco – 2013***. Llegaron a la siguiente conclusión: Se comprobó que el juego como estrategia metodológica, favorece significativamente el aprendizaje de la lecto – escritura en los niños y niñas de 5 años.
- **Gonzales y otros (2015).** En su tesis titulada: ***Aplicación del programa juegos infantiles para mejorar la motricidad fina en los niños de cinco años de la I. E. I. N° 068 de***

Pachachupan, Acomayo Huánuco – 2014. Llegaron a la siguiente conclusión: Respecto al objetivo general trazado, se determinó la efectividad que tiene la aplicación del programa “Juegos Infantiles”, lográndose mejorar la motricidad fina, donde el 80% de los niños, poseían un nivel de inicio, en cuanto a su motricidad fina, antes de realizar esta aplicación, para luego lograr que ellos logren una nota de 19.45, lo que se demostró el aprendizaje esperado.

- **CRUZ y otros**, en su tesis titulada: ***Aplicación del programa “actividades lúdicas” para fortalecer los valores básicos en los niños de cinco años de I. E. I. N° 012 el valle – Huánuco _ 2012.*** Llegaron a la siguiente conclusión: Se determinó la efectividad del Programa “ACTIVIDADES LUDICAS” para fortalecer los valores básicos en los niños de cinco años de I.E N° 012 el valle –Huánuco _ 2012” así como lo demuestra los resultados del post test del grupo control y el grupo experimental con una “t” calculada = 9.31 que, es mayor a la “t” crítica = 1.69 a un nivel de significación de 0,05 por lo que se acepta la H_1 y se rechaza H_0 . El Programa “ACTIVIDADES LUDICAS” se aplicó 10 sesiones experimentales debidamente seleccionadas, organizadas y sistematizadas en cuentos sobre los valores básicos y juegos; se aplicó adecuadamente a los niños, donde

se demostró un resultado significativo en cada uno de ellos para fortalecer los valores básicos como respeto, honestidad y responsabilidad.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 JUEGOS COOPERATIVOS

a) DEFINICIÓN DE JUEGO.

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de su personalidad y su comportamiento sociocultural.

En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

Etimológicamente la palabra juego viene de:

JOCUS: que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo.

LUDUS: señala el acto de jugar.

Lúdica: Actitud, predisposición del ser frente a la cotidianidad, forma de estar y existir en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la broma, el sentido del humor, la escritura y el arte, las interacciones sociales lúdicas como el baile, el afecto y el amor.

Encontraremos en las definiciones del Juego distintas cualidades como: representar, relacionar, proyectar, expresar... se define tanto como ACTO, y como ACTIVIDAD. La actividad puede ser espontánea o con reglas deliberadas. La función puede estar en relación con un logro o como un FIN en sí mismo. Como vemos, falta organizar estos datos de forma integral, pues no tienen una visión holística, ni r-evolucionaria del juego.

Para Pugmire-Stoy (1996) el juego es el acto que:

- A) permite representar el mundo adulto
- B) relacionar el mundo real con el mundo imaginario.

Evoluciona en 3 pasos:

1. divertir

2. estimular la actividad

3. incidir en el desarrollo.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y

recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Seguidamente, González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

El juego también tiene un concepto sociológico:

Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de

los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

b) TIPOS DE JUEGOS.

Piaget realiza una clasificación de los juegos de acuerdo a distintas fases evolutivas, Él realiza la mencionada actividad de acuerdo a las etapas de desarrollo; por ejemplo, en la sensoriomotor nos señala que existe un tipo de juego funcional y de construcción. En la preoperacional, el simbólico y de construcción. En la operacional concreta el reglado y de construcción. Y, por último, en la operacional forma también el reglado y de construcción.

Juegos Funcionales

Es el típico juego de la fase sensorio motora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo, aunque se escapen del alcance de su vista.

Juegos simbólicos

Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar una caja de cartón como si fuese una casa, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y los acompañan en los juegos.

En las primeras fases se juega individualmente para luego dar paso a una fase colectiva, donde se comparte con otros niños los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles.

Juegos reglados

Predominan entre los 6 y 12 años, en esa edad, las reglas se van complicando. Este tipo de juegos permite que los niños interaccionen entre sí, comprenden las reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación. Antes de los 6 años los niños ya han ido desarrollando algunas habilidades que les permiten entender posteriormente este tipo de juegos. Este es el tipo de juego más tardío, entra al final de su etapa infantil.

En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta concentración, ni atención que en esta fase temprana es corta y es una habilidad poco desarrollada.

Los primeros juegos de reglas son sencillos, no más de cinco o siete reglas, como el Juego de la Oca o Parchís. Luego poco a poco, van incluyendo juegos con reglas más sofisticadas. A los seis años ya pueden empezar a jugar al ajedrez, risk, etc. un juego de reglas más evolucionado.

A medida que su desarrollo cognitivo y conocimientos va evolucionando, ya son capaces de planificar estrategias, reflexionar y mantener un foco de atención durante más tiempo. En este momento es cuando empiezan a mostrar interés por los juegos de reglas. Ya pueden analizar donde se han equivocado, lo que han solucionado correctamente, ver sus errores y corregirlos. Van progresando en el juego a medida que van aprendiendo sobre sus errores y cogiendo experiencia.

Es fundamental elegir juegos de reglas donde los adultos podamos seleccionar distintos niveles de dificultad y adaptarlo a los niños. Es crucial que los adultos estemos al principio acompañándolos en el juego para enseñarles las principales reglas y rompamos la primera barrera de resistencia. De esta forma también aprovechamos para estar con ellos y establecer relaciones sociales e infundir valores como respecto, saber ceder, perder un poco para luego ganar, negociación, control de emociones y frustraciones.

Los niños que han jugado a juegos de reglas suelen tener la inteligencia emocional más desarrollada.

c) TEORÍAS DEL JUEGO.

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

Para **Karl Groos (1902)**, filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que

no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

Teoría Piagetiana:

Para **Jean Piaget (1956)**, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla.

Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con

determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.

A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. Se puede señalar que es a partir de estas apreciaciones que nace el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Teoría Vygotskyana:

Según **Vigotsky (1924)**, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE LAS TEORÍAS

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.

La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos.

También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son

reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget).

A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

TEORÍA DE VYGOTSKY. ESCOGENCIA PERSONAL

De las tres Teorías referidas y planteadas, considero que la de Vygotsky es la que desarrolla el tema del juego con mayor asertividad y cuyos preceptos son los más utilizados en el ámbito educativo, ya que esta Teoría es la que condiciona el

desarrollo, y establece que el juego facilita el paso de unas adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes.

La idea fundamental de su obra radica en que el desarrollo de los humanos únicamente puede ser explicado en términos de interacción social, siendo precisamente este el elemento fundamental para desarrollar actividades lúdicas, las cuales deben cumplir dos fines, el aprendizaje y el reforzamiento de las relaciones entre los alumnos y su entorno.

Para culminar, Vygotski señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que los niños encuentran en su medio ambiente (entorno).

d) IMPORTANCIA DEL JUEGO.

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les

era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía.

Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a

cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado. *¿Y qué pasaba entonces con los niños?* Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para "practicarla", y que habrían de realizar en la vida adulta. Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo.

Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio

de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

e) JUEGOS COOPERATIVOS.

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formula su propio concepto sobre el juego, es por eso por lo que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología.

La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría

en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna.

Ortega (1992: 20) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que, por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va a tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

En su libro "Aprendizaje a través del juego", Chateau nos menciona que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad (1958; 22); por lo tanto, el juego no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño.

Zapata (1988:45), indica que, al juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento, es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. Mediante el juego el niño va a lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas. La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño. Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social.

Huizinga (2009:13) en su libro *Homo Ludens* presenta el juego como un fenómeno cultural y resulta para él tan importante

como la reflexión y el trabajo. El libro de “Juegos para entrenar el cerebro” Batlori (Narcea, 2005) da información de algunas capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades que se desarrollan mediante el juego, estas son las siguientes:

- Favorecer la movilidad; es decir, ayuda a mejorar la parte motora del niño.
- Estimular la comunicación, es un refuerzo de la adquisición del lenguaje.
- Ayuda al desarrollo de la comunicación.
- Facilita la adquisición de nuevos conocimientos.
- Fomenta la diversión individual y grupal.
- Desarrolla la lógica y el sentido común, favoreciendo en la resolución de problemas venideros.
- Proporciona experiencias nuevas.
- Ayuda a explorar potencialidad y limitaciones.
- Ayuda a la aceptación de jerarquías y trabajo en equipo.
- Fomenta la confianza y la aceptación.
- Desarrolla habilidades manuales, motricidad fina.
- Establece valores.

- Ayuda al desarrollo físico y mental.
- Fomenta el respeto a las demás personas.
- Aprender a resolver problemas o dificultades y a buscar alternativas de solución.
- Estimula la aceptación de normas.

Las habilidades mencionadas son algunas de las tantas que se pueden adquirir gracias al juego, por ello el juego es vital para los niños. Ya que es la forma más natural, innata y divertida de aprender.

Aun cuando el juego no tenga un fin determinado o educativo, logra hacer que el niño adquiera conocimientos y por lo tanto aprenda, lo que significa que el juego es una actividad de constante aprendizaje y liberación de energía que brinda al niño placer y felicidad cuando llega a lograr la acción deseada.

Es importante mencionar que el juego es una actividad libre, la cual es elegida por el niño en el contexto en el que se encuentre, no solo necesita de juguetes, instrumentos o personas para jugar. Es necesario mencionar que la actividad lúdica de cada niño varía por cuestiones maduracionales.

f) IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS.

Los Juegos Cooperativos buscan la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el "unos contra otros".

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a si mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que

socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

Siempre en estos juegos se plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Los juegos cooperativos han surgido principalmente de los “new games” (nuevos juegos) creados por Stewart Brand en Estados Unidos en el momento de la guerra del Vietnam. Su principio fundamental, es el de ejercitarse físicamente, incluso en forma bastante dura, pero sin que haya ganadores ni perdedores.

La importancia de los Juegos Cooperativos para la educación tiene como uno de los propósitos, ayudar a que las personas se relacionen, al recuperar en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten. Por ello, podemos decir que son importantes para que las personas aprendan a desenvolverse y ayudar a sus iguales.

Están orientados a conseguir un nuevo tipo de cultura en la que no primen tanto las vencedoras sobre las vencidas, en la que todas las personas se preocupen de las demás en beneficio de todo el grupo.

Los juegos cooperativos, también tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco, donde no se mira a la otra como competidora, sino como una compañera de juego. En consecuencia, promueven la no discriminación de las personas y permiten que niños y niñas de culturas y hábitos diferentes se unan para aprender y disfrutar.

Cruz, D. y Lucena M. (2010) "El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia"

encontramos también grandes aportaciones de estos juegos como la que dice Orlick, T. (1997), quien destaca que "Las actividades cooperativas nos liberan de competir -para poder crear-, de la exclusión -para poder elegir- y de la agresión."

Ruiz y Omeñaca, (2009), apuntan que "En este tipo de actividades lúdicas existe una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las distintas personas, de tal modo que cada uno sólo alcanza la meta del juego si ésta es también alcanzada por el resto de los participantes"

Por otro lado, son juegos que no requieren materiales de alto coste, todo lo contrario, de hecho, se pueden realizar infinidad de juegos cooperativos, que sólo requieren un profesional formado e imaginativo y un grupo de jugadoras y jugadores dispuestos a participar.

También son juegos sencillos que dejan a un lado las prácticas individualistas y competitivas profundamente arraigadas en los esquemas educativos, estableciendo una profunda crítica y diferencia con modelos en los que priman la competencia, la exclusión, el castigo, la recompensa, el consumo.

Además, los juegos cooperativos están asociados a temas como la educación para la paz, el trabajo en equipo, la resolución de

conflictos, la solidaridad, la participación, la identidad, la interculturalidad, la no-violencia.

Según Bedoya, C. A. (s.f.) los valores más importantes que se enfatizan mediante este tipo de juegos son:

La construcción de una relación social positiva: generan comportamientos pro sociales basados en unas relaciones solidarias, afectivas y positivas.

La empatía: capacidad para situarse en la posición de otra persona para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad.

La cooperación: necesaria para resolver tareas y problemas de forma conjunta a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control.

La comunicación: desarrollando la capacidad para expresar deliberadamente y auténticamente estados de ánimo, percepciones, conocimientos, emociones, perspectivas.

La participación: en una cultura selectiva y discriminatoria, los juegos cooperativos persiguen como valor y como destreza la participación de todos sus miembros.

El aprecio y el auto concepto positivo: desarrollando una imagen positiva de sí misma y reconociendo, apreciando y expresando la importancia de las otras personas.

La alegría: es un objetivo que no se puede soslayar en tanto que una finalidad de todo proyecto educativo en cualquier edad es el de formar personas felices. En los juegos cooperativos, al desaparecer el miedo al fracaso y al rechazo, generalmente asociado con los juegos competitivos, la finalidad última, la alegría se devela con toda nitidez.

Como destacan algunos autores, es esencial disfrutar jugando mientras, a la vez, se aprenden valores. Según **Carranza, M (1996)** "Este tipo de juegos han tomado importancia en el mundo educativo ante la necesidad de incidir, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, como prioridad, en los contenidos referidos a las actitudes, valores y normas.

La expansión desmesurada de los juegos y deportes competitivos ha demostrado el papel compensatorio, que, en muchas ocasiones, se les otorga a los juegos cooperativos. Se trata de demostrar que no es necesario ganar para disfrutar jugando. Los recursos específicos para trabajar contenidos de actitudes, valores, y normas en el medio educativo son muy escasos, hecho que conlleva el que los juegos cooperativos,

idóneos para este tipo de contenidos, asuman un papel indiscutible."

Para acabar, los juegos cooperativos sirven también de ayuda a los niños para:

- Poseer más confianza en sus capacidades y en los demás.
- Gestionar conflictos entre ellos y superar miedos.
- Mejorar la comunicación con los demás.
- Comprender tanto a sí mismo como a los demás.
- Permiten a los más débiles tener su espacio y sentirse valorados al igual que el resto.

JUEGOS PARA CONOCERSE

En los juegos para conocerse el factor técnico se reduce y se les da mayor importancia a las estrategias a utilizarse en el proceso de socialización de los niños, promover con mayor fuerza el proceso de empatía entre ellos, para dar mayor énfasis al desarrollo del juego en sí, favoreciendo que exista una mayor participación de los alumnos que tienen menos habilidades físicas y se facilita la integración de ambos sexos.

Los juegos para conocerse cuentan con reglas iniciales, aunque permiten realizar modificaciones sobre la marcha, sin embargo, conservan la esencia del juego en grupo.

Por su naturaleza los juegos para conocerse no pertenecen a reglas formales de la educación inicial, como tampoco a ninguna institución deportiva, ni están sujetos a formalización o estandarización alguna.

JUEGOS DE CONFIANZA.

a) DEFINICIÓN.

Los juegos de confianza son en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo.

Construir la confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión del grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo, para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados crecientes de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo.

b) TIPOS DE JUEGOS DE CONFIANZA.

Según **Manuel Parra Boyero** y su Grupo de Trabajo de AFIN de Cáceres; que se encuentra en www.sportaqus.com, consideran lo siguientes tipos de juegos de confianza:

1. **Los Juegos de Confianza en uno mismo:** En estas actividades debemos de encender dos neuronas de la cabeza, la neurona del atrévete (más rápido, más fuerte, desde más lejos.) y la neurona del ten cuidado (No saltes por encima de la colchoneta, llegar juntos a chocaros con el quitamiedos, no te coloques detrás del quitamiedos).

2. **Juegos de Confianza en los demás:** El objetivo de estos juegos es que las personas que tenemos en frente confíen más en nosotros. Para ello existen 3 premisas básicas a respetar:

- **No bromas:** Bromas típicas como ¡mira, sin manos!, ¡vaya le leche que te vas a dar!, ... no ayudan a que la persona que está “sufriendo” la acción disfrute con la actividad. Va a estar más pendiente de la putada que le vamos a hacer que de tener todos los sentidos abiertos a sentir la actividad.

- **Atención:** Yo no me fiaría de un conductor que quita frecuentemente la vista de la carretera para mirar mapas, buscar cintas, me bajaría del coche. Eso mismo se traslada a este tipo de juegos. ¡Yo no confío en compañeros que no están atentos!, ¡me puedo hacer daño!
- **Cuidado máximo del compañero:** Si en el juego de la botella borracha el que sostiene ve que se le va a caer la botella y se quita, el alumno que hace de botella no se fiará (si es listo) más de ese compañero. Es imprescindible que el “sufridor” de la acción se den cuenta de que hacemos todo lo posible porque no se haga nunca daño, aunque se caiga debe de notar que nos descuernamos por disminuir su velocidad de caída, incluso nos ponemos debajo.

Puede existir algún alumno que decida no confiar. Eso no está mal, porque yo no confío en montarme en el coche de un conductor borracho. En este caso, confiar sería un error. Yo no confiaría en hacer el juego de la botella borracha con un compañero que antes me ha perdido un trabajo, o que me ha bajado los pantalones delante de toda la clase. Respetemos las decisiones de las personas.

Debemos de conseguir crear personas capaces de decidir por sí mismas y respetar esas decisiones. Si no estamos creando consumidores de tripis, que no piensan en lo que hacen ni en o que se meten porque sólo buscan sentir sensaciones cada vez más fuertes. Para mí tiene más valor aquella persona que tras mucho pensárselo decide hacer el juego de levantar la colchoneta a un palmo de altura que el alumno que sin pensar en nada, sólo empujado por el mero hecho de buscar sensaciones cada vez más fuertes, se sube y se lanza. Debemos enseñar a nuestros alumnos a pensar antes de actuar, a decidir por ellos mismos y a ser consecuentes y responsabilizarse de sus decisiones.

JUEGOS DE ESTIMA.

Juegos Cooperativos de ESTIMA, son los juegos que nos habitúan a manifestar aprecio y afecto positivo hacia otras personas. Este juego favorece, precisamente, el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir.

También Permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones. En los primeros años de estudios de la Educación Básica Regular, para lograr fomentar los juegos de estima, se utilizan como instrumentos

básicos tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecas, animales) como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse y peinarse) favorecen el desarrollo de una buena afectividad

2.2.2 LA AUTOESTIMA

a) DEFINICIÓN.

La autoestima es la percepción que tenemos de nosotras mismas. Abarca todos los aspectos de la vida, desde el físico hasta el interior, pasando por la valía o la competencia. Se trata de la valoración que hacemos de nosotras mismas que no siempre se ajusta a la realidad y esa valoración se forma a lo largo de toda la vida y bajo la influencia de los demás.

Villareal G. (2005). Define a la autoestima como la concepción afectiva que tenemos sobre nuestra propia persona partiendo de nuestro conocimiento del propio auto concepto es decir saber quiénes somos cuanto nos queremos y cuanto nos valoramos. Lo que el autor trata de explicar es que la autoestima es el conocimiento que nosotros tenemos hacia nuestra persona aceptándonos con nuestros defectos, virtudes.

Pérez F. (2000) Lo define como el soporte que uno tiene para sostenerse de sí mismo es con el escudo que cuenta para no pasar por deficiencias de valores, es como una protección a nuestra escala, así como jerarquía de valores con los cuales contamos, una buena medicina a los antivalores, que actualmente abundan en nuestra sociedad. La Autoestima también nos sirve más allá del respeto y aceptación que tengamos por nosotros mismos, es nuestra identidad, nuestra autenticidad, la valoración que tenemos como seres humanos a los ojos de los demás.

Lo que los demás ven en nosotras o, más bien lo que nosotras pensamos que los demás ven, es crucial para determinar nuestro grado de autoestima. Entramos en el terreno de la seguridad y la confianza en una misma, minado por las influencias del exterior. Pero si hay algo que determina el estado de salud de nuestra autoestima es la infancia. El refuerzo positivo o negativo con el que nos hayamos contado desde los primeros pasos de nuestra vida va a ser fundamental para nuestra seguridad emocional en el futuro.

Branden (1999) define autoestima como la experiencia de ser aptos para la vida y para las necesidades ésta, y aunque

considera que esta definición aún se puede perfeccionar, también la define como:

- La confianza en tu capacidad de pensar y de enfrentar los retos que la vida te presenta.
- La confianza de tu derecho a la felicidad, de ese sentimiento que te dignifica y te hace merecedor de valorarte a ti mismo como persona, y las aportaciones que haces al mundo como tal.

A nuestra modesta opinión, haciendo revisiones bibliográficas acerca del tema, consideramos que la autoestima es un proceso psicológico complejo que involucra la percepción, imagen, estima y concepto que cada uno tiene de sí mismo. La toma de conciencia del sí se va realizando en la interacción del niño con el ambiente; va procesando paulatinamente como lo perciben, es decir; la autoestima es la percepción del niño del aprecio que le tienen los demás.

La Asociación Nacional para la Autoestima (National Association for Self-Esteem), define autoestima como la experiencia de tener capacidad para enfrentar los desafíos de la vida y ser merecedor de la felicidad. Las personas que tienen una autoestima auténtica y saludable se ven a sí

mismas como seres humanos positivos, responsables, constructivos y confiables.

Navas y Pallasdino (1993) define: "Autoestima como la manera en que la gente se siente y piensa respecto a sí mismo y a los demás, lo cual a su vez permitirá experimentar confianza, valoración y respeto propio. (Autoestima y su importancia. Pág. 15).

Alcántara (1993) define "Como una actitud hacia uno mismo, es la forma habitual de pensar, amar, sentir y comportarse consigo mismo" (Como educar la autoestima. Pág. 27).

Saffie, Gurney, Citado por Curie, María (1997) sostiene: "La autoestima surge desde el nacimiento y se caracteriza por una toma de conciencia de factores externos, un enfoque interno, que se relaciona con procesos filosóficos, valores y filosofía personal de vida, además este autor considera que la autoestima está en relación a cómo los sujetos se perciben "así mismos" y cómo están influenciados por los demás. (La autoestima y su importancia. PP. 36-38)

Abraham Maslow, en su jerarquía de las necesidades humanas, describe la necesidad de aprecio, que se divide en dos aspectos, el aprecio que se tiene uno mismo (amor

propio, confianza, pericia, suficiencia, etc.), y el respeto y estimación que se recibe de otras personas (reconocimiento, aceptación, etc.). La expresión de aprecio más sana según Maslow es la que se manifiesta «en el respeto que le merecemos a otros, más que el renombre, la celebridad y la adulación».

b) IMPORTANCIA DE LA AUTOESTIMA.

La autoestima permite a las personas enfrentarse a la vida con mayor confianza, benevolencia y optimismo, y por consiguiente alcanzar más fácilmente sus objetivos y autorrealizarse. Permite que uno sea más ambicioso respecto a lo que espera experimentar emocional, creativa y espiritualmente. Desarrollar la autoestima es ampliar la capacidad de ser felices; la autoestima permite tener el convencimiento de merecer la felicidad.

Comprender esto es fundamental, y redundante en beneficio de todos, pues el desarrollo de la autoestima positiva aumenta la capacidad de tratar a los demás con respeto, benevolencia y buena voluntad, favoreciendo así las relaciones interpersonales enriquecedoras y evitando las destructivas.

Erich Fromm, señala que el amor a los demás y el amor a nosotros mismos no son alternativas opuestas. Todo lo

contrario, una actitud de amor hacia sí mismos se halla en todos aquellos que son capaces de amar a los demás. Como también José-Vicente Bonet, en su libro *Sé amigo de ti mismo: manual de autoestima*, recuerda que la importancia de la autoestima es algo evidente:

La importancia de la autoestima se aprecia mejor cuando cae uno en la cuenta de que lo opuesto a ella no es la heteroestima, o estima de los otros, sino la desestima propia, rasgo característico de ese estado de suma infelicidad que llamamos «depresión». Las personas que realmente se desestiman, se menosprecian, se malquieren, no suelen ser felices, pues no puede uno desentenderse u olvidarse de sí mismo.

Es importante e imprescindible tomar conciencia de que la autoestima es una característica básica de la personalidad pre requisito no solo para el desempeño académico y respuesta creativa, sino también para el comportamiento general. De allí asumimos que todos necesitamos tener autoestima independiente de nuestro sexo, edad, cultura, trabajo y objetivos en la vida, la autoestima afecta todas las facetas de nuestra inteligencia.

José Antonio Alcántara (1993) señala “Que la causa del descuido en la educación de la autoestima, en las programaciones, los objetivos y actitudes escolares, estriba en la inadvertencia respecto al papel decisivo que tiene en todo el proceso de maduración personal” (Cómo educar la autoestima. Pág. 150).

c. NIVELES DE LA AUTOESTIMA.

Según Alcántara, José Antonio. Los niveles de autoestima son tres; nivel alto, nivel medio y nivel bajo.

- Nivel alto: los alumnos(as) con nivel alto de autoestima tienen sentimientos de satisfacción y aceptación, muestran auto respeto y sentimientos de estima social. Son generalmente activas y expresivas. Buscan el éxito académico y muestran iniciativa. Tienen alto nivel de desempeño escolar, habilidades, destrezas de aprendizaje y capacidad para resolver problemas.
- Nivel intermedio: Los alumnos(as) con niveles intermedios de autoestima son algo inseguro, dependen de la aceptación social, buscando insistentemente la aprobación, son muy tolerantes ante la crítica de los demás. Son expresivos y optimistas. Requieren presión social para tomar

la iniciativa y activar su aprendizaje, pero tienen potencial para hacerlo.

- Nivel bajo: Los alumnos(as) con niveles bajos de autoestima presentan mucha insatisfacción, rechazo y desprecio por sí mismos. Tienen sentimientos de inferioridad. Son pasivos, insociables y con temor a los eventos sociales. Acusan sentimientos de soledad. Tienen baja iniciativa, miedo de aprender y son propensos al fracaso escolar.

d. DIMENSIONES DE LA AUTOESTIMA.

Una buena imagen de sí mismo, realista y satisfactoria, formada en el desarrollo psicológico, comprende cuatro dimensiones fundamentales.

- La significación, que es el grado en que somos amados y aceptados por los que son importantes para nosotros.
- La competencia, que es la capacidad para desempeñar las tareas que consideramos importantes para nosotros.
- La virtud, que es la concesión de niveles éticos y morales.
- El poder, que es el grado en que influimos en la vida de los demás.

Un buen equilibrio entre estas dimensiones garantiza un armonioso auto concepto y, por ende, una satisfactoria

autoestima, que da seguridad a la persona, la provee de un sentido de pertenencia social y le posibilita tomar decisiones en los asuntos importantes de su vida.

e. COMPONENTES DE LA AUTOESTIMA.

Según ALCANTARA José. La autoestima cuenta con tres componentes: Cognitivo, afectivo y conductual, los mismos que serán descritos por J.A. Alcántara:

1. Componente Cognitivo:

El componente cognitivo indica idea, opinión, creencias, percepción y procesamiento de información, Referido al auto concepto, definido como opinión que se tiene de la propia personalidad y sobre su conducta, el que a la vez ocupa un lugar privilegiado en el origen, crecimiento y consolidación de la autoestima,

Es por ello que afirmamos que el auto concepto camina a la par con la autoimagen o representación mental que uno tiene de sí mismo, tanto en el presente como en su proyección al futuro. Algunas veces el auto concepto que tenemos de nosotros mismos, depende más de nuestra interpretación de la vida que de la realidad.

Veamos algunos aspectos del componente cognitivo:

- Desarrollar en los niños el sentido de la propia identidad ayudándole a conocerse, a saber, quién es, cómo es para descubrirse aceptar sus propias capacidades y limitaciones. Debemos reflejar positivamente las cualidades y competencias que observamos en el niño, evitando expresiones que deterioren su propia imagen.
- Desarrollar el sentido de pertenencia favoreciendo la toma de conciencia de que pertenece a una familia, a una cultura, a un grupo de amigos, a una escuela, a una comunidad, estimulándolo a adoptar actitudes personales ante los otros y sentirse aceptado por ellos.

2. Componente Afectivo:

Esta dimensión conlleva la valoración de lo que en nosotros hay de positivo y de negativo, implica un sentimiento de lo favorable o desfavorable, de lo agradable a lo desagradable que vemos en nosotros. Es un juicio de valor sobre nuestras cualidades personales. La ley principal que gobierna su dinámica es: "A mayor carga afectiva, mayor potencia de la autoestima", dicho en otras palabras, la energía emocional es el elemento esencial de la autoevaluación.

A continuación, veamos algunos aspectos de componente afectivo:

- Crear un clima emocional positivo de aceptación y de respeto mutuo en el que el niño se sienta aceptado y querido mostrándole actitudes cálidas afectuosas y de interés. Evitar el castigo y las actitudes violentas buscando más bien, formas positivas para producir cambios en la conducta como: escucharlo, elogiarlo, sonreírle, darle algo que le guste, prestarle atención.
- Desarrollar la seguridad ofreciéndole un ambiente con normas y límites consistentes dentro del cual el niño se siente seguro y respetado.
- Permitir que el niño exprese sus sentimientos haciéndole sentir que se le reconoce el derecho a sentir emociones positivas, negativas y comunicarlas
- Fomentar la interacción y cooperación entre los alumnos desarrollando la actitud de competir tanto la vivencia interior como las cosas materiales las actividades de todo tipo, porque dando y recibiendo el niño aprende a valorarse a sí mismo y a valorar a los demás miembros del grupo.

3. Componente Conductual:

Significa llevar a la práctica un comportamiento consecuente y coherente o es el proceso final de toda su dinámica interna. Es la autoafirmación dirigido hacia el propio

"yo" y en busca de consideración y reconocimiento por parte de los demás.

Es decir, el individuo se esforzará por alcanzar dignidad, honor y respeto ante "sí mismo" y los demás. Y naturalmente dirigirá todo su talento, energía y capacidad para contribuir a la mejora y el progreso de la humanidad.

A continuación, también veremos algunos aspectos del componente conductual:

- Ejercitar en el niño el sentido de responsabilidad asignando tareas que será asequibles a su capacidad que lo ayuden en su desarrollo interno y maduración como persona. Contribución; no exponerlo a situaciones de seguro fracaso que puede afectar su confianza y seguridad, más bien darle desafíos que refuercen sus sentimientos de logro.
- Fomentar el desarrollo de la creatividad afirmando y apoyando las características originales de cada niño, preguntándonos cuál es el uno, para expresarle nuestro respeto y admiración y sobre todo impulsado el desarrollo de su rasgo específico.
- Estimular en el niño autonomía e independencia relacionando los aprendizajes con su experiencia, buscando su participación activa de acuerdo a intereses y capacidades

personales o se trata de darle libertad para elegir, alentarle en la solución de sus problemas, porque si se le soluciona todo, nunca será independiente y no aprenderá a valerse por sí mismo.

2.2.3 AUTOESTIMA FÍSICA

Sabías que la imagen corporal también influye en la autoestima, esta va relacionada con la definición de imagen corporal, como influye en la autoestima y porque es importante la autoestima y la imagen corporal.

La imagen corporal se refiere a cómo se siente una persona con su aspecto físico. Para mucha gente, sobre todo durante la primera etapa de la adolescencia, la imagen corporal está íntimamente relacionada con la autoestima. Esto se debe a que, al estar dejando de ser niños para convertirse en adultos, a los adolescentes les preocupa mucho más cómo los ven los demás.

La imagen corporal suele tener un impacto muy importante sobre la autoestima. El aspecto físico, sobre todo cuando se es niño o adolescente, juega un papel muy importante en las relaciones interpersonales y por lo tanto en la formación y en el desarrollo de la autoestima. La

aceptación de uno mismo por parte de los demás se vuelve muy importante para niños y jóvenes, y en este contexto el aspecto físico puede ser determinante. Responder a los patrones que marca la moda, parecerse a modelos y artistas es algo que suele quitar el sueño a gran cantidad de personas. Por este motivo, el aspecto físico puede tener una influencia muy negativa sobre nuestra autoestima. Es importante saber trabajar con esta situación para que no nos afecte y podamos tener una alta autoestima. Y este tipo de conducta está influenciando mucho hoy en día en las niñas y niños de nivel inicial.

La autoestima física, se refiere a la medida en que nos aceptamos y valoramos y lo orgullosos que estamos de nosotros mismos. Es importante porque el hecho de sentirnos bien con nosotros mismos puede influir sobre nuestra forma de actuar. Una persona que tiene alta la autoestima hará amistades con facilidad, controlará mejor su comportamiento y disfrutará más de la vida.

2.2.4 AUTOESTIMA SOCIAL

La autoestima social para los niños, es una dimensión de mayor significación, para sentirse felices o por el contrario, poco queridos: Incluye el sentimiento de sentirse aceptado o

rechazado por sus compañeros y el sentimiento de pertenencia; es decir, el sentirse parte de un grupo. Además, se relaciona con el hecho de ser capaz de enfrentar con éxito diferentes situaciones, como, por ejemplo, tomar la iniciativa para relacionarse con personas del sexo opuesto y solucionar conflictos interpersonales con facilidad.

Dentro de la autoestima social, encontramos las acciones positivas, esta se caracteriza por la seguridad y confianza en sí mismo y por una capacidad para relacionarse bien con los otros. Un niño(a) con buena autoestima es asertivo y seguro, no teme expresar sus propias opiniones ni lo que siente, piensa al hablar con otros, mantiene la mirada, no tiene problemas para entablar amistades y le gusta trabajar en grupos.

En la autoestima social, la amistad es un elemento de importante significación emocional, ya que es una vía a través de la cual el niño se siente perteneciente y aceptado por su grupo natural. Según Asher y Parper (1991, citados en Hoffman, 1995), la amistad cumple las siguientes funciones en el desarrollo:

- Fomenta el crecimiento de la capacidad emocional y ayuda al chico a controlar sus emociones y a interpretar sus experiencias.
- Afirma y valida el yo. Favorece la imagen de sí mismo como válido.
- Da seguridad y favorece el enfrentamiento de situaciones nuevas y/o potencialmente difíciles.
- Guía y da soporte emocional en situaciones críticas, a veces en forma de ayuda tangible tiempo-energía, recursos materiales y otras veces como consejo.
- Proporciona confianza. Los amigos a través de la lealtad y disponibilidad que entregan hacen percibir que existe alguien en quien confiar.
- Ofrece compañerismo y estímulo intelectual.

La familia debe crear las condiciones para favorecer la amistad entre los niños, como una forma de estimular su autoestima social. Esto implica ser receptivos cuando llegan sus amigos, irlos a dejar cuando los invitan a alguna casa y darles oportunidades de hacer nuevos amigos.

Cuando un niño o una niña tiene una autoestima social negativa, puede ser poco asertivo(a); es decir, actuar en forma sumisa y no atreverse a defender sus derechos y ser

víctima de hostigamientos. Otra forma de expresión de una autoestima social negativa es rehuir el contacto social con otras personas.

Por ejemplo, Rafael, un niño de 12 años muy brillante intelectualmente, se sentía objeto de burlas de sus compañeros y como no tenía capacidad de defenderse de ellas, había optado por no asistir a ninguna actividad extra programática, a ningún cumpleaños y por supuesto, tampoco invitaba compañeros a su casa. A pesar de su sensación de soledad, no lograba desarrollar estrategias para superar su inhibición social. Fue necesario un tratamiento psicológico de terapia grupal, para que recuperara su confianza en sí mismo y lograra establecer vínculos de confianza con sus compañeros.

La autoestima negativa también puede asumir el rol inverso, intentando dominar a los demás y siendo agresivo sin anticipar la consecuencia emocional de sus actos. Esta conducta suele ser producto de los rasgos impulsivos de los niños, que carecen de autocontrol. Esto puede conducirlos a tener problemas con la autoridad y conflictos con sus compañeros

2.2.5 AUTOESTIMA AFECTIVA

La autoestima afectiva, con lleva la valoración de lo que en nosotros hay de positivo y negativo implica un sentimiento de la favorable o de la desfavorable, de la agradable o desagradable que vemos en nosotros. En sentirse a gusto o disgusto consigo mismo. Es un juicio de valor sobre nuestras cualidades personales. Es la respuesta de nuestra sensibilidad y emotividad ante los valores y contravalores que advertimos dentro de nosotros.

Es aquí en la valoración, el sentimiento, la admiración o desprecio, el afecto, el gozo o dolor íntimos, donde se condensa la quinta esencia de la autoestima.

Para el niño el aprendizaje lo conforman distintas áreas de su desarrollo: lo cognitivo, lo social, lo afectivo. Su desarrollo físico es muy importante, pero al igual que su salud mental. El juego, tiene un papel importante también en su desarrollo. El desarrollo afectivo se sitúa en el seno familiar y también ha de fomentarse y cuidarse en el seno escolar. De él dependen la buena adaptación del niño y el rendimiento académico.

Demostrar la afectividad no es tarea siempre fácil. El tono de la voz y el trato agradable suponen un gran paso por parte

del educador, aunque muchas veces se sienta uno tentado a restablecer el buen dinamismo con “un par de gritos”.

2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES

- ❖ **Autoestima.** - Es la valoración, generalmente positiva, de uno mismo. Para la psicología, se trata de la opinión emocional que los individuos tienen de sí mismos y que supera en sus causas la racionalización y la lógica.
- ❖ **Autoestima física.** - Es la aceptación de uno mismo por parte de los demás se vuelve muy importante para niños y jóvenes, y en este contexto el aspecto físico puede ser determinante.
- ❖ **Autoestima social.** – Es una dimensión que tiene por propósito el sentirse parte de un grupo. Además, se relaciona con el hecho de ser capaz de enfrentar con éxito diferentes situaciones, como, por ejemplo, tomar la iniciativa para relacionarse con personas del sexo opuesto y solucionar conflictos interpersonales con facilidad.
- ❖ **Autoestima afectiva.** - Es el componente emocional o sentimental de la autoestima se aprende de los padres, de los maestros y de los pares. Implica un sentimiento de lo favorable o desfavorable, que siente la persona de sí misma, así como el sentimiento de valor que nos atribuimos

- ❖ **Autoestima académica.** - Es la percepción de los estudiantes respecto de su interés y disposición al aprendizaje, sus expectativas académicas y motivaciones al logro, y sus actitudes frente a las dificultades en el estudio.
- ❖ **Juegos.** - Es la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. Actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.
- ❖ **Juegos cooperativos.** - Es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a un fin, como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo.
- ❖ **Juegos para conocerse.** – Son actividades lúdicas para conocerse a sí mismo y conocer un poco más a otras personas; es de esta manera como se invita a los niños a reflexionar y a tener en cuenta a sus compañeros en esta actividad.

- ❖ **Juegos de confianza.** - Son ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo. Invita a los niños a construir la confianza dentro del grupo y para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión del grupo, como para prepararse para un trabajo en común.
- ❖ **Juegos de estima.** - Son aquellas actividades lúdicas que nos habitúan a manifestar aprecio y afecto positivo hacia otras personas.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Tipo de investigación

Según Sergio Carrasco Díaz (2009: 43), la presente investigación es aplicada; *“Esta investigación se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad”*.

3.1.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es descriptivo, ya que consiste, en la caracterización, de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento.

Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (Hernández, Fernández y Batista, 1998, p.63).

3.2. DISEÑO Y ESQUEMA DE INVESTIGACIÓN

Hemos tomado como referencia la clasificación de los diseños experimentales de Hernández Sampieri, el diseño a utilizar en nuestra investigación será el cuasi experimental con la aplicación de una pre prueba; prueba de proceso y de post prueba, cuyo esquema es el siguiente:

GE : O1.....x.....O2
 GC : O3 - O4

Donde:

GE = Grupo experimental.

O1 = Pre prueba.

x = Tratamiento

O2 = Post prueba

GC = Grupo control

O3 = Pre prueba

O4 = Post prueba

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población

La población de estudio estará constituida por la totalidad de estudiantes de cinco años del nivel Inicial de la Institución Educativa GUE “Leoncio Prado” de Huánuco; en un total de 100 alumnos.

**CUADRO Nº 01
POBLACIÓN DE ESTUDIO**

SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
RESPE TO	15	10	25
AMOR	12	13	25
TOTAL	27	23	50

FUENTE : Nomina de matrícula 2018

ELABORACIÓN: Las investigadoras.

3.3.2. Muestra

Según Sánchez (1996), la muestra del presente trabajo de investigación ha sido seleccionada de acuerdo al muestreo no probabilístico por conveniencia en razón de que esta técnica reduce sesgos en la recolección de datos con seres humanos, es decir las unidades de análisis elegidas tenían casi homogénea el desarrollo de su expresión oral.

CUADRO N° 02
MUESTRA DE ESTUDIO

GRUPO	SECCIÓN	ESTUDIANTES		TOTAL	%
		HOMBRES	MUJERES		
Experime	AMOR	12	13	25	50 %
Control	RESPECTO	15	10	25	50%
TOTAL		27	23	50	100 %

FUENTE : Nomina de matrícula 2018
ELABORACIÓN: Las investigadoras.

3.3.3. Unidades de análisis

En el presente trabajo de investigación las unidades de análisis lo conformaron cada uno de los niños de la muestra en estudio.

3.4. DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

a) Para la variable independiente:

Se utilizó la técnica experimental, donde se manipuló la variable independiente, es decir se aplicó sesiones de aprendizaje.

Se utilizó un total de doce sesiones, que tuvieron, cada una, la duración de una hora pedagógica. Fue a través de ellas que se aplicó sesiones interactivas haciendo uso de los juegos

cooperativos, con el que se buscó mejorar la autoestima en los niños de 5 años de la I.E.I. Leoncio Prado de Huánuco.

b) Para la variable dependiente:

Lista de cotejo:

Nos sirvió para contrastar los resultados antes y después de la aplicación del tratamiento experimental. Constó de 13 ítems observables, de acuerdo a las dimensiones de la autoestima. Y, asimismo, nos permitió medir el nivel de desarrollo de la autoestima en que se encontraban los niños antes de la aplicación de “sesiones de clase haciendo uso de los juegos como estrategia de trabajo.

Pretest o prueba de entrada.

Nos permitió conocer la situación real de los niños antes de uso de los juegos como estrategia metodológica; es decir, nos sirvió para realizar el diagnóstico, tan importante para saber en qué terreno nos estábamos moviendo.

Postest o prueba de salida.

Nos permitió conocer en qué medida el uso de los juegos cooperativos como estrategia metodológica permitió mejorar la autoestima en los niños del grupo experimental, en

comparación con el pretest aplicado al inicio al grupo de control y experimental.

3.5. TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS.

Se utilizó la técnica de la observación que permite “...describir situaciones existentes usando los cinco sentidos, proporcionando una “fotografía escrita” de la situación en estudio” (Erlandson, Harris, Skipper y Allen, 1993), esta técnica surtió efectos con el uso de una lista de cotejo, que permitió procesar para obtener resultados en la estadística descriptiva e inferencial:

3.5.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	MOTIVO
Observación	Lista de cotejo	Se aplicó a los niños y niñas para conocer el desarrollo de la autoestima.
Análisis de documentos	Nómina de matrícula Fichas de matrícula.	Sirvió para verificar el número de niños y niñas de la Institución Educativa y sus respectivas características

3.5.2. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE DATOS

a) **La revisión y consistenciación de la información:** radicó básicamente en la revisión de los datos contenidos en el instrumento de recolección de datos.

b) Clasificación de la información: Se utilizó con la finalidad de agrupar y procesar datos mediante la distribución de frecuencias de las variables en estudio.

c) La Codificación y tabulación: Se utilizó para formar un conjunto de símbolos o valores de modo que los datos sean tabulados; generalmente se efectuó con números o letras. Esta tabulación se realizó, aplicando programas o paquetes estadísticos de sistema computarizado como el SPSS y Microsoft Excel.

MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS

Se utilizó para tabular datos del instrumento en un cuadro general de resultados, luego se procesó y analizó la información de manera automática utilizando SPSS y Microsoft Excel.

Se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, los mismos que permitieron describir estadísticos necesarios en la investigación; se hizo uso de tablas y gráficos en los que se evidenciaron las frecuencias absoluta y porcentual. Asimismo, se analizó los datos para la contratación de la hipótesis mediante la comparación de medias de resultados independientes, a través de la distribución T de Student.

3.5.3. TÉCNICAS PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

a) Cuadros estadísticos: Se elaboró cuadros estadísticos con la finalidad de presentar datos ordenados y facilitar su entendimiento.

b) Gráficos de columnas o barras: Se elaboró gráficos estadísticos de barras para una mejor observación y entendimiento; es apropiado para este tipo de estudios.

CAPITULO IV

RESULTADOS

PRESENTACIÓN, DE LOS RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO

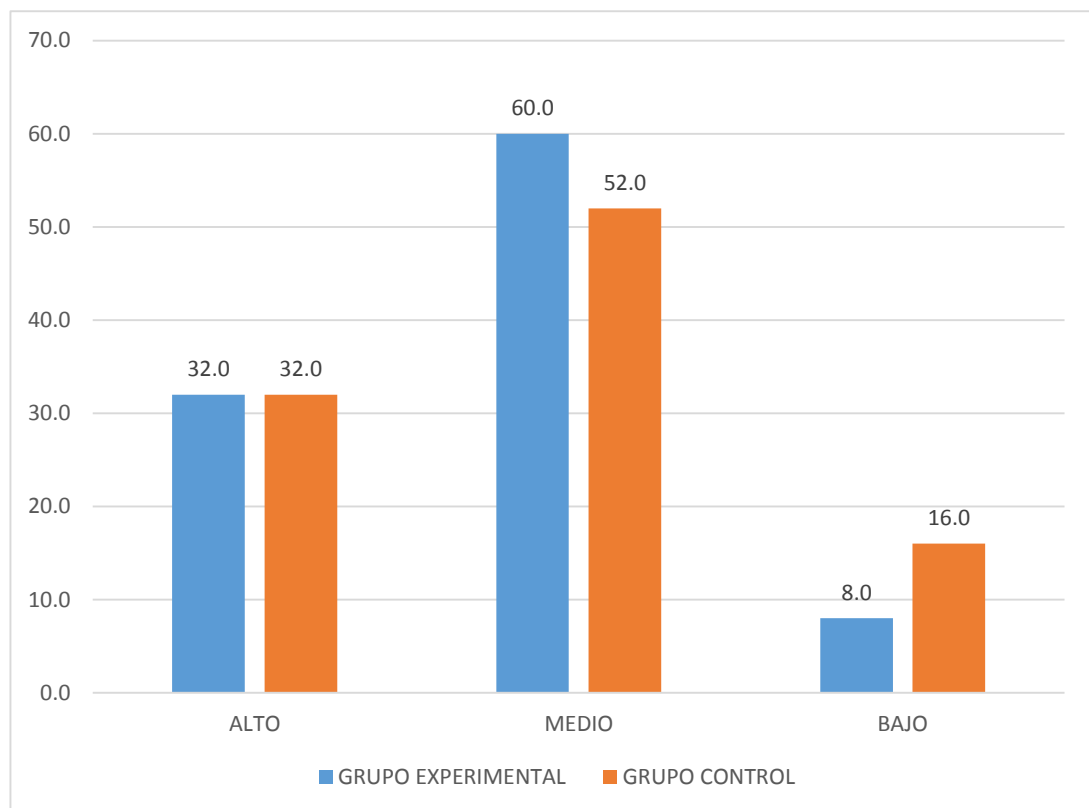
En el presente capítulo se muestra la sistematización de los datos en tablas de frecuencia absoluta y porcentual, asimismo sus gráficos correspondientes. También se presenta la prueba de hipótesis con la distribución t de Student.

Cuadro 1. NIVEL DE AUTOESTIMA ANTES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS SEGÚN GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. GUE LEONCIO PRADO DE HUÁNUCO-2018.

NIVEL DE AUTOESTIMA	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	N°	%	N°	%
ALTO	8	32.0	8	32.0
MEDIO	15	60.0	13	52.0
BAJO	2	8.0	4	16.0
TOTAL	25	100	25	100

FUENTE: Elaboración propia del investigador

Gráfico 1. NIVEL DE AUTOESTIMA ANTES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS SEGÚN GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. GUE LEONCIO PRADO DE HUÁNUCO-2018.



FUENTE: Elaboración propia del investigador

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente gráfico se observa el nivel de autoestima antes de la aplicación de los "JUEGOS COOPERATIVOS", en niños de 5 años de la I.E.I. GUE LEONCIO PRADO DE HUÁNUCO-2018, según grupo experimental y control.

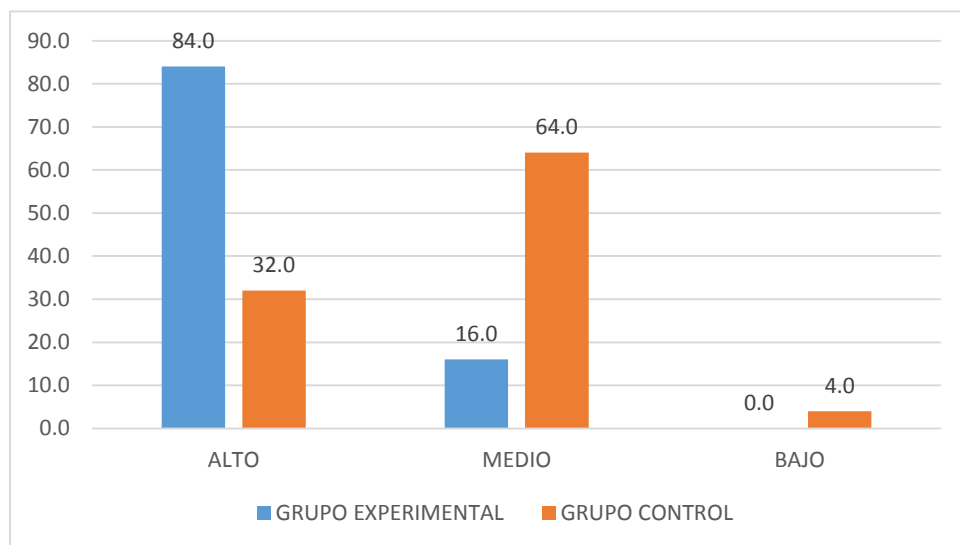
En ambos grupos se observa una frecuencia mayoritaria en un nivel medio y bajo. Así para el grupo experimental el 60% (15) están en medio y el 8% (2) están en bajo. Del mismo modo para el grupo control el 16% (4) están en bajo y el 52% (13) están en medio.

Cuadro 2. NIVEL DE AUTOESTIMA DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS SEGÚN GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. GUE LEONCIO PRADO DE HUÁNUCO-2018.

NIVEL DE AUTOESTIMA	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	Nº	%	N	%
ALTO	21	84.0	8	32.0
MEDIO	4	16.0	1	64.0
BAJO	0	0.0	1	4.0
TOTAL	25	100	2	100

FUENTE: Elaboración propia del investigador

Gráfico 2. NIVEL DE AUTOESTIMA DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS SEGÚN GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. GUE LEONCIO PRADO DE HUÁNUCO-2018.



FUENTE: Elaboración propia del investigador

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente gráfico se observa el nivel de autoestima después de la aplicación de los "JUEGOS COOPERATIVOS", en niños de 5 años de la I.E.I. GUE LEONCIO PRADO DE HUÁNUCO-2018, según grupo experimental y control.

En ambos grupos se observa una frecuencia mayoritaria en un nivel alto y medio. Así para el grupo experimental el 84% (21) están en alto y el 16% (4)

están en medio. Del mismo modo para el grupo control el 64% (16) están en medio y el 32% (8) están en alto.

4.1.1. Prueba de Hipótesis

La muestra dividida aleatoriamente en grupos experimental (25) y de control (25) les da la característica de independiente a cada uno de los grupos de la muestra usada en la investigación. Con las precisiones hechas, se pasa a aplicar la prueba de hipótesis t de student, para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

a) Formulación de la Hipótesis

H₀: Si aplicamos los "JUEGOS COOPERATIVOS", no mejoraremos el nivel de autoestima en niños de 5 años de la I.E.I. GUE Leoncio Prado de Huánuco-2018.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_a: Si aplicamos los "JUEGOS COOPERATIVOS", si mejoraremos el nivel de autoestima en niños de 5 años de la I.E.I. GUE Leoncio Prado de Huánuco-2018.

$$H_A : \mu_1 > \mu_2$$

b) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha, porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c) Determinación del nivel de significatividad de la prueba

Asumimos el nivel de significancia de la prueba del 5%, en consecuencia, el nivel de confiabilidad es del 95 %.

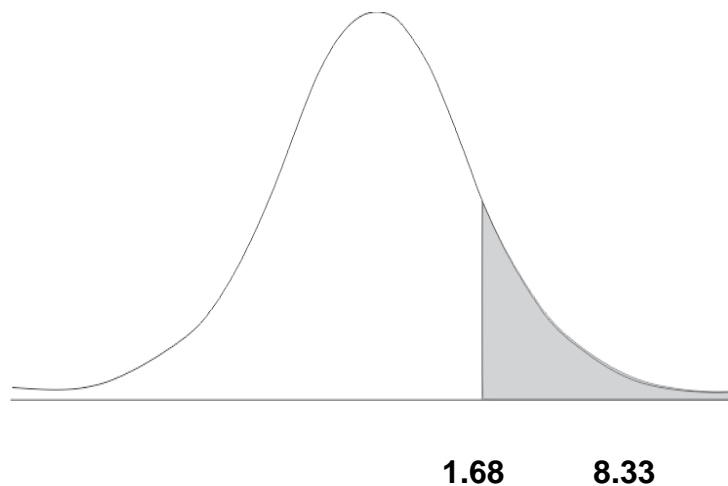
d) Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como

$n < 30$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta. Según **Martínez Bernardino**, en su texto “Estadística y Muestreo”.

e) **Cuadro de la prueba**

PRUEBA T DE STUDENT		
NIVEL DE AUTOESTIMA		
Media	20.52	32.32
Varianza	28.01	22.14
Observaciones	25.00	25.00
Grados de libertad	47.00	
Estadístico t	8.33	
Valor crítico de t (una cola)	1.68	



En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = 1,68$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo.

f) Cálculo estadístico de la prueba: $t = 8,33$

g) Toma de decisiones

El valor de $t = 8,33$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1,68$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que sí aplicamos los "JUEGOS COOPERATIVOS", si mejoraremos la autoestima en niños de 5 años de la I.E.I. GUE Leoncio Prado de Huánuco, en comparación con los estudiantes que no recibieron la aplicación del mismo.

4.5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

la confrontación de la situación problemática formulada con los referentes bibliográficos, la hipótesis general en base a la prueba de hipótesis y el aporte científico de la investigación.

Contrastación con los Referentes Bibliográficos

Los resultados presentados y analizados a través de la estadística descriptiva e inferencial en el capítulo IV tienden a evidenciar estadísticos y parámetros altos para el grupo experimental con respecto al grupo control; este fenómeno se puede observar en todas las variables de investigación

analizados, de esta manera se demuestra y verifica en todos sus extremos los objetivos e hipótesis formulados en la investigación.

Este resultado se evidencia en el cuadro 02 en las que se muestra la superioridad del grupo experimental en relación al grupo de control, en lo referido al nivel de autoestima aplicando los "JUEGOS COOPERATIVOS".

Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

En el cuadro 02 notamos que los resultados de la posprueba en lo referido a la autoestima al aplicar los "JUEGOS COOPERATIVOS" se muestran diferencias significativas. Estos resultados se presentan en el grupo experimental con tendencias altas, en la pos prueba, situación que se

sustenta en la propuesta de Groos en que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

En el cuadro 02 que reporta resultados de la posprueba correspondiente a los aspectos referidos a la autoestima, se observa un mejor rendimiento académico en los estudiantes del grupo experimental con respecto al grupo de control; corroborando de esta manera que el nivel de autoestima a través de los "JUEGOS COOPERATIVOS", influye positivamente en niños de 5 años de la I.E.I. GUE Leoncio Prado de Huánuco-2017.

Contrastación de la Hipótesis General en Base a la Prueba de Hipótesis

Los resultados analizados a través de la estadística inferencial y luego de haber aplicado la prueba de hipótesis, se tiene indicios que nos permite afirmar que la autoestima a través de los "JUEGOS COOPERATIVOS", en el grupo experimental, es mayor de aquellos estudiantes del grupo de control, ya que se pudo verificar el nivel de autoestima y el valor calculado siempre está ubicado a la derecha del valor crítico que es la zona de rechazo, por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que el nivel de autoestima mediante la aplicación de los "JUEGOS COOPERATIVOS", en niños de 5 años de la I.E.I. GUE Leoncio Prado de

Huánuco-2018, mejora significativamente con la aplicación de los juegos cooperativos.

Aporte Científico de la Investigación

El resultado de nuestra investigación tiene una importancia teórico-científica, pues se trata de una contribución al desarrollo en el nivel de educación inicial. A través de los "JUEGOS COOPERATIVOS", El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formulan su propio concepto sobre el juego, es por eso por lo que el concepto de "juego" ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología.

La expansión desmesurada de los juegos y deportes competitivos ha demostrado el papel compensatorio, que, en muchas ocasiones, se les otorga a los juegos cooperativos. Se trata de demostrar que no es necesario ganar para disfrutar jugando. Los recursos específicos para trabajar contenidos de actitudes, valores, y normas en el medio educativo son muy escasos, hecho que conlleva el que los juegos cooperativos, idóneos para este tipo de contenidos, asuman un papel indiscutible." De allí que los resultados obtenidos en la presente investigación, permiten aportar información empírica de base sobre la efectividad de los "JUEGOS COOPERATIVOS".

CONCLUSIONES

1. Se determinó el nivel de autoestima antes de la aplicación de los "JUEGOS COOPERATIVOS" en niños de 5 años de la I.E.I. GUE Leoncio Prado de Huánuco tanto en el grupo experimental y control era inadecuado. Después de la aplicación de los juegos se demostró que en el grupo experimental se tuvo una mejora significativa con respecto al nivel de autoestima en comparación del grupo de control siendo el adecuado.
2. Se determinó el nivel de autoestima con la aplicación de los "JUEGOS COOPERATIVOS" donde se pudo determinar que la autoestima después de la aplicación de los "JUEGOS COOPERATIVOS" el grupo experimental tuvo una mejora significativa a comparación del grupo control siendo el adecuado, en tanto que el grupo experimental es mayor que el grupo control con respecto al nivel de autoestima.
3. Coincidimos con el planteamiento de Karl Groos en que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande, hallamos en los juegos una característica importante de la autoestima en donde se añaden elementos, detalles ideas para el proceso creador en la educación.

SUGERENCIAS

1. Se sugiere a los docentes de inicial, la aplicación de los "JUEGOS COOPERATIVOS" al iniciar el año académico, con la finalidad que permita optimizar el nivel de autoestima en los niños de inicial.
2. Se recomienda a los docentes de la I.E.I. GUE Leoncio Prado de Huánuco, la aplicación de los "JUEGOS COOPERATIVOS" despertando a los niños su autoestima esto es fundamental, y redunda en beneficio de todos, pues el desarrollo de la autoestima aumenta la capacidad de tratar a los demás con respeto, benevolencia y buena voluntad, favoreciendo así las relaciones interpersonales enriquecedoras y evitando las destructivas.
3. Promover en las prácticas docentes de las instituciones educativas de la región Huánuco los resultados de la presente investigación, a fin de incentivar en el proceso enseñanza-aprendizaje que contribuya al mejoramiento de la calidad educativa, por existir indicios más que suficientes como para aceptar la aplicación prioritaria y generalizada de los "JUEGOS COOPERATIVOS".

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALCANTARA, J. (1993) *“Como educar la autoestima”*, edit. CEAC S.A. Barcelona-España.
- ARDILA, Alfredo. (1992) *Psicofisiológica de los procesos complejos*. México: Trillas.
- BALADIER, Georges. (1997). *El Desorden*. Ed: Gedisa. España.
- BRANDEN, Nathaniel (1989). *“El poder de la autoestima”* Edit. 1 Argentina.
- BRUNER, Jerone. (1996) *Realidad Mental y Mundos Posibles*. España: Gedisa.
- CALERO PÉREZ, M. (1998). *“Educar Jugando”*, Edit. San Marcos, Lima-Perú.
- CURIE, María (1997). *“La Autoestima y su importancia”*, Edit. San Marcos, E.I.R.L. Perú. Pág. 142.
- ESPINOZA, H. (2006). *“La Autoestima en la actualidad”* Ed. EH.
- CARROLL, Lewis. (1987) *El Juego de la Lógica*. España: Alianza Editorial.
- CURIE, M. (1997) *“La Autoestima y su Importancia”*. Edit. San Marcos, E.I.R.L. Perú.
- DE BONO, E. (1989). *El Pensamiento lateral*. España: Paidós Ibérica.
- GONZALES C., Wilfredo. (2000). *“El niño y el juego”* Huancayo.
- GONZALES Y SOTIL, W. (2011). *“El juego, el teatro y la Poesía”* Huánuco.
- HARRIS CLEMES, Reynold. (1998). *“Como desarrollar la Autoestima en los niños”*. Edit. Santillana, Madrid-España.
- HERNÁNDEZ, R. (1997). *“Metodología de la Investigación”* Editorial Mc Graw Hill.
- MATURANA H y VERDEN Zoller. (2000). *Amor y Juego*. Santiago de Chile: Talleres.
- MASLOW, Abraham. (1998). *El hombre autorrealizado*. Barcelona: Kairós. 1998.

MIRANDA, Christian (2005). «*La autoestima profesional: una competencia mediadora para la innovación en las prácticas pedagógicas*» (PDF). Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación 3 (1). Archivado desde el original el 22 de julio de 2011.

NATHANIEL BRANDEN. (1990). *Cómo mejorar su autoestima*. Versión traducida: 1990. 1.ª edición en formato electrónico: enero de 2010. Ediciones Paidós Ibérica. ISBN 978-84-493-2347-8.

NAVAS J. (1993) "*La Autoestima y su importancia*", Edit. Limusa, Barcelona. España

PIERSON, Marie Louise (1992) *La imagen personal*, Ed. Deusto.

VICENTE BONET, José (1997). *Sé amigo de ti mismo: manual de autoestima*. Ed. Sal Terrae. Maliaño (Cantabria, España). ISBN 978-84-293-1133-4.

WEBGRAFÍA.

www.juegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores.

udoterapiapsicologiaintegral.blogspot.com/.../teorias-del-juego.html

<http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego2.shtml#ixzz58xyESgMm>

<http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego3.shtml#ixzz58xzURUzw>

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0B1tHHZVWrGFSWHN0QTBPRFZwOXM>

<http://www.educarueca.org/spip.php?article574>

<https://psicologosenlinea.net/1682-autoestima-fisica>

<http://www.monografias.com/trabajos28/autoestima/autoestima.shtml#ixzz59HuMbEzJ>

autoestimayafectividad.blogspot.com.

ANEXOS



MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA MEJORA DE LA AUTOESTIMA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GRAN UNIDAD ESCOLAR LEONCIO PRADO, HUÁNUCO – 2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
			VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿En qué medida los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco - 2018?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS a) ¿En qué medida los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en su dimensión física en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018? b) ¿ En qué medida los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en su dimensión social en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018? c) ¿ En qué medida los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en su dimensión afectiva en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018? d) ¿ En qué medida los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en su dimensión académica en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar en qué medida los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco - 2018</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS a) Comprobar en qué medida los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en su dimensión física en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018. b) Verificar en qué medida los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en su dimensión social en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018. c) Determinar en qué medida los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en su dimensión afectiva en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018. d) Demostrar en qué medida los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en su dimensión académica en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Los "juegos cooperativos" mejora significativamente la autoestima en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco – 2018.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS a) Los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en su dimensión física en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018. b) Los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en su dimensión social en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018. c) Los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en su dimensión afectiva en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018. d) Los "juegos cooperativos" mejora la autoestima en su dimensión académica en niños y niñas de 5 años de la I. E. I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018.</p>	<p>V.I. El Títtere como estrategia Metodológica.</p>	Juegos para conocerse	<ul style="list-style-type: none"> • Crea situaciones de confianza con sí mismo. • Crea situaciones de confianza con sus pares. • Diferencia las situaciones positivas y negativas. • Por medio de juegos de libre creatividad genera su autosugestión y bienestar personal. 	<p>Módulos de aprendizaje significativas</p>	<p>Población: Todos los alumnos matriculados en el nivel de Educación Inicial de la I.E.I. GUE Leoncio Prado de Huánuco 2018. 125 alumnos.</p> <p>Muestra: GE: SECCIÓN RESPETO (25) GC: SECCIÓN AMOR" (25) Total. 50 alumnos de ambos grupos de trabajo.</p> <p>Nivel de investigación: Aplicativo-experimental</p> <p>Tipo: Explicativa</p> <p>Diseño de investigación: cuasi experimental de dos grupos aleatorios con una lista de cotejo.</p> <p>GE: O1.....x.....</p> <p>GC: O3 -</p> <p>Técnicas:</p>
				Juegos de confianza	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra coordinación activa al realizar juegos de socialización buscando participación activa y confianza de los demás niños. • Fomenta juegos creativos con características positivas para colaborar en la resolución de conflictos de forma colectiva. 		
				Juegos de estima	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza juegos guiados para fomentar los lazos positivos de integración con sus pares. • Estimula al compañerismo realizando juegos programados y monitoreados. • Realiza juegos monitoreados observando que sus actividades tengan cualidades positivas demostradas por el mismo. 		
			<p>V.D. Autoestima</p>	Física	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se valora a sí mismo. ❖ Valora su contextura física y la de sus pares. ❖ Se siente fuerte y capaz de defenderse. ❖ Se siente armonioso (a) y ordenado (a). 	<p>Lista de Cotejo</p>	
				Social	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se siente aceptado por los demás. ❖ Se siente muy bien con sus compañeros. ❖ Enfrenta algunos conflictos sociales. 		
				Afectiva	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se considera simpático y muy amical. ❖ Se considera una persona muy generosa. ❖ Es muy equilibrado en su comportamiento. 		
				Académica	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cumple con sus labores académicas muy responsablemente. ❖ Acepta las normas de convivencia. 		

					❖ Participa activamente en todas las actividades programadas.		observación y su instrumento de ficha aplicado en los estudiantes. <u>Técnica de procesamiento de datos.</u> Paquete estadístico SPSS. Y el programa Excel. Técnica de prueba piloto.
--	--	--	--	--	---	--	---

INSTRUMENTOS

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE MEDICIÓN DE LA
AUTOESTIMA**

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES	ALTO	MEDIO	BAJO
DIMENSIÓN: FÍSICA				
1	Se valora a sí mismo.			
2	Valora su contextura física y la de sus pares.			
3	Se siente fuerte y capaz de defenderse.			
4	Se siente armonioso (a) y ordenado (a).			
DIMENSIÓN: SOCIAL				
5	Se siente aceptado por los demás.			
6	Se siente muy bien con sus compañeros.			
7	Enfrenta algunos conflictos sociales.			
DIMENSIÓN: AFECTIVA				
8	Se considera simpático y muy amical.			
9	Se considera una persona muy generosa.			
10	Es muy equilibrado en su comportamiento.			
DIMENSIÓN: ACADÉMICA				
11	Cumple con sus labores académicas muy responsablemente.			
12	Acepta las normas de convivencia.			
13	Participa activamente en todas las actividades programadas.			

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombre del experto	Dr. Adalberto LUCAS CABELLO.
Cargo e institución donde labora	Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"
Nombre del instrumento de evaluación	Ficha de medición de la autoestima.
Autor del instrumento (Adaptado en Huánuco)	Cisneros Alvarado, Elizabeth; Martínez Rimas, July Jackie y Nolasco Bernardo, Yisela.

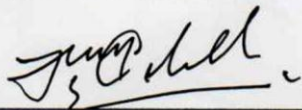
II. ÍTEMS (criterios de validación: claridad, objetividad y pertinencia)

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS	VALIDEZ						OBSERVACIÓN
			CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
FÍSICA	Se valora a sí mismo.	1	X		X		X		
	Valora su contextura física y la de sus pares.	2	X		X		X		
	Se siente fuerte y capaz de defenderse.	3	X		X		X		
	Se siente armonioso (a) y ordenado (a).	4	X		X		X		
SOCIAL	Se siente aceptado por los demás.	5	X		X		X		
	Se siente muy bien con sus compañeros.	6	X		X		X		
	Enfrenta algunos conflictos sociales.	7	X		X		X		
AFECTIVA	Se considera simpático y muy amical.	8	X		X		X		
	Se considera una persona muy generosa.	9	X		X		X		
	Es muy equilibrado en su comportamiento.	10	X		X		X		
ACADÉMICA	Cumple con sus labores académicas muy responsablemente.	11	X		X		X		
	Acepta las normas de convivencia.	12	X		X		X		
	Participa activamente en todas las actividades programadas.	13	X		X		X		

III. OPINIÓN DEL EXPERTO, RESPECTO AL INSTRUMENTO:

<input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO	<input type="checkbox"/> MEJORAR	<input type="checkbox"/> NO VÁLIDO
--	----------------------------------	------------------------------------

LUGAR Y FECHA	
---------------	--



FIRMA DEL EXPERTO

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombre del experto	Dr. Arturo LUCAS CABELLO.
Cargo e institución donde labora	Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"
Nombre del instrumento de evaluación	Ficha de medición de la autoestima.
Autor del instrumento (Adaptado en Huánuco)	Cisneros Alvarado, Elizabeth; Martínez Rimas, July Jackie y Nolasco Bernardo, Yisela.

II. ÍTEMS (criterios de validación: claridad, objetividad y pertinencia)

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS	VALIDEZ						OBSERVACIÓN
			CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
FÍSICA	Se valora a sí mismo.	1	X		X		X		
	Valora su contextura física y la de sus pares.	2	X		X		X		
	Se siente fuerte y capaz de defenderse.	3	X		X		X		
	Se siente armonioso (a) y ordenado (a).	4	X		X		X		
SOCIAL	Se siente aceptado por los demás.	5	X		X		X		
	Se siente muy bien con sus compañeros.	6	X		X		X		
	Enfrenta algunos conflictos sociales.	7	X		X		X		
AFECTIVA	Se considera simpático y muy amical.	8	X		X		X		
	Se considera una persona muy generosa.	9	X		X		X		
	Es muy equilibrado en su comportamiento.	10	X		X		X		
ACADÉMICA	Cumple con sus labores académicas muy responsablemente.	11	X		X		X		
	Acepta las normas de convivencia.	12	X		X		X		
	Participa activamente en todas las actividades programadas.	13	X		X		X		

III. OPINIÓN DEL EXPERTO, RESPECTO AL INSTRUMENTO:

<input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO	<input type="checkbox"/> MEJORAR	<input type="checkbox"/> NO VÁLIDO
--	----------------------------------	------------------------------------

LUGAR Y FECHA	
---------------	--

FIRMA DEL EXPERTO

LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA MEJORA DE LA AUTOESTIMA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GRAN UNIDAD ESCOLAR
LEONCIO PRADO, HUÁNUCO – 2018.

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombre del experto	Dr. Wilfredo Sotil Cortavarría
Cargo e institución donde labora	Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"
Nombre del instrumento de evaluación	Ficha de medición de la autoestima.
Autor del instrumento (Adaptado en Huánuco)	Cisneros Alvarado, Elizabeth; Martínez Rimas, July Jackie y Nolasco Bernardo, Yisela.

II. ÍTEMS (criterios de validación: claridad, objetividad y pertinencia)

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS	VALIDEZ						OBSERVACIÓN
			CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
FÍSICA	Se valora a sí mismo.	1	✓		✓		✓		
	Valora su contextura física y la de sus pares.	2	✓		✓		✓		
	Se siente fuerte y capaz de defenderse.	3	✓		✓		✓		
	Se siente armonioso (a) y ordenado (a).	4	✓		✓		✓		
SOCIAL	Se siente aceptado por los demás.	5	✓		✓		✓		
	Se siente muy bien con sus compañeros.	6	✓		✓		✓		
	Enfrenta algunos conflictos sociales.	7	✓		✓		✓		
AFECTIVA	Se considera simpático y muy amical.	8	✓		✓		✓		
	Se considera una persona muy generosa.	9	✓		✓		✓		
	Es muy equilibrado en su comportamiento.	10	✓		✓		✓		
ACADÉMICA	Cumple con sus labores académicas muy responsablemente.	11	✓		✓		✓		
	Acepta las normas de convivencia.	12	✓		✓		✓		
	Participa activamente en todas las actividades programadas.	13	✓		✓		✓		

III. OPINIÓN DEL EXPERTO, RESPECTO AL INSTRUMENTO:

<input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO	<input type="checkbox"/> MEJORAR	<input type="checkbox"/> NO VÁLIDO
--	----------------------------------	------------------------------------

LUGAR Y FECHA	HUANUCO 19 DE JULIO DE 2018
---------------	-----------------------------



FIRMA DEL EXPERTO



**DOCUMENTOS
ADMINISTRATIVOS**

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolanía de la madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular	Número y/o Nombre
			Día	Mes	Año														
22	6.3.0.0.3.0.0.8.6	SILVA MATOS, Luana Angely	15	04	2012	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		S	SI			
23	8.1.0.8.4.6.8.7	VALENTIN MARTIN, Jayro	26	09	2012	H	P	P	SI	SI	C	C	NO		P	SI			
24	7.7.9.7.3.8.7.9	VENTURA MELCHOR, Thiago Israel	20	01	2013	H	P	P	SI	SI	C	C	NO		S	SI			
25	6.3.7.1.7.0.6.5	ZAMUDIO TOLENTINO, Rayner Eloy	28	10	2012	H	P	P	SI	SI	C	C	NO		S	SI			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	15
Mujeres	10
Total	25

Medina Hermocilla

MEDINA HERMOCILLA, NOEMI
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma



Carmen Mercedes

PORTES ALOMIA, CARMEN MERCEDES
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RSD. N° 06	11	04	2018



CONSTANCIA

LA SUB DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL GRAN UNIDAD ESCOLAR LEONCIO PRADO DEL DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO, Que al final suscribe;

HACE CONSTAR:

Que, las señoritas: **CISNEROS ALVARADO, Elizabeth, MARTINEZRIMAS, July Jackie, NOLASCO BERNARDO, Yisela**, ex alumnas de la UNIVERSIDAD NACIONAL "HEMILO VALDIZAN" aplicaron sus sesiones para desarrollar el proyecto titulado "Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018." Desde el 24 de setiembre hasta el 17 de octubre.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 18 de octubre del 2018.

Atentamente:



GRAN UNIDAD ESCOLAR
"LEONCIO PRADO" HCO

Carmen M. Cortés Alomía
M^g. Carmen M. Cortés Alomía
S^{ra}. DIRECTORA NIVEL INICIAL

MAG. CARMEN MERCEDES CORTÉS ALOMÍA

LA SUB DIRECTORA DE LA I.E.I.G.U.E" LEONCIO PRADO" - INICIAL



GRAN UNIDAD ESCOLAR LEONCIO PRADO DE HUÁNUCO

“AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO”

CONSTANCIA

LA PROFESORA DEL AULA RESPETO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL GRAN UNIDAD ESCOLAR LEONCIO PRADO DEL DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO, que al final suscribe;

HACE CONSTAR:

Que, las señoritas: **CISNEROS ALVARADO, Elizabeth, MARTINEZRIMAS, July Jackie, NOLASCO BERNARDO, Yisela**, ex alumnas de la UNIVERSIDAD NACIONAL “HEMILO VALDIZAN” aplicaron sus sesiones para desarrollar el proyecto titulado “**Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018.**” Desde el 24 de setiembre hasta el 17 de octubre durante la segunda hora de clases, mi aula “**RESPETO**” que se encuentra a mi cargo.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 18 de octubre del 2018.

Atentamente:

Prof. MEDINA HERMOSILLA, NOEMI

PROFESORA DEL AULA “RESPETO”

**TRATAMIENTO
EXPRERIMENTAL**

Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018.

SESION 01

TEMA: JUEGOS PARA CONOCERSE **JUEGO:** “GENTE A GENTE”

PROPOSITO: Que los niños y niñas creen situaciones de confianza con sí mismos.

RECURSOS: Salón de clases, patio de recreo, equipo de música.

EDAD: 5 AÑOS

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Realizan juegos para conocerse y conocer a los demás.	Utilizan diversos movimientos corporales en cada juego.	En grupos juegan con la finalidad de reconocerse e intercomunicarse.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Salimos ordenadamente al patio y hacemos rondas, las investigadoras cantan la canción “Yo me quiero mucho”: “YO SOY UNA PERSONA, COMO TÚ Y LOS DEMÁS, ME ALIMENTO MUY SANAMENTE Y SANITO YO ESTOY; YO ME QUIERO MUCHO Y TE QUIERO A TI, TODOS NOS QUEREMOS Y SOMOS FELICES” cantan muchas veces hasta que aprendan a canción correctamente y luego se incorpora los movimientos del cuerpo de acuerdo a las letras de la canción.</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: ¿Qué cantamos? ¿Qué decían las letras de la canción? ¿ustedes se quieren y quieren a sus amiguitos?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Ustedes podrían crear una canción parecida?</p>
DESARROLLO	<p align="center">CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les presentamos el juego “GENTE A GENTE” el objetivo del juego es dividir el grupo en 2 partes iguales, se forman 2 círculos concéntricos. Las personas del círculo interior miran hacia afuera y las del círculo exterior hacia adentro; tendrán que quedar, por tanto, formando parejas frente a frente. Se pone música mientras cada pareja se presenta, se saluda con las manos y dice su nombre. “hola soy ...” después de presentarse los de adentro dicen “gente a gente” que es una señal para que el círculo de afuera cambie un lugar hacia la izquierda. El juego continúa con la misma dinámica hasta dar la vuelta completa. (cuando dicen gente a gente las investigadoras siempre cambian la música) pregunto ¿Qué hicimos con el juego realizado? Los niños responderán de manera libre. • Les proponemos que, entre todos, crear un juego similar al que hicimos. • Les pregunto ¿les gustó mucho el juego que trajimos y lo que creamos en el aula? Ellos responden de acuerdo a su criterio.
CIERRE	<p>META COGNICIÓN:</p> <p>Finalmente formamos un círculo, y conjuntamente los investigadores con los niños crean una canción relacionado al tema y terminan cantando, saltado y sobre todo interrelacionándose., luego se escribe en la pizarra lo creado (nos felicitamos entre todos por la participación realizada) ¿les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p>

JUEGOS PARA CONOCERSE

GENTE A GENTE.



Se divide el grupo en dos partes iguales. Se forman dos círculos concéntricos. Las personas del círculo interior miran hacia afuera y las del círculo exterior hacia adentro. Tendrán que quedar, por tanto, formando parejas frente a frente. Se pone una música instrumental infantil mientras cada grupo se presentan, se saludan con las manos mientras van diciendo sus nombres. “Hola soy”, después de presentarse los de adentro dicen “GENTE A GENTE”, que es la señal para que el círculo de afuera cambie un lugar hacia la izquierda. El juego continua con una música dinámica hasta dar la vuelta completa. Las investigadoras van cambiando el ritmo de la música, así como el gesto del saludo: ahora codo con codo, cabeza con cabeza, rodilla con rodilla, hombro con hombro, barriga con barriga, etc.

FIN

Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018.

SESION 02

TEMA: JUEGOS PARA CONOCERSE. **JUEGO:** “JUGANDO JUGANDO”

PROPOSITO: Crea situaciones de confianza con sus pares.

RECURSOS: Pelotas de playa, patio de recreo, equipo de música.

EDAD: 5 AÑOS

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Realizan juegos para conocerse y crear confianza con sus pares.	Utilizan diversos recursos educativos para realizar varios juegos.	En grupos juegan con la finalidad de crear confianza e intercomunicarse.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Proponemos a los niños salir al patio a jugar utilizando pelotas de diferentes tamaños y de diferentes disciplinas deportivas, luego en el lugar se juega a lanzar las pelotitas de acuerdo al uso que le dan. “Esta pelota es de futbol se patea, esta pelota es de vóley sirve para restar con la mano, esta pelotita es de tenis se batea, etc”. (la secuencia se repite).</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: ¿Qué hicimos? ¿Para qué sirven cada pelota? ¿Qué deporte existen selecciona las pelotas?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué pasa si en una escuela no hay pelotas?</p>
DESARROLLO	<p align="center">CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les comento que tengo un juego para realizar con ustedes. • Entregan varias pelotas de playa para utilizarse en la clase. • Se inicia el juego, los niños están de pie en círculo. Los investigadores se colocan las pelotas entre las piernas, caminando como pueda se acerca a un niño, se presenta luego le pasa la pelota sin tocarla con las manos, este niño continuo con el juego hasta que todos se han presentado. • Luego les pregunto ¿Qué les pareció el juego realizado? (levantan la mano para hablar) ¿esto se puede realizar con otros balones deportivos? • Proponemos realizar otros juegos similares con las otras pelotitas para crear confianza entre ellos, y se pide a cada niño que propongan como se debe hacer. (Se forman dos grupos). • A medida que van terminando se les invita a demostrar lo hecho.
CIERRE	<p>META COGNICIÓN:</p> <p>Finalmente, nos sentados formando un semicírculo y hacemos una dinámica, al sonido del silbato deberán correr los 2 niños que mencione su nombre de un compañero que seleccionan y este hace lo mismo hasta que se culmine con todos los participantes: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron?, los niños responder libremente (todos participan).</p>

JUEGOS PARA CONOCERSE **JUGANDO JUGANDO.**



Los niños están en el patio y cada uno de ellos tienen una pelota, puede ser de playa, futbol, voleibol, basquetbol, futbol de sala, beisbol, etc. Todos se encuentran de pie en círculo. Las investigadoras comienzan colocándose una pelota dentro de las piernas para que los niños hagan lo mismo con las otras. Todos inician una caminata como puedan por diferentes lugares. La investigadora dice: “JUGANDO JUGANDO”, entonces todos se acercan a alguien de sus compañeritos y se presentan diciendo su nombre completo, el de sus padres y que es lo que le gusta comer. Luego de haber realizado esta actividad, pasa la pelota sin haber tocado con las manos. Continúa el juego hasta que todos se hayan presentado.

FIN

SESION 03

TEMA: JUEGOS PARA CONOCERSE **JUEGO:** CANASTA REVUELTA

PROPOSITO: Que los niños y niñas creen situaciones de confianza con sí mismos.

RECURSOS: Salón de clases, patio de recreo, equipo de música.

EDAD: 5 AÑOS

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Realizan juegos para conocerse y conocer a los demás.	Utilizan diversos materiales deportivos con pelotas para sus juegos en grupo.	En grupos juegan con la finalidad de interrelacionarse con sus pares.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Salimos ordenadamente al patio y hacemos rondas, las investigadoras cuentan a los niños la importancia que es ser amigos y como poder cultivar esa unión amical. Para fortalecer esta introducción de la sesión cuenta el cuento “SOMOS MUY BUENOS AMIGOS” todos al escuchar el cuento donde en un momento la investigadora dice “TE QUIERO AMIGO” los niños comentan entre sí. “QUE Lindo ES SER TU AMIGO”. Esta actividad lo realizan varias veces hasta el colorín colorado este cuento se ha terminado.</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: ¿Les gustó el cuento? ¿Qué le decían a su amiguito cuando yo manifestaba “TE QUIERO AMIGO”? ¿ustedes se quieren y quieren a sus amiguitos?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Ustedes podrían crear un cuento parecido?</p>
DESARROLLO	<p>CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> As investigadoras ordenan a los niños a ponerse en círculo para iniciar un lindo juego que se llama “CANASTA REVUELTA” el objetivo del juego es participen todos activamente. Antes de iniciar el juego anunciado, dan varias vueltas cantando unas canciones conocidas como los pollitos, los patitos, una vez que se encuentran ya incorporados en el juego inicia la actividad de la canasta revuelta. ellas deben señalar a una persona y decir ¡piña! para que la persona le responda con el nombre del colega que tiene a su derecha, y si le dice ¡naranja! deberá decir cómo se llama la persona que tiene a su izquierda. Si la persona a la que se pregunta se equivoca o tarda más de tres segundos en responder deberá pasar al centro del círculo y adoptará el rol de coordinador. En el momento en el que el coordinador diga ¡canasta revuelta!, todo el mundo deberá cambiar de sitio y el coordinador aprovechará para coger una silla y que otro compañero pase a ocupar el centro. Les proponemos que, entre todos, crear un juego similar al que hicimos. Les pregunto ¿les gustó mucho el juego? Ellos responden de acuerdo a su criterio.
CIERRE	<p>META COGNICIÓN:</p> <p>Finalmente formamos un círculo, y conjuntamente los investigadores con los niños realizan actividades como abrazarse, tomarse de la mano, caminar juntos, etc sobre todo con el afán de interrelacionarlos para ingresar al aula y escribir en la pizarra (nos felicitamos entre todos por la participación realizada) ¿les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p>

JUEGOS PARA CONOCERSE

CANASTA REVUELTA.



En este juego todos los miembros deben sentarse formando un círculo mientras que las investigadoras actuaran como coordinadoras y se quedará en el centro, de pie. Entonces, ellas deben señalar a una persona y decir ¡piña! para que la persona le responda con el nombre del colega que tiene a su derecha, y si le dice ¡naranja! deberá decir cómo se llama la persona que tiene a su izquierda. Si la persona a la que se pregunta se equivoca o tarda más de tres segundos en responder deberá pasar al centro del círculo y adoptará el rol de coordinador. En el momento en el que el coordinador diga ¡canasta revuelta!, todo el mundo deberá cambiar de sitio y el coordinador aprovechará para coger una silla y que otro compañero pase a ocupar el centro

FIN

**Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar
Leoncio Prado, Huánuco – 2018.**

SESION 04

TEMA: JUEGOS PARA CONOCERSE. **JUEGO:** LA PELOTA PREGUNTONA

PROPOSITO: Crea situaciones de confianza con sus pares.

RECURSOS: Pelota de Voleibol, patio de recreo.

EDAD: 5 AÑOS

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Realizan juegos para conocerse y crear confianza con sus pares.	Utilizan materiales didácticos como recurso educativo para realizar los juegos.	En grupos juegan con la finalidad de crear confianza e intercomunicarse.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>En el salón las investigadoras hacen la oración del día y agradecer a Dios por la vida, luego los forma de dos en dos y ordenadamente salen al patio a realizar las actividades programadas, una vez en el centro hacen un círculo con todos los participantes, primero para estimular el juego con la pelota arroja a algún niño para que lo coja y con una frase TE LO DEVUELVO, tira la pelota a la investigadora, hace esta actividad por un lapso de 5 minutos.</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: ¿Qué hicimos? ¿Para qué sirven los juegos con pelota? ¿Les gusta jugar con ellos?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Este juego con la pelota también se puede hacer con otra cosa?</p>
DESARROLLO	<p>CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les comento que tengo un juego para realizar con ustedes, quiero que todos participemos con mucho cariño y alegría. • La investigadora inicia el juego, con una pelota de voleibol e invita a sentarse a todos los niños, formando un círculo. La dinámica empieza cantando todos juntos una canción mientras nos vamos pasando la pelota de unos a otro. Cuando la investigadora hace una señal la pelota se detiene y paramos de cantar. La persona que en ese momento tenga la pelota en sus manos deberá presentarse ante el grupo diciendo SOY SU AMIGO, Y CUENTA QUÉ LE GUSTA HACER EN SU TIEMPO LIBRE. El juego continúa hasta que se haya presentado todo el grupo y en el caso de que una persona ya se haya presentado y vuelva a tener la pelota en sus manos, el grupo tendrá derecho a hacerle una pregunta. • Luego la investigadora pregunta ¿Qué les pareció el juego realizado? (levantan la mano para hablar) ¿es divertido? • Proponemos realizar otros juegos similares con las otras pelotitas para crear confianza entre ellos, y se pide a cada niño que propongan como se debe hacer. (Se forman dos grupos). • A medida que van terminando se les invita a demostrar lo hecho.
CIERRE	<p>META COGNICIÓN:</p> <p>Finalmente, nos sentados formando un semicírculo y hacemos una dinámica, al sonido del silbato deberán correr los 2 niños que mencione su nombre de un compañero que seleccionan y este hace lo mismo hasta que se culmine con todos los participantes: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron?, los niños responder libremente (todos participan).</p>

JUEGOS PARA CONOCERSE

LA PELOTA PREGUNTONA.



Para realizar este juego será necesario que tengamos una pelota y que nos sentemos formando un círculo. La dinámica empieza cantando todos juntos una canción mientras nos vamos pasando la pelota de unos a otro. Cuando la investigadora hace una señal la pelota se detiene y paramos de cantar. La persona que en ese momento tenga la pelota en sus manos deberá presentarse ante el grupo diciendo **SOY SU AMIGO, Y CUENTA QUÉ LE GUSTA HACER EN SU TIEMPO LIBRE. El juego continúa hasta que se haya presentado todo el grupo y en el caso de que una persona ya se haya presentado y vuelva a tener la pelota en sus manos, el grupo tendrá derecho a hacerle una pregunta.**

FIN

Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018.

SESION 05

TEMA: JUEGOS DEECONFIANZA.

JUEGO: EL LAZARILLO

PROPOSITO: Que los niños y niñas creen situaciones de confianza con sí mismos.

RECURSOS: Salón de clases, salón de clase, instrumentos musicales simples.

EDAD: 5 AÑOS

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Realizan juegos de confianza para poder tener más acercamiento a sus pares.	Utilizan diversos movimientos corporales y con ritmos para iniciar la actividad del juego programado.	Todos los participantes realizan los juegos con la finalidad de generar confianza entre ellos.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Las investigadoras saludan y luego cantan la canción. “MI AMIGO FIEL”, luego de haber realizado esa actividad invita a los niños a ponerse de pie y caminar por todos los lugares dentro del aula, las sillas se colocan a los costados del aula en círculos, por las caminatas que están realizando, las investigadoras proponen ritmos (rápido, lento, normal), como también caminatas con altura (arriba, abajo, hincados, de puntita de los pies, con los talones).</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: ¿Qué hicimos con las caminatas? ¿Qué otros movimientos podrían hacer cuando caminan? ¿esas caminatas lo realizan cuando van al recreo?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Ustedes podrían crear nuevos movimientos en estos momentos?</p>
DESARROLLO	<p>CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez concluido la primera parte, invita a los niños a hacer una ronda para iniciar el juego EL LAZARILLO, los ponen por parejas, uno se venda los ojos a modo de ciego y el otro hace de lazarillo. Este deberá estar atento en todo momento. Se empieza a jugar en el aula despejado de objetos, si bien teniendo la precaución adecuada se puede también practicar en el exterior. Manteniendo el contacto con el ciego: el lazarillo lo sujeta con una mano por un brazo y así lo guía, dirige su movimiento. Sin hablar, sólo pronunciando STOP si requiere que el ciego se pare de golpe. Sin contacto con el ciego: el lazarillo lo guía indicándole si tiene que girar, seguir recto, parar, ir hacia atrás: recto / derecha + recto / izquierda + recto / hacia atrás / stop / cualquier combinación necesaria para guiar los pasos del ciego. Pronunciando el nombre del ciego: aconsejable en sala o espacio sin obstáculos, el lazarillo guía al ciego llamándole por su nombre. Primero puede llamarle desde muy cerca para luego alejarse un poco, tomar más distancia, llamarle más flojo, más fuerte. Haciendo un sonido que previamente el lazarillo le hará escuchar al ciego: de la misma manera que la variante de pronunciar el nombre, pero en este caso con un sonido. El facilitador puede indicar los sonidos a cada pareja, pueden ser sonidos de animales u otras cosas, o dejar que cada lazarillo escoja el sonido que quiera. ¿Qué hicimos con el juego realizado? Los niños responderán de manera libre. Les proponemos que, entre todos, crear un juego similar al que hicimos. Les pregunto ¿les gustó mucho el juego que trajimos y lo que creamos en el aula? Ellos responden de acuerdo a su criterio.
CIERRE	<p>META COGNICIÓN:</p> <p>Finalmente formamos un círculo, y conjuntamente los investigadores con los niños cantan “JUGUEMOS A LA RONDA” con ello terminan la actividad, tratando en todo momento de crear confianza entre ellos. Preguntamos ¿les gusto la clase de hoy? ¿Qué les pareció el juego realizado? ¿Si salen con sus padres y amigos al parque realicen un juego similar?</p>

JUEGOS DE CONFIANZA

EL LAZARILLO.



por parejas, uno se venda los ojos a modo de ciego y el otro hace de lazarillo. El lazarillo deberá estar atento en todo momento. Se empieza a jugar en el aula despejado de objetos, si bien teniendo la precaución adecuada se puede también practicar en el exterior.

- Manteniendo el contacto con el ciego: el lazarillo lo sujeta con una mano por un brazo y así lo guía, dirige su movimiento. Sin hablar, sólo pronunciando **STOP** si requiere que el ciego se pare de golpe.
- Sin contacto con el ciego: el lazarillo lo guía indicándole si tiene que girar, seguir recto, parar, ir hacia atrás: **recto / derecha + recto / izquierda + recto / hacia atrás / stop / cualquier combinación necesaria para guiar los pasos del ciego.**
- Pronunciando el nombre del ciego: aconsejable en sala o espacio sin obstáculos, el lazarillo guía al ciego llamándole por su nombre. Primero puede llamarle desde muy cerca para luego alejarse un poco, tomar más distancia, llamarle más flojo, más fuerte.
- Haciendo un sonido que previamente el lazarillo le hará escuchar al ciego: de la misma manera que la variante de pronunciar el nombre, pero en este caso con un sonido. El facilitador puede indicar los sonidos a cada pareja, pueden ser sonidos de animales u otras cosas, o dejar que cada lazarillo escoja el sonido que quiera.

FIN

Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018.

SESION 06

TEMA: JUEGOS DE CONFIANZA.

JUEGO: TRENES LOCOS

PROPOSITO: Crea situaciones de confianza con sus pares.

RECURSOS: Peces, patio de recreo, equipo de música.

EDAD: 5 AÑOS

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Realizan juegos para conocerse y crear confianza con sus pares.	Utilizan diversos recursos educativos para realizar varios juegos.	En grupos juegan con la finalidad de crear confianza e intercomunicarse.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Las investigadoras luego del saludo del día, proponen a los niños salir al patio a jugar “pececitos” cada niño tendrá un globo el cual será su pez y deberán cogerlos con las dos manos sin pegar a sus cuerpos ni hacerlos caer al piso será el patio será el mar y en el mar habrá obstáculos por donde ellos podrán pasar cuando la sirena (flauta) suene, y cuando la sirena deje de sonar, se quedaran quietos en su lugar (la secuencia se repite).</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: ¿Qué hicimos? ¿Dónde nadan los peces? ¿Qué había en el mar? ¿Qué tipos de obstáculos había?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si se terminaran los peces por la pesca indiscriminada del hombre?</p>
DESARROLLO	<p>CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a realizar el juego EL TRENES LOCOS. hacer trenes con cuatro-cinco participantes. Sólo la última persona de cada tren tiene los ojos abiertos, las demás personas los mantienen cerrados. Para hacer que el tren se ponga en marcha, la última persona que es la que lleva los ojos abiertos, dirige el movimiento dando una palmada a la persona que tiene delante, ésta pasa la consigna igual que la ha recibido a la persona que tiene delante y así hasta llegar a la primera persona del tren. Las consignas son: <ul style="list-style-type: none"> ➢ palmada en el centro de la espalda: andar recto hacia delante ➢ palmada sobre el hombro derecho: hacer un giro de un cuarto hacia la derecha ➢ palmada sobre el hombro izquierdo: hacer un giro de un cuarto hacia la izquierda ➢ palmada suave sobre la cabeza: andar recto hacia atrás ➢ apretón sobre la parte alta de ambos brazos: detener la marcha • Se puede hacer un recorrido con obstáculos (cojines, sillas) a sortear por los trenes. • Una variante de este juego es realizarlo por parejas, como una propuesta de lazarillo. • ¿Qué hicimos con el juego realizado? Los niños responderán de manera libre. • Les proponemos que, entre todos, crear un juego similar al que hicimos. • Les preguntamos ¿les gustó mucho el juego que trajimos y lo que creamos en el aula? Ellos responden de acuerdo a su criterio.
CIERRE	<p>META COGNICIÓN:</p> <p>Finalmente, nos sentados formando un semicírculo y hacemos una dinámica, al sonido de un silbato pronuncia la palabra AMIGO, a dos silbatos, BUEN AMIGO, a tres silbatos TODOS SOMOS AMIGOS. ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron?, los niños responder libremente (todos participen).</p>

JUEGOS DE CONFIANZA

TRENES LOCOS.



hacer trenes con cuatro-cinco participantes. Sólo la última persona de cada tren tiene los ojos abiertos, las demás personas los mantienen cerrados.

Para hacer que el tren se ponga en marcha, la última persona que es la que lleva los ojos abiertos, dirige el movimiento dando una palmada a la persona que tiene delante, ésta pasa la consigna igual que la ha recibido a la persona que tiene delante y así hasta llegar a la primera persona del tren. Las consignas son:

- ***palmada en el centro de la espalda:*** andar recto hacia delante
- ***palmada sobre el hombro derecho:*** hacer un giro de un cuarto hacia la derecha
- ***palmada sobre el hombro izquierdo:*** hacer un giro de un cuarto hacia la izquierda
- ***palmada suave sobre la cabeza:*** andar recto hacia atrás
- ***apretón sobre la parte alta de ambos brazos:*** detener la marcha

Se puede hacer un recorrido con obstáculos (cojines, sillas) a sortear por los trenes.

Una variante de este juego es realizarlo por parejas, como una propuesta de lazarillo.

FIN

Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018.

SESION 07

TEMA: JUEGOS DE CONFIANZA.

JUEGO: SEGUIR LA SEÑAL

PROPOSITO: Que los niños y niñas crean situaciones de confianza con sí mismos.

RECURSOS: Materiales diversos, patio de recreo, equipo de música.

EDAD: 5 AÑOS

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Realizan juegos para conocerse y crear confianza con sus pares.	Utilizan diversos movimientos corporales en cada juego.	En grupos juegan con la finalidad de reconocerse e intercomunicarse.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Salimos al patio y hacemos rondas, las investigadoras entregan diferentes materiales para que puedan trabajar los niños, sogas, ula-ula, y otros elementos que existen dentro del aula, luego a la orden de una de ellas todos le dan una función al instrumento pedagógico que les tocó, pueden hacer de un carro, una rueda, un camino, etc.</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Qué les pareció los juegos? ¿Qué valor le dieron a cada cosa que escogieron?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Ustedes podrían crear otras actividades que realizan sus padres con los materiales entregados?</p>
DESARROLLO	<p>CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> Les presentamos el juego SEGUIR LA SEÑAL. Todo el grupo se tapa los ojos y el facilitador, desplazándose por el lugar, indica que sigan su voz o un sonido que realice (viento, pájaro, oveja, etc.). También puede acercarse a alguien y decirle al oído que haga un determinado ruido y los demás le sigan, cambiando de persona y sonido sucesivamente o indicando a más de una persona para hacer sonidos. Luego en subgrupos, poniendo una tela o manta por encima de las cabezas de las personas para taparlos e impedir que vean, el facilitador se desplaza por el lugar indicándoles que sigan su voz o un sonido que realice, o bien se queda fijo en un lugar indicándoles que cumplan las instrucciones previamente acordadas para llegar a una meta. Estas instrucciones pueden ser palabras entendibles o inventadas, por ejemplo, derecha = Wamba, izquierda = zalafú, hacia delante = vínchala, hacia atrás = catastruf, dando lugar aún a más juego y risas por la confusión que pueden crear. La meta puede ser un sitio de la sala hacia el que el facilitador guiará haciendo todo un recorrido. Les pregunto ¿les gustó mucho el juego? Ellos responden de acuerdo a su criterio.
CIERRE	<p>META COGNICIÓN:</p> <p>Finalmente formamos una fila india y ordenadamente nos dirigimos aula cantando la canción de blanca nieves y los 7 enanos. “AHÍ VOY”. En el recorrido hacemos como si tuvieran baches el camino, saltamos, nos balanceamos, hasta ingresar, inclusive se hace como si pasáramos por un túnel, por un puente estrecho. Luego de ingresar al aula nos felicitamos entre todos por la participación realizada ¿les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p>

JUEGOS DE CONFIANZA

SEGUIR LA SEÑAL.



Todo el grupo se tapa los ojos y el facilitador, desplazándose por el lugar, indica que sigan su voz o un sonido que realice (viento, pájaro, oveja, etc.). También puede acercarse a alguien y decirle al oído que haga un determinado ruido y los demás le sigan, cambiando de persona y sonido sucesivamente o indicando a más de una persona para hacer sonidos. Luego en subgrupos, poniendo una tela o manta por encima de las cabezas de las personas para taparlos e impedir que vean, el facilitador se desplaza por el lugar indicándoles que sigan su voz o un sonido que realice, o bien se queda fijo en un lugar indicándoles que cumplan las instrucciones previamente acordadas para llegar a una meta. Estas instrucciones pueden ser palabras entendibles o inventadas, por ejemplo, derecha = Wamba, izquierda = zalafú, hacia delante = vínchala, hacia atrás = catastruf, dando lugar aún a más juego y risas por la confusión que pueden crear. La meta puede ser un sitio de la sala hacia el que el facilitador guiará haciendo todo un recorrido.

FIN

Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018.

SESION 08

TEMA: JUEGOS DE ESTIMA.
AUTOCONCEPTOS

JUEGO: CARTELES CON

PROPOSITO: Que los niños y niñas creen situaciones de confianza con sí mismos.

RECURSOS: Cartulinas, plumones, patio de recreo, equipo de música.

EDAD: 5 AÑOS

TIEMPO: 45 minutos

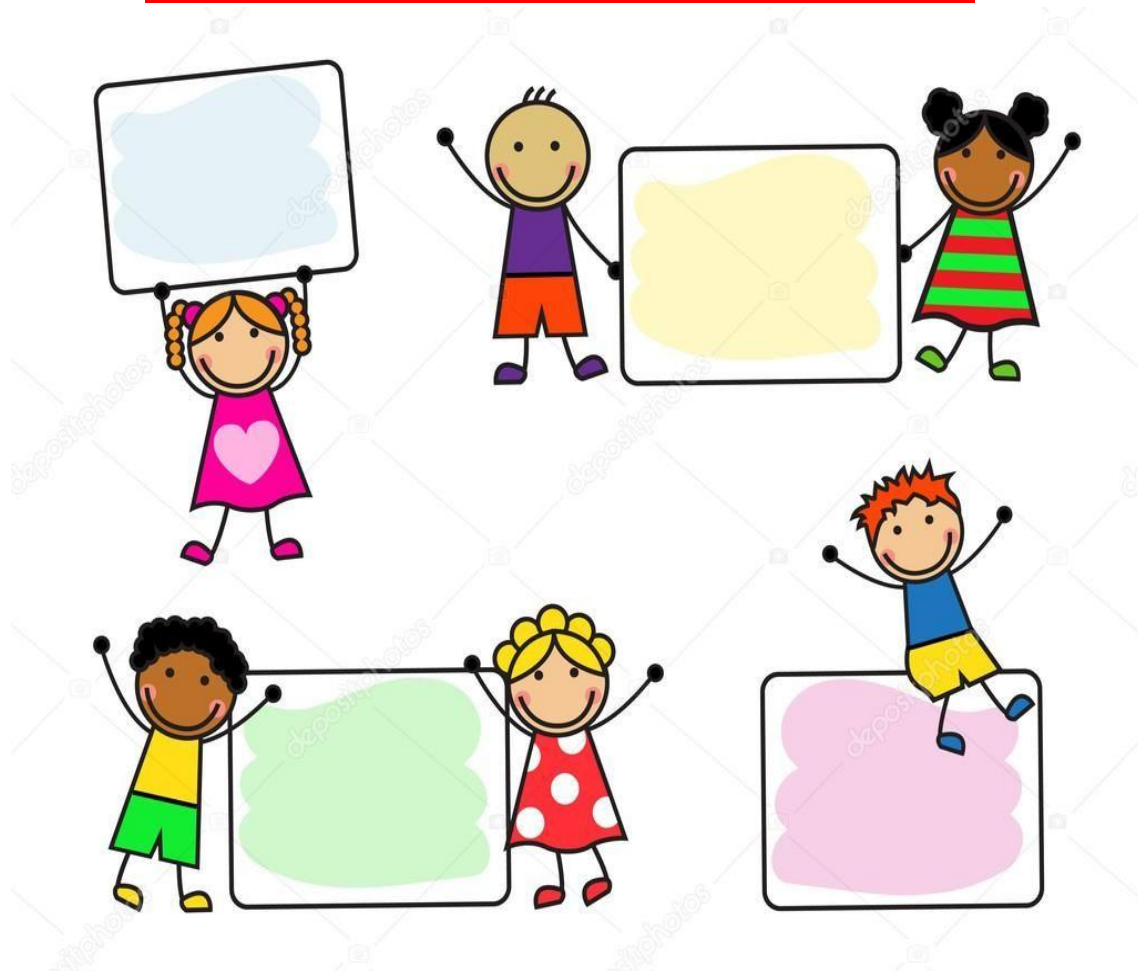
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Realizan juegos para conocerse y conocer a los demás.	Utilizan diversos movimientos corporales en cada juego.	En grupos juegan con la finalidad de reconocerse e intercomunicarse.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Cantamos la canción “De colores”, se repite varias veces y cada vez que cantan las investigadoras enseñan un color al final sacan los colores del arco iris” luego van separando a algunos de ellos para que puedan enseñar un color hasta completar los colores primarios y secundarios.</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: ¿Qué cantamos? ¿Qué nos enseña las letras de la canción?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Ustedes podrían crear una frase con cada color en un cartel?</p>
DESARROLLO	<p>CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les presentamos el juego Las investigadoras colocan en distintas partes del aula de clase, carteles con cualidades académicas, sociales o físicas. “Soy simpático”, “me quiero mucho” “Juego muy bien al fútbol”, “todo lo puedo hacer” “Soy listo”. Los carteles son como los de algunas publicidades, con pequeñas pestañas con el teléfono del anunciante en su parte inferior. Los niños corren hacia el cartel que creen que los define mejor, arrancan una de sus pestañas y la pegan en un dibujo de ellos mismos que previamente han realizado. Este juego se hace por grupos de 5, se hace competitivamente hasta culminar con los 5 grupos formados. • Les proponemos que, entre todos, crear un juego similar al que hicimos. • Les pregunto ¿les gustó mucho el juego que trajimos y lo que creamos en el aula? Ellos responden de acuerdo a su criterio.
CIERRE	<p>META COGNICIÓN:</p> <p>Finalmente separamos a los niños en pares y cada uno de ellos crean una frase monitoreada por las investigadoras sobre la autoestima, y se hace una pasarela por todo el patio hasta ingresar al salón de clases, luego las investigadoras escriben en la pizarra lo más importante de la actividad lúdica realizada, (nos felicitamos entre todos por la participación realizada) ¿les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p>

JUEGOS DE ESTIMA

CARTELES CON AUTOCONCEPTOS.



Las investigadoras colocan en distintas partes del aula de clase, carteles con cualidades académicas, sociales o físicas. “Soy simpático”, “me quiero mucho” “Juego muy bien al fútbol”, “todo lo puedo hacer” “Soy listo”. Los carteles son como los de algunas publicidades, con pequeñas pestañas con el teléfono del anunciante en su parte inferior. Los niños corren hacia el cartel que creen que los define mejor, arrancan una de sus pestañas y la pegan en un dibujo de ellos mismos que previamente han realizado. Este juego se hace por grupos de 5, se hace competitivamente hasta culminar con los 5 grupos formados.

FIN

Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018.

SESION 09

TEMA: JUEGOS DE ESTIMA.

JUEGO: LA SILLA CALIENTE

PROPOSITO: Crea situaciones de confianza con sus pares.

RECURSOS: Pelotas diversas, sillas, patio de recreo, equipo de música.

EDAD: 5 AÑOS

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Realizan juegos para conocerse y crear confianza con sus pares.	Utilizan diversos recursos educativos para realizar varios juegos.	En grupos juegan con la finalidad de crear confianza e intercomunicarse.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Proponemos a los niños salir al patio a jugar utilizando pelotitas de diferentes tamaños y de diferentes disciplinas deportivas, luego en el lugar se juega a lanzar las pelotitas de acuerdo al uso que le dan. "Esta pelota es de futbol se pateo, esta pelota es de vóley sirve para restar con la mano, esta pelotita es de tenis se batea, etc". (la secuencia se repite). Luego se pasa al aula que ya se encuentran con las sillas colocadas a los costados.</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Para qué sirven cada pelota? ¿Qué deporte existen selecciona las pelotas?</p> <p>Conflicto cognitivo:</p> <p>¿Qué pasa si en una escuela no hay pelotas?</p>
DESARROLLO	<p>CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños están sentados en sus pequeñas sillas alrededor del aula, donde a una señal de las investigadoras uno de ellos se sienta en una silla y el resto va pasando por delante diciéndole qué le gusta de él o ella, o qué le hace sentir bien. "Vemos cómo algunos se ruborizan o se sienten incómodos; no están acostumbrados a que les digan cosas positivas", constatan desde el equipo de Afectividad. Este juego se realiza con todos los participantes de acuerdo al turno que le toque. • Luego les pregunto ¿Qué les pareció el juego realizado? (levantan la mano para hablar) • Proponemos realizar otros juegos similares para fortalecer la estima de los niños y se pueda crear confianza entre ellos, y se pide a cada niño que propongan como se debe hacer. (Se forman dos grupos). • A medida que van terminando se les invita a demostrar lo hecho.
CIERRE	<p>META COGNICIÓN:</p> <p>Finalmente, nos sentados formando un semicírculo y hacemos una dinámica, al sonido del silbato todos deben correr al centro del aula, a dos silbatos tienen que volver a su sitio, a los tres silbatos se quedan parados y así actividades variadas. Hacemos las siguientes interrogantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron al realizar los juegos programados?, los niños responder libremente (todos participan).</p>

JUEGOS DE ESTIMA

LA SILLA CALIENTE



Todos los niños están sentados en sus pequeñas sillas alrededor del aula, donde a una señal de las investigadoras uno de ellos se sienta en una silla y el resto va pasando por delante diciéndole qué le gusta de él o ella, o qué le hace sentir bien. “Vemos cómo algunos se ruborizan o se sienten incómodos; no están acostumbrados a que les digan cosas positivas”, constatan desde el equipo de Afectiva. Este juego se realiza con todos los participantes de acuerdo al turno que le toque.

FIN

Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018.

SESION 10

TEMA: JUEGOS DE ESTIMA

JUEGO: JUGANDO A LAS ESTATUAS

PROPOSITO: Que los niños y niñas creen situaciones de confianza con sí mismos.

RECURSOS: Silvatos, patio de recreo, equipo de música.

EDAD: 5 AÑOS

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Realizan juegos para conocerse y conocer a los demás.	Utilizan diversos movimientos corporales en cada juego.	En grupos juegan con la finalidad de reconocerse e intercomunicarse.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Salimos ordenadamente al patio y hacemos dos filas, las investigadoras se encargan de una fila cada una, luego al silbato comienza una competencia de carrera en el patio, primero con un solo pie, luego con los pies pegados, luego con lasos largos, etc. se repite con todos los niños y sale un equipo ganador.</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: ¿Qué les pareció la competencia? ¿Se pueden hacer las carreras de otras maneras?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Ustedes podrían crear otras formas de caminar para otra competencia?</p>
DESARROLLO	<p>CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de haber realizado las actividades iniciales las investigadoras ingresan al aula con los niños a realizar el juego JUGANDO A LAS ESTATUAS. Este juego sirve para trabajar las emociones. Mientras suena la música, los niños bailan; cuando para, cada uno debe quedarse quieto, reflejando una emoción en su rostro, y sus compañeros han de adivinar de qué emoción se trata. Este juego se realiza con todos los participantes siempre tratando de que no se golpeen y conservando el orden en cada momento. • Les proponemos que, entre todos, crear un juego similar al que hicimos. • Les pregunto ¿les gustó mucho el juego que trajimos y realizamos en el aula? Ellos responden de acuerdo a su criterio.
CIERRE	<p>META COGNICIÓN:</p> <p>Finalmente formamos un círculo, y conjuntamente los investigadores con los niños crean una canción relacionado al tema y terminan cantando, bailan entre ellos, se dan muchos abrazos entre todos, se dicen cosas bonitas como: ERES UN BUEN AMIGO, SIEMPRE ESTARAS EN MI CORAZON, ES MUY LINDO CONOCERTE. Luego se escribe en la pizarra lo creado (nos felicitamos entre todos por la participación realizada) ¿les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p>

JUEGOS DE ESTIMA

JUGANDO A LAS ESTATUAS.



Sirve para trabajar las emociones. Mientras suena la música, los niños bailan; cuando para, cada uno debe quedarse quieto, reflejando una emoción en su rostro, y sus compañeros han de adivinar de qué emoción se trata. Este juego se realiza con todos los participantes siempre tratando de que no se golpeen y conservando el orden en cada momento.

FIN

