UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

DIRECCIÓN DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

Proyecto de Desarrollo previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Inicial

TÍTULO

Influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar.

AUTORA

Lic. Verónica Mariuxi Suárez Galarza

TUTORA

Lic. María Bonilla Roldán, MsC.

FEBRERO 2023

GUARANDA - ECUADOR

PÁGINA DE CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN POR EL TUTOR

Lic. **María Bonilla Roldán, MsC.** Tutora del Proyecto de Investigación previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Inicial.

CERTIFICA:

Que la Lic. Verónica Mariuxi Suarez Galarza, ha cumplido con la elaboración del Proyecto de Investigación titulado: **"INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA DE NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO SIMON BOLIVAR",** el mismo que ha sido revisado en todos sus componentes por lo que se encuentra apto para la presentación y sustentación ante el tribunal respectivo.

Guaranda, 28 de febrero del 2023

Lic. María Bonilla Roldán, Msc.
TUTOR

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA

El presente trabajo de investigación titulado: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA DE NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO SIMON BOLIVAR es un trabajo original, elaborado con esfuerzo y dedicación del estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar: VERÓNICA MARIUXI SUAREZ GALARZA, con cédula de ciudadanía número 1205251224; respectivamente, presento este trabajo de investigación que es original y de mi creación.

Lic. Verónica Mariuxi Suarez

AB. MIGUEL A. MORENO VITERI
NOTARIO CUARTO
Babahoyo Los Ríos

Ab. Miguel A. Moreno Viteri
NOTARIO PÚBLICO CUARTO
Babahoyo - Los Ríos

ANEXO DE NOTIFICACIONES

En el cumplimiento a lo dispuesto en la Disposición General Segunda de La Ley Reformatoria a la Ley Notarial publicada en el Sexto Suplemento del Registro Oficial numero novecientos trece del treinta de diciembre del dos mil dieciséis, los comparecientes señalan la siguiente información para ser notificados en caso de controversias:

PRIMER COMPARECIENTE

Nombres y Apellidos: Veronica Mariuxi Suarez Galarza

Cedula No: 1205251224 Estado Civil: Soltera

Dirección: Cdla. Paraiso Norte Cantón Babahoyo

Teléfono: 0988096946

Correo electrónico: veromariux@hotmail.com

AB. MIGUEL A. MORENO VITERI
NOTARIO CUARTO
Babahoyo Los Ríos



Ab. Miguel A. Moreno Viteri
NOTARIO PÚBLICO CUARTO
Babahoyo - Los Ríos

AB. MIGUEL A. MORENO VITERI
NOTARIO CUARTO
Babahoyo - Los Ríos

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

UEB OSGRADO

REPÚBLICA DEL ECUADOR
Dirección General de Registro Civil, Identificación y Cedulación

Dirección General de Registro Civil, Identificación y Cedulación

CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD





Número único de identificación: 1205251224

Nombres del ciudadano: SUAREZ GALARZA VERONICA MARIUXI

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/LOS RIOS/BABAHOYO/CLEMENTE BAQUERIZO

Fecha de nacimiento: 14 DE ABRIL DE 1981

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER



Instrucción: SUPERIOR

Profesión: LICENCIADA

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Datos del Padre: SUAREZ ESPINOZA ALONSO EDINSON

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: GALARZA GUAMAN MARTHA BEATRIZ

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 16 DE MARZO DE 2021

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 5 DE JULIO DE 2023
Emisor: CARLOS MIGUEL ROMERO COTTO - LOS RIOS-BABAHOYO-NT 4 - LOS RIOS - BABAHOYO

N° de certificado: 237-892-23367

237-892-23367

Ing. Carlos Echeverría.
Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación
Documento firmado electrónicamente

La institución o persona ante quien se presente este certificado deberá validarlo en: **https://virtual.registrocivil.gob.ec**, *conforme a la LOGIDAC Art. 4, numeral 1 y a la LCE. Vigencia del documento 1 validación o 1 mes desde el día de su emisión. En caso de presentar inconvenientes con este documento escriba a* **enlinea@registrocivil.gob.ec**

REPORTE DE SIMILITUD DE URKUND

Document Information

Analyzed document	tesis final_Verónica Suarez urkund.docx (D171801268)
Submitted	7/6/2023 12:57:00 AM
Submitted by	Nancy Valladares
Submitter email	nvalladares@unach.edu.ec
Similarity	5%
Analysis address	nvalladares.unach@analysis.urkund.com

Sources included in the report

W	URL: https://www.who.int/es/about/frequently-asked-questions#:~:text=%C2%BFC%C3%B3mo%20define%20la%... Fetched: 7/6/2023 12:58:00 AM	1
SA	**Analisis.JARAMILLO JOCELINE.docx** Document Analisis.JARAMILLO JOCELINE.docx (D142043297)	3
SA	**SISTEMATIZACION PARA PRESENTAR FINAL CALERO CORDOVA 09012018.docx** Document SISTEMATIZACION PARA PRESENTAR FINAL CALERO CORDOVA 09012018.docx (D34579846)	1
W	URL: https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/autoevaluacion-en-ninos.html#:~:text=La%20autoev... Fetched: 7/6/2023 12:58:00 AM	5
W	URL: https://movamonosya.wordpress.com/2012/05/26/como-influye-la-autoestima-en-el-aprendizaje/#:~:... Fetched: 7/6/2023 12:58:00 AM	4
SA	**urkund ANA HERNÁNDEZ Y VERÓNICA ZAMBRANO.docx** Document urkund ANA HERNÁNDEZ Y VERÓNICA ZAMBRANO.docx (D131126960)	3
SA	**PROYECTO Viviana Flores Mota y karen Loor Romero.docx** Document PROYECTO Viviana Flores Mota y karen Loor Romero.docx (D14273746)	2
W	URL: https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-influencia-del-juego-para-potenciar-el-desarrol... Fetched: 7/6/2023 12:58:00 AM	4
W	URL: https://www.losreplicantes.com/articulos/juegos-tradicionales-ninos-siglo-xxi/Jaramillo, Fetched: 7/6/2023 12:58:00 AM	2

Entire Document

INTRODUCCION

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, que me ha dado fortaleza para continuar y permitirme haber llegado hasta este momento muy importante en mi formación profesional que con delicadeza y esfuerzo lo estoy logrando.

De igual forma, dedico esta tesis a mi familia que son mi pilar fundamental a seguir, a mis hijos, que pacientemente han sabido esperar y comprender que este es un proyecto importante para mi vida y para la vida de ellos el cual tarde o temprano se obtendrá su recompensa.

A mis compañeras que gracias al gran equipo que formamos se ha logrado llegar hasta el final de esta gran experiencia que a su vez me trasmitieron sabiduría en el desarrollo de mi formación profesional.

Lic. Verónica Mariuxi Suarez Galarza

AGRADECIMIENTO

La gratitud es uno de los sentimientos más nobles que nos ha regalado la vida, por lo cual expreso mi más profundo agradecimiento a Dios quien me dio la vida, la fe, fortaleza, salud, esperanza y me ha dotado de capacidad para poder obtener mi propósito y convertirme en Magister en Educación Inicial.

A la Universidad Estatal de Bolívar, por haberme dado la oportunidad de prepararme en su prestigiosa Institución y obtener el Título de Magister en Educación Inicial, para de esta manera poder incursionar en el campo laboral con eficiencia, eficacia y responsabilidad y así contribuir a la sociedad.

A mis queridos docentes que sin su guía no podría estar aquí y demostrar los conocimientos adquiridos en esta etapa estudiantil, aprendí a ser una persona luchadora para conseguir mis propósitos.

De manera muy especial mí sincero agradecimiento al Lic. María Bonilla Roldán, MsC. Tutora del Proyecto de Investigación, quien supo guiarme muy acertadamente con indicaciones y sugerencias de buena voluntad y experiencia a lo largo de este trabajo para culminar con éxito mi investigación.

Verónica Mariuxi Suarez

RESUMEN

El propósito de esta investigación tiene fines didácticos, con una propuesta metodológica con fines educativos, recreativos que ayuda en gran parte en la autoestima de los niños que sirva de gran labor en los profesionales y los padres ayudando a fomentar la educación los valores, y sobre todo en el desarrollo físico, mental, intelectual de los niños.

La Autoestima infantil constituye una etapa importante en el desarrollo y evolución de los niños, mediante el cual el docente puede ir conociendo muchos aspectos enfocándose en el desarrollo emocional, físico, afectivo, educativo, familiar, siendo el docente el principal motor en el desarrollo de los pequeños, ellos se van moldeando de acuerdo a su personalidad y capacidad de resolver problemas proyectándose a una vida futura.

La investigación es de tipo exploratoria y descriptiva, apoyándose de los métodos: descriptivo, deductivo, inductivo y bibliográfico, mediante los datos obtenidos con la aplicación de técnicas como: observación y encuesta, se determinó que los estudiantes de la muestra de estudio presentan un nivel regular sobre la influencia de la autoestima en los juegos.

Para futuras investigaciones se propone trabajar con los docentes, padres de familia, psicólogo, trabajador social formando un equipo con disciplinas ayudando de la mejor manera en la autoestima de los niños, el cual los padres tengan la responsabilidad de llevar a cabo un plan conjunto con el docente y psicología llevando sesiones con frecuencia para lograr un desarrollo benefactor para los niños sobre todo en el ámbito de la educación inicial.

Palabras Claves: Autoestima infantil - juegos - fines didácticos - influencia.

ABSTRACT

The purpose of this research is for didactic purposes, with a methodological proposal for educational, recreational purposes that greatly helps in the self-esteem of children that serves as a great work in professionals and parents helping to promote education values, and above all. everything in the physical, mental, intellectual development of children.

Child self-esteem is an important stage in the development and evolution of children, through which the teacher can learn many aspects focusing on emotional, physical, affective, educational, family development, the teacher being the main engine in the development of the little ones, they are molded according to their personality and ability to solve problems, projecting themselves into a future life.

The research is of an exploratory and descriptive type, relying on the methods: descriptive, deductive, inductive and bibliographic, through the data obtained with the application of techniques such as: observation and survey, it was determined that the students of the study sample present a level regularly about the influence of self-esteem in games.

For future research, it is proposed to work with teachers, parents, psychologist, social worker, forming a team with disciplines helping in the best way in the self-esteem of children, which parents have the responsibility of carrying out a joint plan with the teacher and psychology conducting sessions frequently to achieve a beneficial development for children, especially in the field of initial education..

Keywords: Child self-esteem - games - didactic purposes - influence.

INDICE

PÁGINA DE CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN POR EL TUTOR II

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA III

REPORTE DE SIMILITUD DE URKUND VII

DEDICATORIA VIII

AGRADECIMIENTO IX

RESUMEN X

ABSTRACT XI

INDICE XII

INDICE DE TABLAS XVI

INDICE DE FIGURAS XVIII

INTRODUCCION 1

CAPÍTULO I 4

MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN 4

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO 5

1.2 MARCO INSTITUCIONAL 6

1.3 FINALIDAD DEL PROYECTO 7

1.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA 8

1.5 SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA 12

1.6 PROBLEMA 13
1.7 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA 13
1.8 OBJETIVOS 14
1.8.1 Objetivo general 14
1.8.2 Objetivo Específicos 14
1.9 METAS 14
1.10 BENEFICIARIOS 15
1.11 CRITERIOS METODOLÓGICOS 15
1.12 FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS 15
CAPITULO II 17
2.1 FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL 18
2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA 22
2.2.1 El juego 22
2.2.2 Clasificación de los Juegos 23
2.2.3 Teorías sobre el juego 29
2.2.4 Teorías del juego de acuerdo a Freud 31
2.2.5 La teoría del juego de Piaget 32
2.2.6 Autoestima 36
2.2.7 Autoestima baja 37
2.2.8 Niveles de autoestima 39
2.2.9 Desarrollo de la autoestima 40
2.2.10 Elementos de la autoestima. 41
2.2.11 Los indicadores de una baja autoestima. 45
2.2.12 Importancia del desarrollo infantil para fortalecer la Autoestima en niños 46
2.2.13 El rol de los padres en el proceso de autoestima 48

2.2.14 Importancia del juego en la etapa Infantil 50
2.2.15 Importancia del juego en la autoestima del niño 52
2.2.16 Autoestima y el aprendizaje escolar 53
2.2.17 El currículo de educación inicial 55
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL 57
CAPITULO III 60
3.1 CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO 61
3.1.1 Diagnóstico, Origen o Naturaleza del Proyecto 61
3.1.1.1 Tipo de Investigación 62
3.1.1.2 Métodos utilizados en la Investigación 62
3.1.1.3 Técnicas o Instrumentos de Investigación 63
3.1.1.4 Construcción Metodológica del Objeto de Investigación 63
3.1.2 Análisis e Interpretación de Datos 64
3.2 ACTIVIDADES Y TAREAS DEL PROYECTO 81
3.2.1 Título (Propuesta) 81
3.2.2 Justificación 81
3.2.3 Objetivos 82
3.2.3.1 General 82
3.2.3.2 Específicos 83
3.2.4 Ubicación Sectorial y Física 83
3.2.5 Factibilidad 83
3.2.6 Plan de trabajo 84
3.2.6.1 Actividades 85
3.2.6.2 Planificación 85
3.2.6.3 Recursos 86

3.2.6.4 Valor de la Propuesta....87
3.2.6.5 Financiamiento....87
3.3 PRINCIPALES INDICADORES DE CAMBIO....87
CAPITULO IV....89
RESULTADOS....89
4.1 PRINCIPALES RESULTADOS DEL PROYECTO....90
4.2 EVALUACIÓN DEL PROYECTO....91
CAPITULO V....92
5.1 CONCLUSIONES....93
5.2 RECOMENDACIONES....95
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS....96
Anexo 1. Guía....103
Anexo 2. Fichas de Validación....123
Anexo 3. Fichas de observación....126
Anexo 4. Encuesta aplicada a Docentes....127
Anexo 5. Fotografías del proceso....129

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudio 64

Tabla 2. ¿Considera importante el desarrollo de actividades físicas en el nivel inicial?.....64

Tabla 3. ¿Los estudiantes presentan habilidades en el juego las “4 Esquinas”?.....66

Tabla 4. ¿Usted aplica el juego de roles en la jornada de trabajo con sus estudiantes? 67

Tabla 5. ¿Señale que juegos de roles realiza con mayor frecuencia? 68

Tabla 6. ¿Considera conveniente el uso de juegos para que los niños expresen sus emociones? 69

Tabla 7. ¿ Cree usted que los niños al expresar sus emociones se hacen vulnerables? 70

Tabla 8. ¿ Cree usted que es conveniente la aplicación de juegos para fomentar el aprendizaje escolar en niños? 71

Tabla 9. ¿ Cree usted que mediante el juego los niños mejoran su Autoestima? 72

Tabla 10. ¿ Cree usted que el juego apoya la formación ética en niños? 73

Tabla 11. ¿ Cree usted que mediante el juego los niños trasmiten valores? 74

Tabla 12. Categorías y rangos de las variables de interés.....75

Tabla 13. Resultados generales obtenidos D1 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima.....76

Tabla 14. Resultados generales obtenidos D2 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima.....77

Tabla 15. Resultados generales obtenidos D3 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima.....78

Tabla 16. Resultados generales obtenidos D4 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima.....79

Tabla 17. Resultados generales obtenidos D5 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima.....80

Tabla 18. Actividades 85

Tabla 19. Recursos Humanos 86

Tabla 20. Recursos materiales 86

Tabla 21. Recursos económicos.....87

INDICE DE FIGURAS

Gráfico 1. ¿Considera importante el desarrollo de actividades físicas en el nivel inicial? 65

Gráfico 2. ¿ Los estudiantes presentan habilidades en el juego las “4 Esquinas”?.....66

Gráfico 3. ¿Usted aplica el juego de roles en la jornada de trabajo con sus estudiantes?..67

Gráfico 4. ¿ Señale que juegos de roles realiza con mayor frecuencia? 68

Gráfico 5. ¿ Considera conveniente el uso de juegos para que los niños expresen sus emociones?.....69

Gráfico 6. ¿Cree usted que los niños al expresar sus emociones se hacen vulnerables? ...70

Gráfico 7. ¿ Cree usted que es conveniente la aplicación de juegos para fomentar el aprendizaje escolar en niños?.....71

Gráfico 8. ¿ Cree usted que mediante el juego los niños mejoran su Autoestima? 72

Gráfico 9. ¿ Cree usted que el juego apoya la formación ética en niños?.....73

Gráfico 10. ¿ Cree usted que mediante el juego los niños trasmiten valores? 74

Gráfico 11. ¿ Resultados generales obtenidos D1 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima?.....76

Gráfico 12. ¿ Resultados generales obtenidos D2 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima?.....77

Gráfico 13. ¿ Resultados generales obtenidos D3 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima?.....78

Gráfico 14. ¿ Resultados generales obtenidos D4 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima?.....79

Gráfico 15. ¿ Resultados generales obtenidos D5 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima?.....80

INTRODUCCION

En la actualidad, los juegos y las actividades lúdicas se han convertido en elementos fundamentales en el ámbito de la educación inicial. Además de su función recreativa, se ha reconocido su impacto en el desarrollo integral de los niños, incluyendo aspectos cognitivos, emocionales y sociales. Uno de los aspectos menos explorados, pero de gran relevancia, es la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de los niños en esta etapa crucial de su crecimiento.

La autoestima es un tema de vital importancia en el desarrollo personal y emocional de cada individuo, es un componente fundamental de la identidad y el bienestar emocional de los individuos. Desde temprana edad, los niños comienzan a formar su autoimagen a través de las experiencias que viven y la percepción que tienen sobre ellos mismos, y a desarrollar una valoración de sí mismos basada en el aprecio que tienen de su propia valía, habilidades, logros y aspectos físicos, así como de la capacidad para enfrentar los desafíos y lidiar con las adversidades.

En este sentido, los juegos desempeñan un papel destacado, al proporcionar a los niños un espacio seguro y libre de juicio en el que pueden explorar, experimentar y expresarse.

En este trabajo, se explorará la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de los niños en educación inicial. Se examinará cómo los juegos pueden fomentar la confianza en sí mismos, promover la autoexpresión y el descubrimiento de habilidades y fortalezas personales. Asimismo, se analizará cómo los juegos en grupo pueden favorecer la interacción social, la colaboración y el aprendizaje de habilidades sociales, elementos clave para el desarrollo de una autoestima saludable.

Además, se abordarán posibles desafíos y consideraciones relacionados con el uso de juegos en el entorno educativo, como la selección adecuada de juegos que promuevan la autoestima, el equilibrio entre la competencia y la cooperación, y el papel del adulto como facilitador y modelo de comportamientos positivos.

Es importante destacar que este trabajo busca profundizar en la comprensión de cómo los juegos pueden influir en el desarrollo de la autoestima en los niños en educación inicial, con el fin de brindar a educadores, padres y profesionales de la salud una base teórica sólida y herramientas prácticas para promover una autoestima positiva y saludable en esta etapa crucial del crecimiento de los niños, cuyo lugar de estudio fue la Unidad Educativa Del Milenio Simón Bolívar.

Por lo antes descrito, la presente investigación se desarrolla en cinco capítulos, los mismos que se describen a continuación:

CAPÍTULO I: Naturaleza del Proyecto. Presenta el marco institucional; finalidad; contextualización; situación actual de la problemática, los objetivos, metas, justificación, criterios metodológicos, pre requisitos de los logros; con ello se tiene una panorámica del objeto de estudio, los sujetos de investigación y la realidad institucional.

CAPÍTULO II: Marco teórico. Desarrolla la conceptualización y fundamentación teórica y legal de las variables de investigación para su cabal comprensión desde la óptica de varios autores y sus posiciones.

CAPÍTULO III: Desarrollo del Proyecto. Implica el establecimiento del marco metodológico que conduce al cumplimiento de los objetivos y metas; también presenta la propuesta y todos los elementos que se desarrollan para plantear las alternativas de solución a la problemática estudiada.

CAPÍTULO IV: Resultados del Proyecto. Se describen los resultados a los que se llega después de la aplicación de la investigación de campo.

CAPÍTULO V: Se muestra las conclusiones del proyecto de investigación, así como las respectivas recomendaciones.

Finalmente se presentan las referencias bibliográficas que han sido el sustento de la fundamentación teórica del presente trabajo.

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

"Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerle ver las tuyas."

GOETHE

2.1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Según la (OMS, 2022) «La salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades». La cita procede del Preámbulo de la Constitución de la Organización Mundial de la Salud, que fue adoptada por la Conferencia Sanitaria Internacional, celebrada en Nueva York del 19 de junio al 22 de julio de 1946, firmada el 22 de julio de 1946 por los representantes de 61 Estados (Official Récords of the World Health Organization, Nº 2, p. 100), y entró en vigor el 7 de abril de 1948. La definición no ha sido modificada desde 1948.

Según la (UNESCO, 2021) La educación para el desarrollo sostenible (EDS) proporciona a los educandos de todas las edades los conocimientos, las competencias, las actitudes y los valores necesarios para superar los desafíos mundiales interrelacionados a los que debemos hacer frente, fundamentalmente el cambio climático, la degradación medioambiental, la pérdida de biodiversidad, la pobreza y las desigualdades.

La educación debe preparar a los alumnos y estudiantes de todas las edades para encontrar soluciones a los desafíos de hoy, mañana. la educación debe ser transformadora, permitiéndonos tomar decisiones informadas actuando individual, colectivamente para transformar nuestra sociedad cuidando el planeta.

En los últimos años la baja autoestima en los niños ha sido un problema controversial que ha conllevado a maestros a nivel nacional a implementar acciones contra la baja autoestima (Idrovo Mora et al., 2016).

En los últimos tiempos la calidad de aprendizajes de los niños del ecuador y a nivel mundial ha sido afectada sobre la enfermedad que se presentó en los últimos años sobre el COVID 19, lo que conlleva a factores socioeconómicos, en la salud y en el ámbito familiar.

De acuerdo a la investigación en, (Ecuador , 2018) se estima la importancia que tiene el crecimiento económico para el país, la relación entre el mismo y la calidad de la educación es crítica porque afecta los logros de aprendizaje, se reconoce que la calidad de la educación es significativamente más importante para el crecimiento económico que la cantidad. Esto lleva a concluir que no se puede contemplar un crecimiento económico sostenido en el tiempo, sin monitorear, evaluar y mejorar la calidad del sistema educativo.

El juego forma parte de un factor importante en el desarrollo de la autoestima, en muchos sistemas educativos implementan esta estrategia para ayudar a los niños a desarrollar habilidades y destrezas que complementen su crecimiento en la unidad educativa Simón Bolívar ayuda a gran parte de los niños según factores o niveles económicos por lo que atraviesan ellos, mediante el juego implementan emociones, ayuda en su esfera social a fomentar salud y sobre todo aumentar su nivel de autoestima.

La institución educativa no cuenta con investigaciones sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima y cuál es el nivel de relación entre el juego y la autoestima, preocupación que es compartida por el director y docentes de la mencionada institución.

2.1.2 MARCO INSTITUCIONAL

Datos generales de la institución educativa.

Institución:	Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar
Código AMIE:	12H00306
Zona:	5
Distrito:	12D01
Dirección de ubicación:	Calle L entre las Malvinas y las Palmas
Tipo de educación:	Educación Regular

Provincia:	Los Ríos
Cantón:	Babahoyo
Parroquia:	Pimocha
Nivel educativo que ofrece:	Inicial y EGB
Tipo de Unidad Educativa:	Fiscal
Zona de influencia:	Rural INEC
Régimen escolar:	Costa
Educación:	Hispana
Modalidad:	Presencial
Jornada:	Matutina

La institución educativa al ser de tipo Fiscal esta supervisada y administrada por la zona 5 y el Ministerio de Educación del Ecuador

2.1.3 FINALIDAD DEL PROYECTO

La finalidad del proyecto "Influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar " es contribuir a la mejora del bienestar emocional y el desarrollo integral de los niños en esta etapa crucial de su vida. El objetivo principal es analizar y comprender cómo los juegos pueden influir positivamente en la construcción de una autoestima saludable en los niños, y proporcionar herramientas y estrategias concretas para potenciar este aspecto en el entorno educativo.

Al investigar la relación entre los juegos y la autoestima, se busca brindar a educadores, padres y profesionales de la salud un conocimiento más profundo sobre la importancia de los juegos en el desarrollo emocional de los niños en educación inicial. Se pretende que este conocimiento se traduzca en prácticas y enfoques pedagógicos que

promuevan una mayor atención y valoración de los juegos en el currículo y las actividades cotidianas de los niños.

A través de este proyecto, se espera lograr los siguientes beneficios:

Mejorar la autoestima de los niños: Al utilizar juegos y actividades lúdicas adecuadas, se busca fortalecer la confianza en sí mismos, el reconocimiento de sus habilidades y la aceptación de sus emociones, lo cual contribuye a una autoestima positiva y saludable.

Fomentar el desarrollo socioemocional: Los juegos en grupo proporcionan oportunidades para practicar habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación y el respeto mutuo. Esto favorece el desarrollo de relaciones saludables y fortalece la autoestima en el contexto de la interacción social.

Proporcionar herramientas a educadores y padres: El proyecto busca brindar a los profesionales de la educación y a los padres estrategias concretas para incorporar los juegos de manera intencionada en el entorno educativo, aprovechando su potencial para potenciar la autoestima de los niños.

En definitiva, la finalidad de este proyecto es promover la importancia de los juegos como una herramienta efectiva para el desarrollo de la autoestima en los niños en educación inicial. Al hacerlo, se busca contribuir a su crecimiento personal, su bienestar emocional y su capacidad para enfrentar los desafíos que les depara el futuro.

2.1.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

En la presente investigación se partió de uno de los problemas que afectan el desarrollo de la autoestima sobre todo en niños de 3 a 4 años de edad lo cual limita la oportunidad de tener un aprendizaje de calidad. Se observa en los niños una escasa

participación en las actividades académicas lo cual se refleja como producto de su timidez que a veces induce a un aislamiento frente a los demás compañeros.

El contexto en que se desarrolla el niño, es esencial para emprender un aprendizaje, por cuanto, muchos de ellos inclusive trae consigo una serie de problemas de su entorno familiar como por ejemplo: la sobreprotección, los conflictos familiares, económicos, la ausencia de uno de sus padres o la delegación de esta responsabilidad hacia otros miembros de su familia, a ello se suma también la inseguridad del contexto social a la que están expuestos, todo ello hace que se trasmita esas dificultades a su ambiente escolar y por ende la maestra o el maestro asume poner en juego una serie de estrategias que le permitan llevar a cabo una buena educación.

Lo señalado anteriormente, nos lleva a reflexionar y consecuentemente a proponer soluciones a esta problemática siendo una de ellas, aplicar el juego como una gran oportunidad de interrelación con sus compañeros, docentes y con el aprendizaje para así superar su baja autoestima y crear en el niño un ambiente emocional siendo la lúdica, un pilar fundamental para los niños no solo en el ámbito educativo sino también en su crecimiento para que en lo posterior pueda de manera práctica desenvolverse en su vida cotidiana

Por ello, se plantea las siguientes fundamentaciones que describen el contexto y la ubicación de la problemática siendo lo siguiente:

Fundamentación Científica

La Autoestima infantil constituye una etapa importante en el desarrollo y evolución de los niños, mediante el cual el docente puede ir conociendo muchos aspectos enfocándose en el desarrollo emocional, físico, afectivo, educativo, familiar, siendo el docente el principal motor en el desarrollo de los pequeños pues ellos se van moldeando de acuerdo a su

personalidad y capacidad de resolver problemas proyectándose a una vida futura (Zamora, 2018).

En consecuencia, las respuestas socioemocionales se van desarrollando en la infancia incluyendo respuestas de tipo funcional o disfuncional, dependiendo de cómo internamente se valla desenvolviendo el individuo, en el proceso socioafectivo infieren la conducta que es parte de la autoestima lo cual proyecta una visión a futuro en este sentido también involucra la autovaloración que es el auto juicio de elementos según las características dinámicas y cognitivas.

Ahora bien, según el punto de teorías psicológicas, podemos analizar lo transpersonal, cognitivo, psicodinámico, transpersonal, conductista, humanista, a medida que se logra el desarrollo humano se va incrementando la auto coherencia, auto ampliación de su comportamiento y su conciencia considerando así que la autoestima es un recurso psicológico que permite el auto juicio a orientarse a un objetivo.

De acuerdo a las investigaciones, el Ecuador según los enfoques de los derechos humanos permite observar, aproximar a una realidad de los principios de la igualdad, no discriminación lo que permite aplicar enfoques de equidad para entender las condiciones de discriminación, exclusión, por etnia, raza, genero, discapacidad u otras.

Se puede evidenciar que el mayor porcentaje de los niñas y niños del Ecuador son de bajos recursos económicos, niños que provienen de familias con problemas conyugales, niños con maltratos físicos psicológicos y sexuales, lo que provocan en ellos un trauma no solo el ánimo(autoestima), si no en su conducta tienden a ser agresivos que desfavorecen en su desarrollo.

Según (Senplades, 2016) define los enfoques de igualdad que se encuentran recogidos y transversalizados en la Constitución de la República del Ecuador de 2008 y en otros cuerpos legales, fueron definidos por la Secretaría Nacional de Planificación y

Desarrollo son género, interculturalidad, movilidad humana, discapacidad, intergeneracional.

Según las ideas de la autoestima" Un enfoque es la forma y el punto de vista desde el que nos acercamos a la realidad. Enfocar supone mirar con más cuidado, estar más atento y disponerse a conocerse desde cierta manera de pensar" (Duarte, 2016).

El proceso de reflexión sobre nuestra identidad parte de la pregunta ¿Quién soy? Saber quiénes somos implica reconocernos como seres humanos individuales, pero al mismo tiempo como parte de una sociedad, es decir como la parte de un todo también se refiere a la exposición de los niños a las emociones y a la socialización a las enseñanzas de tal manera las reglas básicas de la vida (Idrovo Mora et al., 2016).

Fundamentación Social

La población infantil que se presenta en la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar del cantón Pimocha se enuncia que hay niños de escasos recursos económicos de familias que se dedican al trabajo de la agricultura, trabajo de campo.

En base a las necesidades de los alumnos se ha determinado a seguir un modelo Cognitivo Constructivista basado en el paradigma Crítico Propositivo.

Este modelo se encamina en la investigación social, es un referente de la calidad educativa que se basa en la interpretación, comprensión de los fenómenos sociales, críticos por lo que se analiza la situación ayudando a describirlo e interpretarlo con propositivo por que plantea alternativas de dicho propósito.

El sistema educativo debe responder al progreso científico y tecnológico humano en este contexto, la acción educativa no puede limitarse sólo a la transmisión de conocimientos, sino que también debe facilitar la formación de individuos que sean actores participativos,

investigadores, críticos, reflexiona dores y desarrollen siete Habilidades: saber hacer, pensar, hacer, saber, saber compartir, saber hablar, saber actuar.

2.1.5 SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA

La situación actual de la problemática relacionada con la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial es de creciente interés y relevancia. Si bien existen estudios e investigaciones que respaldan la importancia de los juegos en el desarrollo de habilidades socioemocionales y la autoestima de los niños, aún queda mucho por explorar y aplicar en el ámbito educativo.

En muchos contextos educativos y en especial en la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar, la educación inicial se ha centrado principalmente en aspectos académicos y cognitivos, dejando de lado la atención y valoración de los aspectos socioemocionales de los niños. Esto ha llevado a que la importancia de los juegos y su influencia en la autoestima no se hayan integrado de manera sistemática en los programas y currículos educativos.

Además, la situación actual también está marcada por los avances tecnológicos y la presencia cada vez mayor de dispositivos electrónicos en la vida de los niños. Esto ha generado cambios en las formas de juego y ha planteado nuevos desafíos en términos de la calidad y el impacto de los juegos en el desarrollo de la autoestima. Es importante considerar cómo la exposición excesiva a juegos electrónicos puede afectar la autoimagen y la autoestima de los niños, y buscar un equilibrio adecuado entre el uso de tecnología y el juego tradicional.

Afortunadamente, cada vez hay más conciencia sobre la importancia de abordar el desarrollo socioemocional y la autoestima de los niños desde edades tempranas. Los estudios y las investigaciones en este campo continúan avanzando, aportando evidencia sólida sobre

la influencia positiva de los juegos en el desarrollo de la autoestima de los niños en educación inicial.

En la actualidad, existen iniciativas y programas educativos que incorporan el juego de manera intencionada y consciente, reconociendo su valor para el desarrollo emocional de los niños. Sin embargo, es necesario seguir promoviendo esta perspectiva en el ámbito educativo y generar espacios de capacitación y sensibilización para educadores y padres, a fin de que puedan implementar estrategias eficaces que promuevan una autoestima saludable a través del juego.

2.1.6 PROBLEMA

¿Cómo influye los juegos en el desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar?

2.1.7 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Campo: Educación.

Área: Educación Inicial.

Línea: Utilidad de medios educativos.

Lugar: País Ecuador, Provincia Los Ríos, Cantón Babahoyo, Parroquia Pimocha

Ciclo: Costa

Tiempo: de Septiembre de 2022 a Enero de 2023

Temática: Influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima

Sujetos de investigación: Niños/as de inicial de 3 a 4 años de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar, periodo lectivo 2022-2023

2.1.8 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de niños de educación inicial de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar.

1.1.2 Objetivo Específicos

- Fundamentar teóricamente la relación entre los juegos y el desarrollo de la autoestima en niños en educación inicial.
- Identificar los tipos de juegos más beneficiosos para el desarrollo de la autoestima en educación inicial, con el propósito de valorar características, naturaleza, grado de competencia y cooperación, creatividad e interacción social.
- Diseñar una guía con estrategias y recomendaciones prácticas para la aplicación de los juegos con la finalidad de que potencien el desarrollo de la autoestima de los niños de la Unidad Educativa del Milenio “Simón Bolívar”.

2.1.9 METAS

- Realizar una revisión exhaustiva de la literatura existente: La meta es recopilar y analizar investigaciones y estudios previos sobre la relación entre los juegos y el desarrollo de la autoestima en niños en educación inicial, con el fin de establecer una base sólida de conocimiento.
- Recopilar datos empíricos: a través de estudios de campo que incluyan observaciones directas, entrevistas a educadores, con el objetivo de recopilar datos relevantes sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima.
- Presentar conclusiones y recomendaciones que aporten a la mejora de la autoestima de niños de educación inicial mediante el uso controlado de juegos.

2.1.10 BENEFICIARIOS

Docentes y niños de 3 a 4 años de edad del nivel inicial de la Unidad Educativa del Milenio “Simón Bolívar” perteneciente a la parroquia Pimocha, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, Ecuador.

2.1.11 CRITERIOS METODOLÓGICOS

La investigación se llevó a efecto directamente en el lugar de estudio, es decir en la parroquia Pimocha en donde se encuentra ubicada la Unidad educativa del milenio “Simón Bolívar” en niños de 3 a 4 años de edad con el fin de obtener la información y la descripción de los hechos directamente del lugar. Para ello, se aplicó el método de la observación, análisis de los hechos obtenidos y desde luego el diseño y aplicación de la propuesta como mecanismo de solución a la problemática planteada.

El propósito de esta investigación como ya se señaló anteriormente es investigar a través de la determinación de su nivel de influencia de los juegos para lograr un buen desarrollo de la autoestima en los niños y así lograr un aprendizaje adecuado en esta etapa esencial para la educación.

2.1.12 FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS.

La investigación cuenta con el apoyo externo de la Unidad Educativa y desde luego del nivel directivo que lo conforman, cuyos resultados contribuirán positivamente en el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de edad.

En ese mismo camino, la investigación planteada se ha corroborado con un carácter práctico, porque se investigó los enfoques de la autoestima y como ayuda el juego en el desarrollo del niño dando a conocer una respuesta educativa a los autores de la institución para determinar así un mejor diagnóstico, implementando estrategias para incentivar a los

docentes, padres de familia, a desarrollar talleres lúdicos para promover la autoestima en los niños para lo cual se cuenta con el apoyo externo respectivo.

De igual manera, el factor externo a considerar es la limitación de la investigación, pues la subjetividad de los datos obtenidos es la educación que los padres le dan a los niños está sujeto al factor afectivo y a su desarrollo eficaz en el aprendizaje.

En ese mismo camino, otro factor es la limitación bibliográfica, a causa de que no se cuenta con libros e información estadística sobre el juego en el desarrollo de la autoestima en niños de 3-4 años.

Además, otro factor es el tiempo por cuanto la investigación y sus resultados pueden variar, dado que se considera un espacio de tiempo determinado para su estudio junto a ello, los datos obtenidos no se obtienen en un 100% , debido a que al interpretarlos se observa influencia de otros factores dentro del autoestima como la educación familiar, la escuela y la sociedad y sobre todo, el afecto de los padres hacia los niños.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

"El individuo se vuelve egocéntrico, debido a que piensa que el mundo gira en torno a él y sus propias necesidades, lo que deriven que el niño construye el concepto de posesión en relación con la autoestima."
(Coopersmith)

2.2 FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL

Juego: se define como una actividad voluntaria, placentera, espontánea y autodeterminada, que permite a los niños explorar, experimentar y aprender sobre sí mismos y el mundo que les rodea. El juego puede adoptar diferentes formas, como el juego simbólico, el juego físico, los juegos de construcción, entre otros.

Según Guy Jacquin (1994), 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 (Guy, 1994).

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 (Pugmire, 1996).

Por otro lado, Gimeno y Pérez (2000), 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 (Gimeno y Pérez, 2000).

Autoestima: La autoestima se refiere a la valoración y percepción que una persona tiene de sí misma. Involucra la confianza en las propias habilidades, el respeto y la aceptación de uno mismo, así como la capacidad de enfrentar los desafíos y superar las dificultades. Una autoestima saludable se basa en el reconocimiento y la apreciación

de las propias cualidades y fortalezas, y es fundamental para el bienestar emocional y el desarrollo integral de los individuos.

Según Coopersmith (1988) define a la autoestima como "el juicio personal de valía, que es expresado en las actitudes que el individuo toma hacia sí mismo. Es una experiencia subjetiva que se transmite a los demás por reportes verbales o conducta manifiesta" (Coopersmith, 1988).

Por otra parte Rogers (1997) establece que la autoestima es la composición experiencial constituida por percepciones que se refieren al Yo, a las relaciones con los demás, con el medio y la vida en general, así como los valores que el sujeto concede a las mismas. Se puede apreciar en consecuencia que para este autor el concepto es netamente subjetivo, donde cada individuo va a poseer una experiencia individual, muy arraigada a su marco referencial (Rogers, 1997).

El desarrollo socioemocional se refiere al crecimiento y la adquisición de habilidades y competencias relacionadas con la interacción social, las emociones y la autorregulación emocional. Incluye aspectos como la empatía, la resolución de conflictos, la comunicación efectiva y la construcción de relaciones saludables. El juego proporciona un contexto propicio para el desarrollo socioemocional, pues implica interacción con otros y la expresión y gestión de emociones.

Aprendizaje a través del juego: El aprendizaje a través del juego es un enfoque pedagógico que reconoce el valor educativo de los juegos y las actividades lúdicas. Se fundamenta en la idea de que los niños aprenden de manera más significativa cuando están comprometidos, motivados y disfrutan de lo que hacen. El juego proporciona un entorno de aprendizaje natural y estimulante, donde los niños pueden explorar conceptos, adquirir habilidades y desarrollar competencias de manera activa y participativa.

Como aportes investigativos se presenta a:

Zamora María en su investigación titulada: “El desarrollo de la autoestima en la Educación infantil”, realizada en España el año 2018, describe como influyen los diferentes contextos para la formación y desarrollo de la autoestima, finalmente detalla algunas técnicas de intervención para desarrollar la autoestima, así como formas de llevar a cabo su evaluación (Zamora, 2018).

Montenegro Delia y Tello Gloria en su investigación titulada: “Juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial-Chiclayo-2017”, su objetivo fue el determinar en qué medida influyen los juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N. 022 "Cosomito", los resultados obtenidos reflejan que existe un alto grado de influencia de los juegos recreativos en la autoestima; pues se ha obtenido un coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0.98 y un coeficiente de determinación de 0.90 (Tabla 23), que indica que los juegos recreativos influyen en 90% en la autoestima, y el 10% es influido por otros factores. Las conclusiones se interpretan en términos aplicados para seguir fortaleciendo los juegos recreativos y la autoestima, coincidiendo con estudios anteriores y fundamentos teóricos (Montenegro y Tello, 2018).

Reyes Patricia en su investigación titulada: “Juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima en niños de 5 años, Institución Educativa 00168, Soritor-2022”, desarrollada en Perú, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos Didácticos como estrategia para mejorar la autoestima en niños de 5 años, Institución Educativa 00168, Soritor-2022. La investigación permite concluir que la aplicación de juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la autoestima en los estudiantes de cinco años de la institución educativa N° 00168, puesto

que de acuerdo a la contrastación estadística se acepta la hipótesis planteada (Reyes, 2022).

Jaramillo Joceline y Rosero Elena en su investigación titulada “El juego simbólico en el desarrollo de la autoestima en los niños de 4 a 5 años” realizada en Ecuador el año 2022, analiza la influencia del juego simbólico en el desarrollo de la autoestima en los niños de 4 a 5 años, la cual llegó a la conclusión qué mediante el juego simbólico es posible expresar situaciones cotidianas, en la cual pueden utilizar diferentes objetos que permitan al niño desarrollar su imaginación en un entorno en el que también pueda involucrar el progreso de su autoestima, es esencial que desde edades tempranas se aplique este tipo de juego para que los niños puedan tener confianza en sí mismos, para que se auto acepten y a la vez pueden expresar sus sentimientos permitiendo que los infantes tengan un buen desempeño en la institución en su hogar y con sus amigos (Jaramillo y Rosero, 2022).

La fundamentación conceptual del proyecto se basa en la intersección de estos conceptos, reconociendo que el juego tiene un impacto significativo en el desarrollo socioemocional y la autoestima de los niños en educación inicial. A través del juego, los niños pueden experimentar el éxito, desarrollar habilidades sociales, explorar sus emociones y fortalecer su autoimagen. Por lo tanto, el proyecto se basa en la premisa de que la incorporación intencionada y adecuada de juegos en el entorno educativo puede promover una autoestima positiva y saludable en los niños en esta etapa crucial de su crecimiento, donde forjan sus perspectivas futuro cimentando su personalidad y carácter para una vida futura .

2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.3.1 El juego

La definición epistemológica del juego se refiere al estudio y comprensión del juego desde una perspectiva del conocimiento y la construcción del conocimiento. En este enfoque, el juego se considera un fenómeno complejo que implica no solo la participación activa y lúdica de los individuos, sino también la adquisición de habilidades, la exploración de ideas y la construcción de significados.

Desde el punto de vista epistemológico, el juego se ve como una actividad cognitiva y social en la que los jugadores interactúan con el entorno y entre ellos para adquirir conocimientos y comprender el mundo que les rodea. Se reconoce que el juego tiene un impacto en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los individuos, pues les brinda oportunidades de experimentar, reflexionar, resolver problemas y construir nuevas ideas y conceptos.

La definición epistemológica del juego enfatiza la importancia de considerar el juego como una forma legítima de aprendizaje y de generar conocimiento. Se reconoce que a través del juego, los individuos pueden explorar diferentes roles, probar hipótesis, descubrir relaciones causales, experimentar con reglas y normas, y construir representaciones mentales del mundo. Además, se valora el valor del juego como un medio para desarrollar habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, la creatividad, el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

En resumen, se considera el juego como una actividad que va más allá del entretenimiento y la diversión, y lo reconoce como un proceso de construcción de conocimiento y comprensión del mundo. Se enfoca en el papel del juego en el desarrollo

cognitivo y en la adquisición de habilidades y conceptos, y destaca su valor como una forma legítima de aprendizaje y generación de conocimiento (Cornellá et al., 2020).

2.3.2 Clasificación de los Juegos

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil es importante que, previamente, distingamos entre los diferentes tipos de juegos, el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos y no todos los juegos se manifiestan en los mismos momentos ni tienen la misma influencia sobre las estructuras psíquicas. Son muchos los intentos de sistematizar los juegos según sus caracteres, estructura u objeto. Las diferentes clasificaciones que se han hecho dependen de los marcos teóricos desde los que se realizan y los criterios que se utilizan en las mismas (Sagredo Cabrelles, 2018).

En cuanto a la clasificación de los juegos, según Ríos y Jiménez (1995). han realizado un resumen histórico que exponemos a continuación (Rios y Jimenez, 1995):

Al mismo tiempo Cabrelles (2012), dividió los juegos en: funciones generales o experimentación y de funciones especiales. Entre los primeros distingue los sensoriales (silbato, trompeta, etc.), los motores (pelota, carreras), intelectuales (de imaginación y curiosidad), y los afectivos y de ejercicio de voluntad (juegos de inhibición tales como mantenerse el mayor tiempo posible en una posición difícil) (Cabrelles, 2012).

De tal manera basándose en lo que llama el “origen de los juegos”, distingue tres categorías: juegos hereditarios (lucha, caza y persecución), juegos de imitación que se dividen en los de supervivencia social y los de imitación directa, y finalmente los juegos imaginativos, cuyas subclases son las metamorfosis de objetos, la vivificación de|

juguetes, la creación de juguetes imaginarios, las transformaciones de personajes y la escenificación de historias contadas. Según su función educativa, son de movimiento, de sentidos, de inteligencia, de voluntad y artísticos (Sagredo Cabrelles, 2018).

De tal manera, los juegos hereditarios transmiten costumbres, los juegos de imitación suponen la supervivencia social y la imitación directa, y en los juegos de imaginación el niño utiliza diferentes objetos que van cambiando su función hasta alcanzar aquélla que le da el adulto.

En esta línea reparte los juegos en dos grandes clases, según el tipo de agrupamiento: individuales y sociales. Entre los primeros distingue diversas categorías de complejidad creciente: conquista del cuerpo (motores con el cuerpo como instrumento), conquista de las cosas (juegos de construcción y destrucción) y juegos de papeles (metamorfosis de las personas y de las cosas).

Los juegos sociales los divide en: de imitación simple, de papeles complementarios (maestros y alumnos) y combativos (de fuerza y lucha). Esta clasificación es bastante objetiva al basarse en un análisis de los caracteres estructurales con un mínimo de presunciones teóricas (Sagredo Cabrelles, 2018).

En tal sentido se agrupa los juegos, sin un principio clasificatorio claro, a su vez descriptivo, en cinco apartados: funcionales (o sensorio-motores), de ficción o de ilusión, receptivos (mirar, escuchar, etc.), de construcción, por último, colectivos. Es claro que la categoría tercera no pertenece al mismo plano que las otras por otra parte la Srta. Bühler reúne los juegos receptivos con los de ilusión en su cuadro estadístico de la evolución de los juegos en los niños.

De tal manera, Gutiérrez Delgado (2004) los clasifica según sean de tendencia configurativa o de entrega a la obra. El juego resulta de la relación de ambas tendencias y el predominio de una convierte a la otra en cooperadora. En ocasiones, esta relación

es también de contraposición. Distingue cuatro tipos de juegos (Guitierrez Delgado, 2004):

- Los configuradores, que prestan atención a la forma o a la construcción de algo y están condicionados por la función y el material, buscando lo nuevo y la armonía mediante la acción y la satisfacción personal en la obra.
- Los de entrega, que se caracterizan por el reposo y la intimidad, centrando el sujeto su atención en el objeto y proporcionando afirmación del ser de la persona. En ellos, el proceso tiende a no variar.
- Los regulados, que se centran en las reglas, aunque cada juego tiene sus reglas hay una regla general para todos: la de tomarse el juego en serio. El respeto de las reglas se desarrolla a lo largo de la infancia.
- Los de personajes, que equivalen al "juego de roles". Diferencian entre el mundo de los juegos y el exterior a los mismos, se trata de que los sujetos se identifiquen con los diversos modos de vida. En este tipo de juegos se equilibran las tendencias configuradoras y de entrega.

De acuerdo con Garvey, C (1978), hace una clasificación desde el desarrollo del niño tanto físico como psicológico. Analiza el proceso que sigue los juegos en su aparición, las distintas adquisiciones que supone y la importancia del ejercicio motor y mental. Distingue los tipos de juegos siguientes: acompañados de movimientos e interacción, con objetos, de lenguaje, con materiales sociales, con reglas y ritualizados.

Señala el proceso natural que sigue el sujeto en cada tipo de juego y que va de la actividad motora que le permite alcanzar la autonomía a la integración en el proceso social mediante la aceptación de las reglas que subyacen al mismo, a la construcción de las cuales contribuirá más adelante.

Desde la perspectiva de Coburn-Staege, U (1980) resalta el aspecto de la determinación del juego. Realiza un estudio del "juego de roles", analizando las distintas formas en función de las capacidades y conductas de los niños.

Según Cutrera, J (1981) analiza el ejercicio que implica y su control y la estructura de cada juego. Su clasificación ayuda a la organización de ejercicios recreativos según la edad, nivel, circunstancias y tiempos adecuados. Estudia los ejercicios que se realizan según lugar, fin gimnástico, control físico o mental.

Por consiguiente, distingue los siguientes juegos: gimnásticos, que suponen la realización de acciones físicas con contenido atlético; de habilidad, que desarrollan habilidades sencillas; de ejercitación de la voluntad, que implican el control de acciones necesarias en la vida diaria; de ejercicio sensorial, que ejercita desarrollando los sentidos, sus capacidades, suponen la utilización consciente, voluntaria de los sentidos; de representación, que desarrolla capacidades expresivas mediante la mímica, la representación.

Como señala Sarazanas, R. y Bandet, J (1982) hacen una clasificación minuciosa de los juegos buscando un desarrollo integral de la persona. El juego es para ellos un intento de integrar la vida y los procesos intelectuales. Analizan los juegos en los que intervienen la enseñanza mutua y el acercamiento entre iguales y estudian cómo se utiliza todo el cuerpo, tanto desde vertientes verbales como preverbales en la comunicación, el interés de unos niños por otros y por sus pensamientos. En los juegos de pensamiento examinan el desarrollo de la reflexión, el pensamiento y la improvisación. También se preocupan por la creatividad y la expresión artística.

Asimismo, dividen los juegos en tres grandes grupos: verbales, imitativos, mágicos y de iniciación; de habilidad y fuerza; e intelectuales. En el primer grupo se integran los juegos realizados por los adultos pero que sirven de entretenimiento a los

niños, bien sea para divertir, ejercitar emociones, aprender manifestaciones de cariño o conducir al conocimiento del cuerpo y del entorno, y también los juegos que suponen las primeras creaciones por parte del niño, tales como gestos, imitaciones, bromas, trabalenguas y juegos de palabras.

De gran importancia, en este grupo los juegos pueden ser individuales o colectivos (monólogos o diálogos, actividades musicales o de creación plástica, recitales, etc.). En el segundo grupo se incluyen los juegos acrobáticos, de gimnasia, de habilidad, de reflejos, de fuerza, y de fuerza y habilidad.

Según (Piaget, 1945), analiza desde una perspectiva pedagógica del juego, propone otra clasificación basada en que no todos los juegos se manifiestan en los mismos momentos de la vida ni tienen la misma influencia sobre las estructuras psíquicas. Establece tres principios estructurales que serán la base de clasificación de los juegos: el ejercicio, el símbolo y la regla. Estos tres principios se corresponden con los tres tipos de juegos que propone:

- Juegos sensorio-motores y juegos de interacción social (acción).
- Juegos de ficción, de representación o simbólicos (imaginación-fantasía).
- Juegos de reglas (organización).

A continuación, comentamos estos tres tipos de juegos.

Por otra parte, los llamados juegos sensorio-motores son los primeros juegos que van apareciendo en el niño con el progresivo control que logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etc. Son propios de los dos primeros años de vida (período sensorio-motor preverbal) en los que se ejercitan cada uno de los nuevos comportamientos adquiridos, soltar, recuperar el chupete constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir, cerrar una puerta, cruzar la habitación con

un andar aún inestable, o subir, bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.

Teniendo en cuenta a (Bruner, 1989), concede especial relevancia a estos juegos porque, por una parte, muestran una enorme sensibilidad de los seres humanos para estos sutiles intercambios y, por otra, la estructura de diálogo, de intercambio verbal, que aparecerá con las primeras conversaciones, tiene aquí un curioso precedente de cambio de turnos, de respeto al correspondiente interlocutor, etc.

En cuanto a, (Vygotsky, 1979) considera, sin embargo, que el niño en su primer año de vida carece de imaginación, es un ser realista en grado sumo, por lo que está sujeto al poder de las cosas que tiene delante de si en cada momento y no puede transferir a un objeto las propiedades de otro: un niño en su primera infancia (él consideraba que, hasta los tres años, aunque ahora se cree que es hasta bastante antes) podrá dormir a un muñeco o un osito como lo hace su madre, pero no podrá hacer lo mismo con una botella.

Con base al autor antes mencionado, el niño muy pequeño subordina sus acciones a las condiciones reales de los objetos por lo que sus intervenciones con ellos estarán vinculadas a la percepción que tienen de los mismos. Por eso expone que nos encontramos ante algo que parece juego pero que solo es un "cuasi-juego", aunque para el niño sea un juego.

Considere que la representación imaginaria o el juego simbólico comienza cuando un niño puede representar algo que no existe. sin embargo, a los 2 años el niño está conectado con los objetos y personas presentes, pero a partir de ese momento, esa presencia ya no es necesaria.

Sin embargo, Sánchez (2005), en su discurso del Premio Cervantes, expuso que la introducción del principio competitivo en el juego para transformarse en deporte, hace que éste se dote de sentido y argumento y, por tanto, entre en el orden del destino,

haciendo que lo relevante sea la inversión total del aprovechamiento ventajista del terreno, en el que el jugador somete a su propio cuerpo a la exigencia y violencia de aumentar el esfuerzo muscular hasta su máximo potencial de rendimiento, perdiendo así lo más específico del juego que es el disfrute en cada instante durante el ejercicio sin establecer ninguna meta u objetivo (Sánchez Ferlosio, 2005).

Finalmente, una categoría de juegos que se engloban bajo el nombre de juegos de construcción. No son característicos de una edad determinada, sino que varían en función de los intereses lúdicos preponderantes a lo largo del desarrollo del niño. Los primeros se supeditan a los juegos motores: meter y sacar objetos, insertar piezas, apilar cubos, etc.

Mientras tanto, en esta etapa de los juegos de ficción, el niño construye lo que mejor apoya los guiones de sus juegos con bastante fidelidad al modelo de la realidad, aunque sin llegar a convertir dicho modelo en el objetivo prioritario por cuanto en ese caso la acción infantil se aproximaría a la actividad seria de los adultos y dejaría de ser solo juego. Al llevar a cabo este tipo de construcciones tan reales, el niño se está adentrando en el trabajo.

2.3.3 Teorías sobre el juego

A principios del siglo XIX, aparecen las primeras propuestas teóricas basadas en observaciones empíricas sobre el juego. Los pensadores que las formulan se dedican básicamente al estudio de la naturaleza humana y sus teorías del juego están vinculadas a esta consideración. Algunos de estos pensadores se nutren de las teorías evolucionistas para argumentar sus propuestas. Las más importantes son las teorías relacionadas con el consumo de energía y sus efectos en la actividad de los seres humanos, la teoría de la

recapitulación o reproducción del desarrollo de la especie y la teoría del ejercicio preparatorio para la realización de actividades adultas.

A partir del siglo XX, empiezan las nuevas teorías sobre el juego principalmente en función de las nuevas corrientes psicológicas y existe una gran preocupación por tratar de encontrar el sentido del juego en el ser humano. Han sido importantes las aportaciones de la teoría general del juego de F.J.J. Buytendijk, la teoría de la ficción de E. Claparède, la psicoanalítica o psicoafectiva de (Freud, 1920), la cognitiva de (Piaget, 1945), la sociocultural de Vygotsky y su discípulo D.B. Elkonin y, en los últimos años, la teoría praxiológica de P.Parlebas (profesor de educación física, sociólogo, psicólogo y lingüista francés).

De todas formas, se han considerado que las teorías más relevantes, en general, son las psicoafectivas y las cognitivas.

Las teorías psicoafectivas se basan en (Freud, 1920), que interpreta el juego como una expresión del instinto de placer que domina la actividad lúdica del niño. Mediante el juego y su forma simbólica de expresión el niño evita la censura. Esta postura inicial evoluciona posteriormente al considerar el juego ligado a la experiencia, lo que le dota de un doble valor: no es solo la manera de alcanzar la expresión de lo que resulta conflictivo sino también una forma de revivir aquellas experiencias que resultaron traumáticas. El juego permitiría así conocer y actuar sobre procesos internos a los que no se puede llegar directamente.

El origen del juego está, para Freud, en la primera relación del niño con la persona que le cuida y mediante el juego categoriza a las personas en buenas o malas según jueguen o no con él, acercándose a las primeras porque le proporcionan seguridad. Con la actividad lúdica, el niño desarrolla la capacidad de utilizar objetos y relacionarse con personas, con la libertad de poder comunicar sentimientos y deseos.

Las teorías cognitivas consideran que el juego refleja las variaciones que tienen lugar en las estructuras cognitivas del sujeto, influyendo en la evolución de las mismas. Mediante el juego el niño puede relacionarse con realidades cuya complejidad le desbordaría en otro tipo de relación. El juego sigue las etapas de desarrollo y así, en el período preoperacional, el niño juega de manera individual con juegos centrados en sus propios intereses y apoyando su propia actividad, sin buscar la intervención de otros compañeros. Posteriormente, los juegos son colectivos y se apoyan en conocimientos compartidos por todos los niños.

Las teorías cognitivas más importantes son las de (Piaget, 1945) que distingue dos niveles del juego: una explicación general del mismo y una distinción de cada una de sus clases y la de Vygotsky, L. S, que fundamenta la importancia del juego en la capacidad que tiene de crear zonas de desarrollo próximo.

2.3.4 Teorías del juego de acuerdo a Freud

Citando a Freud (1920), el llamado "padre del psicoanálisis", vincula el juego a la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental y, más concretamente, a los instintos de placer y de muerte. Los sentimientos inconscientes buscan su realización a través de procesos como el sueño en el que los símbolos actúan como disfraz de los contenidos afectivos más profundos. Sueño y juego simbólico permiten un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos (Freus, 1920).

En la teoría psicoanalítica, hasta 1920, domina el principio de placer, pero posteriormente y tras haber analizado algún caso concreto de juego infantil, Freud se ve obligado a modificar su teoría y a reconocer que en el juego también actúan las experiencias reales, no solo las proyecciones del inconsciente y la realización de deseos.

Como sucede en el caso de los sueños, el juego infantil es expresión de otros procesos a los que no tenemos acceso directo: manifiestan la realización de deseos inconscientes cuyo origen está en la propia sexualidad infantil y, por otra parte, expresan también la angustia provocada por experiencias de la vida real que, repitiéndolas en el contexto de juego, el niño revive esa angustia y renuncia al placer volviendo a hacer presente un sentimiento traumático y doloroso, que es identificar el trauma le permite adaptarse mejor a esa realidad y dominar en el juego aquellos acontecimientos que previamente le dominaron a él.

Como lo hace notar el autor antes mencionado toda experiencia queda registrada, aunque no cualquier experiencia puede ser recuperada de la memoria en cualquier momento. El análisis de los contenidos lúdicos permite identificar, bajo distintos disfraces simbólicos, las experiencias originales. Si todo recuerdo es una reconstrucción, el juego permite al niño una narración de lo sucedido con el beneficio de la distancia y de final conocido.

En definitiva, Freud considera el juego como catarsis en virtud que trata de resolver o dominar las situaciones dificultosas con las que el niño se va encontrando en el día a día.

2.3.5 La teoría del juego de Piaget

Desde el punto de vista de Piaget (1945) las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo lapso de tiempo, las estructuras intelectuales y, en este sentido, una de las funciones del juego es consolidar dichas estructuras intelectuales a lo largo del proceso en que se van adquiriendo. De los dos

componentes que presume toda adaptación inteligente a la realidad (acomodación y asimilación), el juego es para Piaget paradigma de la asimilación (Piaget, 1945).

En tanto, la acomodación supone ajustar los movimientos y las percepciones a los propios objetos mientras que en la asimilación el niño no se interesa en el objeto como tal, sino en cuanto pueda servir de soporte a una conducta anterior o en vía de adquisición. Cuando un niño asimila somete a objetos diferentes a un mismo tratamiento de comportamiento: los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté al alcance, sin apenas esfuerzo de acomodación.

El autor afirma que el niño tiene necesidad de jugar porque esa es su forma de interaccionar con una realidad que le desborda y cuya exigencia de acomodación a ella terminaría por romperle psicológicamente si no actuaran los procesos de asimilación.

Seguidamente, la asimilación de lo real a los esquemas sensoriomotores se presenta bajo dos aspectos complementarios: por un lado, es repetición activa y consolidación y, en este sentido, es esencialmente asimilación funcional o reproductora, es decir, desarrollo por el funcionamiento y, por otro lado, es digestión mental, percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible: cada objeto es asimilado en tanto que “cosa para”. Es evidente que esta doble función de la asimilación se unifica con la actividad concreta, puesto que a medida que el niño repite sus conductas por asimilación reproductora, asimila los objetos a las acciones y éstas se tornan esquemas.

Posteriormente, estos esquemas constituyen entonces el equivalente funcional de los conceptos y de las relaciones lógicas posteriores. Resumiendo, las acciones preceden a las palabras y al pensamiento y, a su vez, el pensamiento

evoluciona a partir de las acciones. Los niños, a través de las acciones del juego, incorporan elementos del mundo exterior en estructuras cognitivas.

Por consiguiente, todas las etapas del desarrollo de la inteligencia se encuentran la acomodación y la asimilación, pero cada vez mejor diferenciadas y más complementarias. En el pensamiento científico la acomodación a lo real no es otra cosa que la experiencia, mientras la asimilación es la deducción o incorporación de los objetos a los esquemas lógicos y matemáticos.

Por lo tanto, a diferencia de la asimilación sensoriomotora inicial, la asimilación racional no se centra en el individuo cuya actividad consiste en asimilar las cosas entre sí, mientras que la asimilación primitiva está centrada sobre el sujeto, por consiguiente, es egocéntrica o deformante.

De tal modo, existe una segunda diferencia, pues mientras la asimilación racional es complementaria de la acomodación a las cosas y por tanto en equilibrio casi permanente con la experiencia, la asimilación sensoriomotora es indiferenciada de la acomodación. En este sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, comenzando con una total disociación entre la asimilación y la acomodación y evolucionando hacia un equilibrio entre ambas (Piaget, 1945).

Por esta razón cuando el niño ha aprendido a agarrar, arrojar, etc., lo que incluía un esfuerzo de acomodación a nuevas situaciones y de repetición, realiza dichas conductas por placer sin esfuerzo nuevo de aprendizaje o descubrimiento, por la sencilla alegría de dominarlas, de darse el espectáculo de su propio poderío y someter a éste el universo: el juego de ejercicio queda así constituido. ¿Por qué entonces el juego se torna simbólico en vez de seguir siendo sensoriomotor o de ejercicio?

Piaget interpreta que, entre los atributos de la asimilación se encuentra su capacidad deformante y, por tanto, fuente de ficción simbólica en la medida que se desprende de la acomodación y esto es lo que explica el simbolismo cuando desde el plano sensoriomotor se pasa al del pensamiento representativo, es decir, el juego simbólico es a la inteligencia representativa lo que el juego de ejercicio es a la inteligencia sensoriomotora.

Con base a Linaza (1992) considera que existe una cierta contradicción en la concepción piagetiana del juego simbólico al caracterizarlo como individual en sus primeras fases y solo progresivamente socializado. Desde sus inicios como actividad compartida, con el adulto o con otros niños, el juego simbólico guarda en sí mismo el germen de superación de ese egocentrismo que para Piaget caracteriza el pensamiento infantil (Linaza, 1992).

Finalmente, para Piaget el juego se transforma en "juego de reglas" cuya formulación requiere la representación simultánea y más abstracta de las acciones de los distintos jugadores. La práctica irá haciendo cada vez más complejas las reglas que regulan las interacciones lúdicas: así de unas reglas referidas a la autoridad e inmutables se pasará a otras reglas producto del acuerdo entre los jugadores. En este proceso consideró los juegos grupales como un foro para la reciprocidad, la coordinación interpersonal de roles y el desarrollo moral.

En resumen, la teoría piagetiana se asemeja a la psicoanalítica en su formulación negativa en que el niño tiene necesidad de jugar para interactuar con una realidad que le desborda y de esta manera superarla y, en la positiva, el juego sirve al niño para consolidar las estructuras intelectuales a medida que las va adquiriendo. En esto último se basa en su propuesta del juego como supresor de aprendizaje, donde

el juego debe seguir siempre a una fase de aprendizaje y ser precursor de un nuevo aprendizaje (Secadas, 2005).

2.3.6 Autoestima

Etimológicamente la palabra "autoestima" proviene de la combinación de dos términos: "auto" y "estima".

El término "auto" deriva del griego "autós" y significa "uno mismo" o "por uno mismo". Se refiere a la idea de la individualidad, la propia identidad y la reflexión hacia uno mismo.

El término "estima" proviene del latín "aestimare", que significa "valorar", "apreciar" o "considerar". Se refiere a la evaluación y opinión que se tiene sobre algo o alguien.

Así, la etimología de "autoestima" se basa en la idea de la valoración o aprecio que uno tiene de sí mismo. Representa la percepción y la evaluación subjetiva que una persona tiene sobre su propio valor, competencias, logros y dignidad.

El concepto de autoestima fue acuñado por primera vez por el psicólogo y filósofo estadounidense William James en el siglo XIX. Sin embargo, fue el psicólogo Nathaniel Branden quien popularizó y desarrolló el concepto en la psicología moderna. La autoestima se considera un aspecto importante de la salud mental y emocional, pues influye en la forma en que nos percibimos, nos relacionamos con los demás y enfrentamos los desafíos de la vida.

Según Brigss (2019) la autoestima corresponde a una valoración positiva o negativa que una persona hace de sí misma. Es la tendencia a sentirse apto para la vida

y satisfacción de las propias necesidades, sentimiento competente para afrontar retos, felicidad (Brigss, 2019).

Es de gran importancia tener en cuenta que la autoestima se define por dos cosas principales: Sentido de eficacia personal "autoeficacia"; tener fe en su desempeño; el poder de pensar de la mente.

Mediante los cuales se evalúa, la confianza en las habilidades para comprender los hechos de la realidad, entra en el campo de interés, necesita saber de sí mismo.

En definitiva, es la tendencia a sentirse competente ante los retos de la vida; Así que confía en ti mismo la mente y sus procesos.

Por otro lado, un sentido de mérito personal o autoestima: es la seguridad del valor de uno, una actitud positiva hacia el derecho a la vida de ser feliz. comodidad en la expresión de pensamientos, deseos y necesidades relacionados; sintiendo que hay alegría la ley natural, Por lo tanto, tiende a sentirse digno de éxito. y el destino, la autopercepción a ti mismo como una persona para quien el éxito, el respeto, la amistad y el amor son apropiados.

2.3.7 Autoestima baja

De acuerdo a Abdala (2022), la baja autoestima puede comenzar como un complejo de inferioridad, pero puede terminar generando problemas psicológicos y orgánicos.

Siguiendo al anterior autor, que una persona disfrute de la vida, inicie y mantenga relaciones positivas con los demás, sea autónoma y capaz de aprender, dependerá de su autoestima, entendiendo por tal el significado y la valoración que consciente o inconscientemente le asigne a las mismas (Abdala Norberto, 2022).

La autoestima baja es un problema muy común en la población general, aunque muchas personas no son conscientes de padecer este problema.

Es común que consulten por depresión, angustia, trastornos de sueño, miedos o pánico, obesidad, hipertensión cuando lo que en realidad subyace es una baja autoestima.

La baja autoestima puede comenzar como un complejo de inferioridad, pero puede terminar generando problemas psicológicos y orgánicos.

Que una persona disfrute de la vida, inicie y mantenga relaciones positivas con los demás, sea autónoma y capaz de aprender, dependerá de su autoestima, entendiendo por tal el significado y la valoración que –consciente o inconscientemente– le asigne a las mismas.

La autoestima se origina y se va edificando desde las iniciales relaciones del niño con los padres (o con las figuras significativas) a través de ser querido, valorado y apreciado, pero además que él tenga la capacidad de percibir y registrar esos afectos, una cosa es que los padres quieran y valoren a un hijo y otra, que éste pueda sentirlas.

Caso contrario, los padres que en forma recurrente e indiscriminada lo descalifican (“no seas tonto”) o no lo valoran (“solo te sacaste un 8, ¿por qué no un 10?”), esas opiniones pueden llegar a tener una profunda repercusión en la futura personalidad del pequeño (Abdala Norberto, 2022).

Tanto en el niño, adolescente o adulto la devaluación en su autoestima genera inseguridad, miedos, angustia y un ánimo triste o depresivo. A su vez, es frecuente que en su intento de alcanzar el afecto que anhela, quien se sienta menos tienda a inducir relaciones personales complicadas que implican dar pena, reclamar justicia, extorsionar a los demás.

Sentirse bien con uno mismo es imprescindible para vivir de manera satisfactoria, poder sostener la incertidumbre ante los desafíos, no derrumbarse frente a los fracasos y tolerar los conflictos de la convivencia (Abdala Norberto, 2022).

Toda persona tiene un yo ideal que abarca lo que le gustaría ser con las cualidades o características que desearía poseer o desarrollar. Pero, por otro lado, existe un yo real, aquello que siente que es posible y que registra con sus conductas o acciones.

Según la distancia que exista entre el yo real y el yo ideal podrá sufrir o no problemas de autoestima: a mayor distancia menor autoestima (Abdala Norberto, 2022).

2.3.8 Niveles de autoestima

Méndez (2020) plantea que existen distintos niveles de autoestima, por lo cual cada persona reacciona ante situaciones similares, de forma diferente; teniendo expectativas desiguales ante el futuro, reacciones y autoconceptos disímiles. Por lo cual, caracteriza a las personas con alta, media y baja autoestima (Mendez, 2020).

Al respecto, las personas que poseen una autoestima alta son expresivas, asertivas, con éxito académico y social, confían en sus propias percepciones y esperan siempre el éxito, consideran su trabajo de alta calidad y mantienen altas expectativas con respecto a trabajos futuros, manejan la creatividad, se autor respetan y sienten orgullo de sí mismos, caminan hacia metas realistas. Por su parte las personas con una media autoestima, son personas expresivas, dependen de la aceptación social, igualmente tienen alto número de afirmaciones positivas, siendo más moderadas en sus expectativas y competencias que las anteriores (Goñi, 1998).

Por último, las personas con baja autoestima son desanimadas, deprimidas, aisladas, consideran no poseer atractivo, son incapaces de expresarse y defenderse; se sienten débiles para vencer sus deficiencias, tienen miedo de provocar el enfado de los

demás, su actitud hacia sí mismo es negativa, carecen de herramientas internas para tolerar situaciones y ansiedades (Mendez, 2020).

2.3.9 Desarrollo de la autoestima

Cabe considerar el desarrollo de la autoestima como un proceso que se lleva a cabo mediante una serie de fases que permiten su desarrollo, según Coopersmith (1998), el grado de trato respetuoso, de aceptación e interés que el individuo recibe de las personas significativas de su vida. La historia de éxito, el status y la posición que el individuo tiene en el mundo (Coopersmith, 1988).

Los valores y las aspiraciones por los cuáles estos últimos pueden ser modificados e interpretados. La manera singular y personal de responder a los factores que disminuyen la autoestima, ya sea que el individuo minimice, distorsione o suprima las percepciones de las fallas propias y las de los demás.

Generalmente ésta se construye en la infancia y es muy posible que perdure por siempre, por lo tanto, se debe ser cuidadoso de los mensajes emitidos hacia los niños desde su más tierna edad, puesto que lo acompañaran durante el resto de su vida, ya sea de forma consciente o inconsciente.

El desarrollo de una autoestima positiva requiere de establecer una sensación de identidad reforzada por las opiniones de los demás y por una constante autoevaluación. No está de más destacar el papel privilegiado que una vez más juega el docente, quien, mediante comentarios positivos, intencionalmente emitidos puede ayudar a sus alumnos a poner atención a sus características individuales y a realizar descripciones más exactas de sí mismas (Coopersmith, 1988).

Igualmente, importante es la reafirmación que tiene lugar durante la adolescencia, dado que durante esta etapa el joven es especialmente susceptible en lo

que respecta a la imagen que envía a los demás y el eco que ésta tiene. Se debe prestar especial consideración a los modelos que ellos eligen pues serán determinantes en la personalidad que como futuros adultos están forjando. En esta búsqueda los alumnos necesitan aliento para explorar diversas opciones, comentarios positivos acerca de sus fortalezas y debilidades, y sobre todo una aceptación incondicional (Coopersmith, 1993).

2.3.10 Elementos de la autoestima.

Cabe mencionar que la autoestima está relacionada con los siguientes elementos importantes en la vida diaria del ser humano.

- Autorrespeto
- Autoaceptación
- Autoevaluación
- Autoconcepto
- Autoconocimiento

Autorrespeto

Según Leal (2005), vivimos en una sociedad en la que no está bien visto estar orgulloso de uno mismo. Se percibe como arrogancia y se prefiere a la gente modesta que destaca sus defectos en lugar de sus virtudes (Leal, 2015).

El autorrespeto es muy importante en nuestras relaciones con nosotros mismos y con los demás. Para poder merecer y obtener el respeto de los demás, primero debemos respetarnos a nosotros mismos.

Las personas con baja autoestima suelen faltarse el respeto continuamente, aunque sea de manera inconsciente, con sus continuos pensamientos negativos y les des calificaciones continuas a sus capacidades y aptitudes. Esto suele hacer que la gente que

está a su alrededor tampoco les respete y está en la base de muchos problemas en las relaciones.

El criticarse, el burlarse de uno mismo, el hacer más notorio nuestros defectos es una forma de no auto respetarse; entonces, ¿qué debemos hacer para respetarnos a nosotros mismos?

- Hay que darse cuenta de nuestras propias necesidades y valores y satisfacerlas. Se suele confundir la defensa de las necesidades propias con el egoísmo, pero no es así. Tenemos el derecho, como todos los demás seres humanos, a que nuestras necesidades sean escuchadas y atendidas.
- Hay que saber expresar los sentimientos sin culparse por ello. Estar enojado o dolido por algo y decirlo no nos convierte en una mala persona.
- Busca las facetas de tu personalidad o acciones que te hagan sentirte orgulloso de ti mismo, reflexiona sobre ellas y valóralas.

De tal manera, si mejoramos el respeto que nos tenemos a nosotros mismos, conseguiremos un mayor respeto de las personas que nos rodean, mejorará nuestra relación con ellas de tal manera nuestra autoestima aumentará (Leal, 2015).

Autoaceptación

De tal manera podemos definir a la autoaceptación a la suficiencia de aceptarnos a nosotros mismos, en caso de los niños ellos muestran otra faceta de aceptación a tal punto de dudar de su personalidad o de su físico o no sentirse aptos para realizar una tarea en cuestión, ellos son más sensible entorno a su seguridad el cariño y el respeto hacia los demás.

Aguilera (2015) considera el entorno escolar, el vínculo familiar y la personalidad del niño son factores que influyen en su autoestima e inseguridades. De la

misma manera, será un reflejo de nuestra necesidad de sentirnos bien tratados y correspondidos de forma adecuada (Aguilera, 2015).

- El acoso escolar no hace más que acrecentar estas inseguridades. Los niños se sienten aún más pequeños de lo que ya se sentían ante las dudas que surgían de ellos mismos. Se comparan con otros niños de su clase, sus primos, sus amigos… y a veces fantasean que quieren ser cómo ellos. Estos suelen ser modelos que suplen las características en las que el niño considera que flaquea. Por ejemplo, un niño al que le gusta el futbol, pero no se le da muy bien, observa y admira al que sobresale en este deporte.
- En las familias, lamentablemente hay niños que no se sienten valorados o se sienten apartados de la misma. Tal vez por un hermano que sobresale y con el que los padres conectan más… (o eso percibe el niño). En estos casos, el niño puede sentirse incapaz de gestionar estas emociones, debido a que el impacto es más grande al tratarse del núcleo familiar.
- La personalidad del niño también puede determinar su propia capacidad de aceptación y de valía. No reaccionará igual un niño con un carácter fuerte ante sus inseguridades, que un niño muy introvertido y lleno de miedos.
- Si un niño no se acepta tal y como es y no se ve socialmente integrado, su autoestima se ve afectada.

Autoevaluación

Sánchez (2021) afirma que la autoevaluación es la capacidad de los alumnos, para calificar por sí mismos sus logros, con respecto a una tarea determinada. Cuando un niño aprende a autoevaluarse, sabe describir cómo y cuándo lo logró, a comparar un trabajo propio con respecto al de otros y qué puede hacer para mejorar (Sánchez, 2021).

Con el fin de potenciar el pensamiento crítico de los niños y adolescentes, los docentes utilizan cada vez más el sistema de autoevaluación, que ayuda a los alumnos a definir sus fortalezas y debilidades e incidir en aquellos aspectos, que hacen necesario un mayor volumen de trabajo.

De acuerdo con (Sánchez, 2021) agrega que la autoevaluación es una parte del proceso de evaluación y de la autoeducación, siendo un elemento que permite producir aprendizajes. El proceso de la autoevaluación debe ser enseñado, para que los estudiantes lo pongan en práctica y puedan llegar a ser sus propios evaluadores.

Por consiguiente, la autoevaluación es un método comprobado por docentes, psicólogos y especialistas de la conducta infantil, que favorece el desarrollo de la ética de la evaluación, este método tiene en cuenta al individuo, contemplando sus sentimientos, abre al diálogo, lo motiva, lo valora, lo educa y lo implica en el proceso (Sánchez, 2021).

Por consiguiente, la autoevaluación no consiste en que el alumno se ponga una nota, sino consiste en que reflexione, comprenda y a razón de esto, pueda mejorar sus capacidades o actitudes, los padres y docentes, podemos exhortar a nuestros hijos a reflexionar de forma verbal y escrita, sobre el proceso de aprendizaje y no solo del resultado en sí mismo (Sánchez, 2021).

De acuerdo con (Catalan, 2015), Particularmente, la autoevaluación es un proceso que implica: observar, contextualizar, reflexionar, establecer criterios, inferir, establecer alternativas, determinar metas, discernir, entre otras.

Por consiguiente, la autoevaluación es un mecanismo que permite centrarse en la valoración de propio aprendizaje y familiarizarse tempranamente con el concepto de juicio individual, entendido como valoración de sus actuaciones desde una dinámica más instrumental.

Por consiguiente, la autoevaluación se observa como una herramienta que permite que el estudiante aumente su conocimiento respecto a su propio aprendizaje, situado en un análisis crítico de necesidades formativas, de potencialidades y Proporciona estrategias para desarrollar su capacidad crítica, favorece la autonomía, compromete con el proceso educativo, motiva para el aprendizaje, incrementa la responsabilidad de los estudiantes con relación a su aprendizaje (Catalan, 2015).

2.3.11 Los indicadores de una baja autoestima.

- Sentir que no se es una persona merecedora de afecto
- Pensar que no se tienen buenas cualidades
- Sentir que no somos tan capaces como el resto de las personas
- Tener una actitud negativa hacia uno mismo con, por ejemplo, un auto diálogo negativo con descalificativos o insultos
- No estar satisfecho con las cosas que se hacen o pensar que es un fracaso
- No tener respeto por uno mismo
- Pensar que no es una buena persona
- Ser autocríticos y estar insatisfechos consigo mismo.
- Tener una hipersensibilidad a comentarios o críticas que las vive como ataques.
- Tener constante indecisión por temor excesivo a equivocarse.
- Tendencia innecesaria por complacer a los demás.
- Desmoronamiento emocional si las cosas no salen a la perfección.
- Frecuentes sentimientos de culpa por exageración de sus errores.
- Tendencia al enojo.

Sentirse bien con uno mismo es imprescindible para vivir de manera satisfactoria, poder sostener la incertidumbre ante los desafíos, no derrumbarse frente a los fracasos y tolerar los conflictos de la convivencia (Abdala Norberto, 2022).

2.3.12 Importancia del desarrollo infantil para fortalecer la Autoestima en niños

Según la revista (Psicologia y pedagogia, 2019) Dada la importancia que tiene este elemento en el desarrollo infantil es vital estimular a los pequeños. El grado de aprendizaje está, en muchas ocasiones, limitado por una baja autoestima. Por tanto, para poder ayudar a una persona en su etapa infantil a crecer sano, has de proporcionarle herramientas para que tenga un elevado concepto de sí mismo. Si un niño logra eso va a sentir:

- Que es capaz de hacer cosas y se siente seguro al hacerlas.
- Que importa tanto a los demás como a sí mismo.
- Que aprender es algo valioso.
- Facilidad de pedir ayuda sin sentirse menospreciado.
- Responsabilidad de sus acciones.
- Capacidad de comunicarse y relacionarse adecuadamente, según su edad.

Y estas son manifestaciones realmente importantes, pues si no se cumplen, los niños no confían en sí mismos, pero tampoco en los demás. Por este motivo, ayudar a los niños a crecer sanos es, también, ayudarles a crecer con buen concepto de sí mismos (Psicologia y pedagogia, 2019).

Entre la importancia de la autoestima tenemos las estrategias para fomentar la autoestima en niños entre ellos son.

1. **Dale responsabilidades**

Permitir que el niño participe en algunas tareas y decisiones del hogar y dejar que tome pequeñas decisiones personales es una manera para estimularlo a ser más independiente y autosuficiente. De esta forma, sentirá que su participación es importante y necesaria y, por ende, su autoconfianza y seguridad personal se irán fortaleciendo. No se necesitan grandes acciones, puedes pedirle que te ayude a poner la mesa, sacar la basura, secar los platos o darle de comer a la mascota. Con estas pequeñas responsabilidades es más que suficiente para que el niño vaya fortaleciendo su autoestima (Delgado, 2015).

2. **Destaca sus logros y su esfuerzo**

Celebrar los logros del niño y destacar sus cualidades es una buena manera para estimular su autoestima; sin embargo, también es importante destacar su esfuerzo, más allá del resultado obtenido. De esta manera, el niño comprenderá que no solo son importantes los resultados sino también el empeño y el compromiso que ha puesto en la tarea. Se trata de adoptar una perspectiva diferente, más focalizada en sus cualidades como persona, evitando que se centre únicamente en el resultado. Con este enfoque aprenderá a manejar mejor los fracasos y las equivocaciones (Delgado, 2015).

3. **Ámalo incondicionalmente**

Para un niño es tan importante saberse protegido por sus padres, como sentirse amado. La mayoría de las veces basta con un abrazo o un beso para demostrar el cariño, pero tampoco debes olvidar los hechos y las palabras. ¿De qué vale que beses a tu hijo a diario si cuando comete un error le reprendes injustamente? Para que el niño se sienta realmente amado no deben existir disonancias entre lo que dices y haces: si le amas, ámale incondicionalmente (Delgado, 2015).

4. Préstale la atención necesaria

Dedicarle tiempo a tu hijo no es solo un acto de amor, es una obligación. La atención de los padres transmite un mensaje muy claro a los niños: “Eres importante para mí, te quiero”. Cuando pasas tiempo de calidad con tu hijo y le escuchas, aprendes a conocerle y conectas emocionalmente, creando un vínculo afectivo que difícilmente se romperá en el futuro. No pienses que, porque tu hijo es pequeño, no tiene opiniones y gustos, es importante que siempre prestes atención a lo que tiene que decir (Delgado, 2015).

5. Evita las comparaciones

Comentarios como “¿Por qué no eres como tu hermano?” o “¿Por qué no eres agradable como fulanito?” solo le recordarán a tu hijo sus defectos. De hecho, es probable que sienta vergüenza, envidia y hasta un poco de presión por competir con esas personas con las que siempre le comparas. Tampoco son buenas las comparaciones positivas del tipo: “Eres el mejor de la clase”, pues estas frases pueden generar miedo a no ser lo suficientemente bueno como para satisfacer esas expectativas. Lo mejor es que no le compares, simplemente dile lo mucho que le quieres, destaca sus cualidades positivas y cuando tengas que hacer una crítica, asegúrate de que sea constructiva (Delgado, 2015).

2.3.13 El rol de los padres en el proceso de autoestima

De tal manera, la crianza en el fomento de la autoestima dentro del núcleo familiar, comienza por los padres, haciendo una buena valoración de los comportamientos que se están llevando a cabo y cómo crear una serie de hábitos saludables que generen el ambiente de desarrollo personal necesario para que los hijos

vayan creando un carácter solido basado en la autonomía, empatía, asertividad, y otros muchos valores y cualidades potenciadoras de la autoestima.

Según (Rojas, 2013) “No se trata de querer al niño, sino, además, de que él se sienta querido” (Tenemos que hacerle llegar nuestros sentimientos, que se sienta capaz, admirado y digno de respeto para que esos sentimientos formen parte de su imagen).

Continuamente, el niño, al nacer, no sabe diferenciar su propio ser del de las personas de su entorno; piensa que es un continuo, una sola persona. Evolutivamente va descubriéndose a sí mismo separado de los demás.

Antes de utilizar un lenguaje, va constituyendo una imagen de sí mismo a partir del trato que recibe; los gestos, los tonos, la forma de hablarle, la mirada, la forma de vararle, de tocarle… le van dando pista del lugar que ocupa entre esas personas tan importantes para él. Por tanto, la autoestima no es innata, se construye y define a lo largo del desarrollo por la influencia de las personas significativas del medio familiar, escolar y social, y como consecuencia de las experiencias de éxito y fracaso.

Los padres, los hermanos y los amigos generalmente la familia tienen una importancia primordial para hacer de espejo a la imagen del niño siendo que ellos se autoevalúan dando un reflejo respectivo a lo que ven.

Por consiguiente, la educación emocional, el autoconcepto, la autoestima... adultos ajenos a la familia: profesores, líderes de sus aficiones que le darán o quitarán valía según sus propias evaluaciones, tanto más cuanto más idealizados los tenga.

Para un buen desarrollo de la autoestima del niño en el núcleo familiar conviene recordar:

- Que el niño debe sentirse un miembro importante dentro de su familia, por la forma en que se le escucha, se le consulta, se le responsabiliza, se valoran sus opiniones y aportaciones.

- Que el niño ha de percibir una comunicación fluida y profunda con sus padres, no solo porque le escuchan, sino también porque comparten con él sus experiencias como adultos, su vida pasada, sus expectativas.
- Que el niño necesita estar orgulloso de su familia para sentirse seguro.

Otro punto es la forma de cómo nos expresamos con los niños tiene un gran valor en la autoestima, a causa de ello se crea el autoconcepto en el que tienen que estar muy atentos en este aspecto en tal punto que los niños no piensen o generen formas de pensar erróneas también lo importante de esto es educar con inteligencia siendo una guía y ayudarles a pensar por ellos mismos.

2.3.14 Importancia del juego en la etapa Infantil

La etapa infantil entre muchos autores profundiza el estudio de los ámbitos psicomotor, cognitivo, afectivo, social para lograr una mejor integración de los niños llevando a cabo el proceso de socialización que les hará desarrollar las maneras de pensar, sentir, actuar que son esenciales para la participación en la sociedad.

Según las pertinentes investigaciones, el bebé inicia su socialización interactuando con los adultos desde que en la cuna juega con sus cuidadores y desarrolla sus movimientos y sus percepciones, al mismo tiempo que amplía sus conocimientos a través de la elaboración de unos esquemas básicos. Mediante juegos compartidos, el bebé se comunica, espera el momento en que son cubiertas sus necesidades y sonríe si éstas han sido satisfechas como esperaba o muestra su llanto si no las han cubierto como él requería.

Sin embargo, La persona adulta por su parte refuerza, ajusta las respuestas del bebé mediante sus acciones. A través de esas interacciones compartidas por ambas

partes, de forma lúdica, el bebé va aprendiendo normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios socioafectivos.

- Comienza así un proceso de desarrollo social que perdura durante toda la vida del individuo y que se manifiesta en dos aspectos.
- El individual, donde el pequeño va conformando su personalidad y el concepto de sí mismo a través del contacto con los demás.
- El colectivo, donde el pequeño va estableciendo una red de relaciones personales que le ayudarán a una plena adaptación e integración social.

Es importante que el niño, durante los primeros años de su vida, se desenvuelva en un ambiente social y afectivo adecuado para poder alcanzar la madurez social que le permita relacionarse con los otros individuos de forma plena y ajustada, aunque hay algunos que no la alcanzan nunca.

De tal manera, cuando el niño ingresa en la escuela infantil, comienza a ampliar sus contactos sociales. En este momento, los educadores han de tener muy presente que el juego servirá de instrumento para introducir al niño en la sociedad continuando con el proceso de socialización relacionándose con sus iguales de manera propicia.

Aproximadamente hacia los seis años de edad como efecto de su progresiva descentralización, los niños acaban jugando compartiendo normas de antemano establecidas, más o menos respetadas. De esta manera, los niños aprenden a relacionarse con los demás, a aguardar su turno de intervención, el momento de satisfacer sus deseos, a compartir otros puntos de vista, a cooperar en la realización de tareas, en definitiva, a superar su egocentrismo estableciendo sus primeros vínculos de amistad (Bautista, 2017).

Con las conductas que se manifiestan a través del juego, los niños aprenden también la competición, la rivalidad, la envidia o los celos. Así, los tipos de juegos que

se realizan para lograr la socialización de los niños condicionarán si este desarrollo social toma un camino conciliador o un camino competitivo.

En este siglo XXI, continúa la preocupación existente sobre el estudio de las actividades lúdicas y, además, se han ampliado las perspectivas teóricas de las investigaciones y algunos estudiosos se han orientado por la búsqueda de una conexión entre juego y desarrollo humano a fin de concienciar a todos los agentes implicados en la educación sobre la importancia del juego en la etapa infantil y de su influencia en el desarrollo integral del niño (Iván Martínez , 2016).

2.3.15 Importancia del juego en la autoestima del niño

En base a (Sapos y princesas, 2021) El juego forma gran parte en el desarrollo del niño tanto físico, emocional y cognitivo siendo así que ellos aprenden jugando aumentando su capacidad de aprendizaje y relación con los demás.

Las bases de la autoestima se construyen en la infancia debido a que la importancia es ver en los niños el quererse a sí mismos construyendo su amor propio cuando un niño adquiere una buena autoestima se siente seguro y valioso, no se sentirá mal cuando no pueda hacer algo se comunicará con fluidez, y se relacionara con los demás de una manera adecuada.

El ser humano y los animales interactúan entre si pues los niños aprenden mucho con ellos a interactuar con los demás, juegan para hacerse fuertes, juegan a los monos imitan a los adultos exploran imitan y aprenden del mundo y las relaciones con compañeros o amigos.

Los niños hacen de la ficción una realidad ellos se autoanalizan y tienen una imagen estable de ver como son con los demás esto conlleva a compararse con los demás de tal manera que quieren formar parte de una familia o amigos, ellos crean un sentido

de pertenencia que es muy importante en todas las edades, en cualquier contexto, porque este sentido hace que se compare viendo las similitudes lo que les hace sentirse diferentes (Sapos y princesas, 2021).

De gran importancia, el juego influye mucho en su crecimiento auto educándose como seres humanos en si jugar ellos lo toman como una prioridad siendo algo serio e interrumpir sus juegos puede ser un grave error.

De gran importancia, el jugar es una actividad muy necesaria para ellos que incluye lo afectivo el tiempo y la dedicación que deben brindarle los padres a los hijos es una de las bases fundamentales para fortalecer la autoestima.

Mediante el juego se pueden observar y reconocer a tiempo su autoestima fomentándolo, respetándolo, y compartiéndolo a veces solamente con la presencia ayuda a contribuir y reforzar su autoestima es una manera de construir un vínculo de amor hacia sus hijos. Es importante tener en cuenta en todos los aspectos que reflejan en el niño, ellos con solo una mirada nos muestran lo que necesitan y lo que perdemos, dedicándoles parte del tiempo teniéndoles paciencia sin gritos ni reclamos haciéndoles entender que el cambio de algo que está mal es mutuo.

2.3.16 Autoestima y el aprendizaje escolar

Durante la etapa preescolar, el niño aprende ciertas actitudes generalizadas acerca de sí mismo. Comienza a compararse con aquellas personas a quienes desea parecerse, así como a formularse una serie de ideas. Por ello, las primeras actitudes durante la infancia son pieza clave para la formación de su autoconcepto.

Al mismo tiempo, la autoestima está compuesta por 3 componentes principales: El primer componente es el cognitivo, el cual hace referencia al conjunto de ideas, creencias y percepciones que presenta el individuo. El segundo componente es el

afectivo, el cual implica aquellos sentimientos favorables o desfavorables que siente el sujeto. Y, por último, el componente conductual el cual hace referencia a la actuación del individuo por sí mismo (Álvarez, 2012).

Por otra parte, la autoestima tiene mucha influencia sobre el proceso de aprendizaje ya que un estudiante que posea una autoestima elevada podrá desempeñarse de una mejor manera durante el proceso educativo. Por otro lado, un estudiante que cuente con una imagen positiva de sí mismo podrá encontrarse en la mejor disposición para aprender, así como la posibilidad de enfrentar los problemas que se le presenten durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Mientras tanto, otro de los beneficios que ofrece el contar con una autoestima adecuada aplicado al proceso educativo, es la posibilidad de fomentar la creatividad en el alumno, desenvolverse de manera autónoma, así como relacionarse de una mejor manera con los demás individuos. El contar con una elevada autoestima facilitará el proceso de aprendizaje en el alumno pues permitirá que éste se encuentre seguro de sí mismo, se sienta competente, valioso y cuente con la capacidad de tomar decisiones propias según lo que mejor le convenga (Grace, 2012).

Por el contrario, el sujeto que cuenta con una baja autoestima suele ser desconfiado de sí mismo y de los demás, tímido, poco creativo, presentar apatía e incluso presentar conductas agresivas y desafiantes.

Es importante que tanto los padres como los profesores se preocupen por fomentar una alta autoestima en los niños y jóvenes, de este modo, los estudiantes se encontrarán en toda disposición para adquirir conocimientos, fomentar los valores y convertirse en individuos útiles.

Es indispensable que exista un ambiente agradable dentro de la relación alumno-profesor, lo cual conlleva a que el alumno se sienta en confianza, seguro de sí mismo,

cuente con ánimos para aprender y ejecute una actitud participativa y cooperativa en el aula.

Para fomentar el adecuado desarrollo de la autoestima, se requiere hacer uso de los elogios, así como evitar las actitudes de culpabilidad, fomentar los intereses y habilidades del estudiante. De igual modo, fomentar una relación de respeto y comunicación entre hijos y padres, así como alumnos y profesores (Educapeques, 2020).

2.3.17 El currículo de educación inicial

El Currículo de Educación Inicial parte de la visión de que todos los niños son seres bio-psicosociales y culturales, únicos e irrepetibles y los ubica como actores centrales del proceso de enseñanza aprendizaje. En consecuencia, son sujetos de aprendizaje desde sus necesidades, potencialidades e intereses; por lo tanto, el documento reconoce y da valor a los deseos, sentimientos, derechos y expectativas de los niños, considerando y respondiendo a sus especificidades (nivel de desarrollo, edad, características de personalidad, ritmos, estilos de aprender, contexto cultural y lengua), atendiendo a la diversidad en todas sus manifestaciones, respondiendo a criterios de inclusión en igualdad de oportunidades (MinEduc, 2014).

El currículo de educación inicial en Ecuador se rige por el Ministerio de Educación y establece los lineamientos y contenidos que deben ser abordados en esta etapa educativa. A continuación, se presenta una descripción general del currículo de educación inicial en Ecuador:

1. Fundamentos y principios pedagógicos: El currículo de educación inicial se basa en principios pedagógicos como el enfoque integral, el respeto a la diversidad, la participación activa de los niños y la valoración de la lengua materna y la cultura local.

2. Ejes y áreas de desarrollo: El currículo de educación inicial se organiza en cuatro ejes de desarrollo: personal y social, cognitivo, comunicación y lenguaje, y corporal y motriz. Estos ejes engloban áreas de desarrollo específicas que incluyen aspectos emocionales, sociales, cognitivos, lingüísticos y físicos.
3. Enfoque lúdico: El currículo promueve un enfoque lúdico y activo en el aprendizaje, reconociendo el juego como una actividad fundamental en el desarrollo integral de los niños. Se fomenta el uso de materiales y recursos didácticos adecuados para el juego y la exploración.
4. Aprendizaje significativo: El currículo busca que los aprendizajes sean significativos para los niños, partiendo de sus experiencias, intereses y necesidades. Se promueve la contextualización de los contenidos, la aplicación práctica y el vínculo con la vida cotidiana de los niños.
5. Evaluación formativa: La evaluación en educación inicial se basa en una perspectiva formativa, centrada en el proceso de aprendizaje y el desarrollo de los niños. Se valoran los avances individuales y se utilizan diferentes estrategias e instrumentos de evaluación, como la observación, registros y portafolios.
6. Participación de las familias: Se reconoce la importancia de la participación activa de las familias en el proceso educativo de los niños. Se promueve la colaboración y la comunicación entre docentes y familias, así como la participación de las familias en actividades educativas y decisiones relacionadas con la educación de sus hijos.

Es importante destacar que el currículo de educación inicial en Ecuador se encuentra en constante revisión y actualización, con el objetivo de adaptarse a las necesidades y contextos de los niños y las demandas de la sociedad. Además, existen guías y recursos complementarios que proporcionan orientaciones más detalladas para la planificación y desarrollo de las actividades educativas en educación inicial.

2.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La Constitución de la República del Ecuador, en la sección quinta expone:

Art. 26. Expresa que la educación es considerada como un derecho que todo infante, niños, niñas, adolescentes y adultos deben tener en su vida un deber que debe cumplir el estado y sobre todo del acceso a la educación en todos sus niveles.

Art. 27, determina que los niños y las niñas son el centro de la educación la cual asegura el desarrollo global de conocimientos y aprendizajes, respetando los derechos humanos, así mismo manteniendo el cuidado y el mantenimiento del espacio recreativo y las demás estructuras y edificios donde se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje.

Art. 28, menciona que todas las personas tenemos los mismos derechos y oportunidades y por el último el artículo No 29 se refiere a que todos tenemos el derecho a obtener la adquisición de conocimientos intelectuales y también en igualdad de condiciones.

Código de la Niñez y Adolescencia, expresa:

Art. 37.- Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes

tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambientefavorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicialde cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y la educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.
5. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derechode los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

Ley Orgánica de Educación Intercultural, determina:

Art. 40. El nivel de educación inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad; nivel que se articulará con la educación

general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas del desarrollo humano.

El Reglamento General de la LOEI en su Capítulo tercero expresa:

Art. 27, determina que el nivel de Educación Inicial consta de dos subniveles: Inicial 1 que comprende a infantes de hasta tres años de edad; e Inicial 2 que comprende a infantes de tres a cinco años de edad, lo que permite que en el diseño curricular se expliciten aprendizajes según las características de los niños en cada uno de los subniveles, considerando las diversidades lingüísticas y culturales.

CAPITULO III

METODOLOGIA

"la metodología de la investigación es un área de conocimiento que trata sobre la forma en la cual procede la ciencia, sobre todo en la forma de construir y desarrollar el conocimiento."
(Bungue, 2015)

3.1 CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO

Nombre de la institución: Unidad Educativa del Milenio: Simón Bolívar

Provincia: Los Ríos

Cantón: Babahoyo

Parroquia: Pimocha

Nivel educativo que ofrece: Educación Inicial

Sostenimiento y recursos: Fiscal

Zona: Rural

Régimen escolar: Costa

Modalidad: Presencial

Jornada: Matutina y Vespertina

Tenencia del inmueble: Propio

DATOS DE LOS NIÑOS

Número de niños: 100

Distribución: 25 niños por cuatro aulas.

3.1.1 Diagnóstico, Origen o Naturaleza del Proyecto

La Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar se orienta hacia un servicio en el ámbito de la educación a través de la formación de niños, niñas y jóvenes sobre todo desde los distintos niveles como es el de inicial, motivo de esta investigación.

El entorno que rodea a la institución tanto social, familiar y educativa aportan significativamente para cumplir con el objetivo de una educación de calidad, por ello esta investigación considera esencial el análisis de la influencia de los juegos con el fin de potenciar la autoestima de los niños, esencial en un ambiente de interaprendizaje sobre todo en niños de 3 a 4 años de edad.

3.1.1.1 Tipo de Investigación

La presente investigación, es de tipo exploratoria**,** puesto que implica un análisis de investigaciones ya realizadas como punto de partida para lograr descubrir los vacíos, aportes, resultados y conclusiones que alcanzaron y de esa manera evidenciar que no existe trabajos sobre este tema de investigación.

De igual forma es descriptiva, por cuanto a través de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos se obtuvo información de los hechos observados que influyen en la autoestima de los niños y para luego realizar su análisis correspondiente en función a las variables: influencia de los juegos y desarrollo de la autoestima.

3.1.1.2 Métodos utilizados en la Investigación

Método Descriptivo

En la presente investigación sirvió para describir, interpretar, y analizar los datos el cual permite establecer la influencia de los juegos y el desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial de la unidad educativa del milenio Simón Bolívar.

Método Deductivo

Sirvió para partir de las características generales observadas en la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima para obtener resultados generales y se utilizó en función al enfoque cuantitativo que permitió obtener información numérica para relacionarlos con los objetivos y problema propuesto.

Método Inductivo

Permitió partir de las características y descripciones particulares de la autoestima en función a la influencia de los juegos en los niños para obtener datos que nos lleve a conclusiones generales.

Método Bibliográfico

Fortaleció el soporte de la literatura científica en función a referencias bibliográficas consultadas como apoyo teórico a la investigación.

3.1.1.3 Técnicas o Instrumentos de Investigación

Para la recolección de datos se utilizó diferentes técnicas para obtener información:

Observación

Según esta técnica permitió recopilar información mediante la observación de los niños de su entorno natural o de una situación que se presente, de tal manera se pudo recolectar datos de la variable dependiente e independiente con sus respectivos instrumentos.

Encuesta

Se aplicó a los docentes de educación inicial de la institución educativa con el fin de obtener información cualitativa que soporte el diagnóstico del problema.

Como instrumentos utilizados en las técnicas seleccionadas se utilizó: la Ficha de observación y el cuestionario respectivamente, diseñados con ítems e interrogantes relacionadas al tema de investigación, las mismas que procuran determinar el conocimiento que tiene los informantes sobre la importancia de los juegos en el desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar.

3.1.1.4 Construcción Metodológica del Objeto de Investigación

Según (Arias, 2012) define como población un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para las cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación, en este contexto se define como informantes a 100 niños de las 4 aulas

conformadas de 25 niños de la unidad educativa Simón Bolívar, y a sus respectivos docentes.

No se estima una muestra, debido a que para mayor veracidad de los datos recolectados se trabajará con el 100% de la población definida, como se muestra a continuación:

Tabla 1.

Población de estudio

INDICADORES	Hombres	Mujeres	Total
Paralelo A	14	11	25
Paralelo B	12	13	25
Paralelo C	10	15	25
Paralelo D	11	14	25
Docentes	0	4	4
TOTAL	47	57	104

Nota: *resultados de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial*

3.1.2 Análisis e Interpretación de Datos

Resultados de la encuesta aplicada a los docentes de niños en educación inicial de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar para determinar la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima.

Tabla 2.

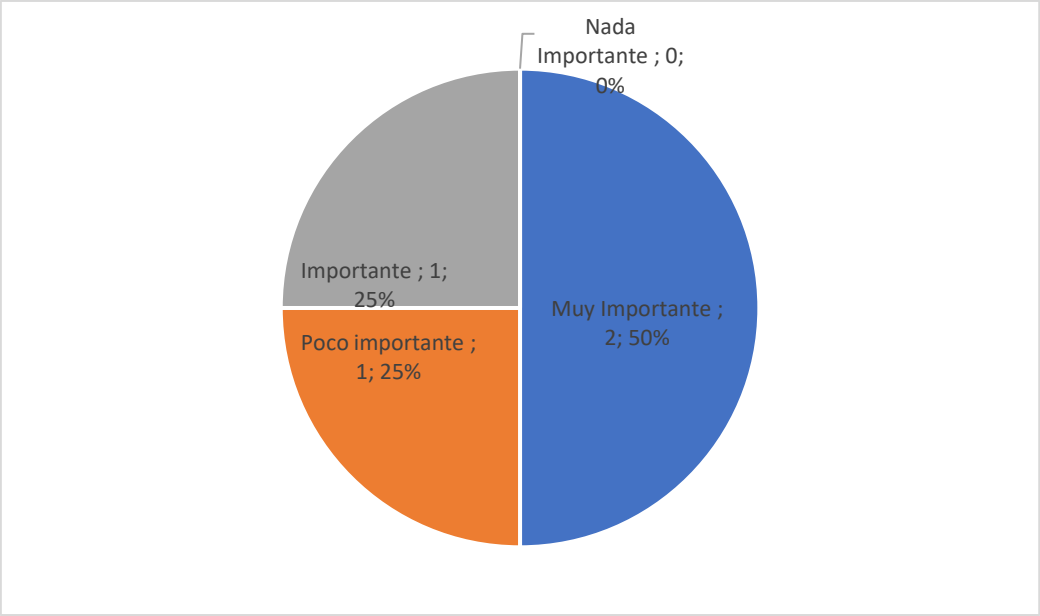
¿Considera importante el desarrollo de actividades físicas en el nivel inicial?

INDICADORES	f	%
Muy Importante	2	50%
Poco importante	1	25%
Importante	1	25%
Nada Importante	0	0%
TOTAL	4	100%

Nota: *resultados de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial*

Gráfico 1.

¿Considera importante el desarrollo de actividades físicas en el nivel inicial?



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar

Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

De la totalidad de los docentes encuestados según la dimensión física, en cuanto a la importancia de las actividades físicas a nivel inicial, el 25% considera poco importante, el 25% considera importante y el 50% considera muy importante.

Las respuestas obtenidas de las docentes, establecen que las actividades físicas son importantes en la educación inicial, pues desempeñan un papel fundamental, ya que tienen múltiples beneficios para el desarrollo integral de los niños en esta etapa temprana, beneficios como: el desarrollo motor, desarrollo cognitivo, socialización y habilidades sociales, autoestima y confianza, expresión emocional, hábitos saludables a largo plazo, entre otros.

Tabla 3.

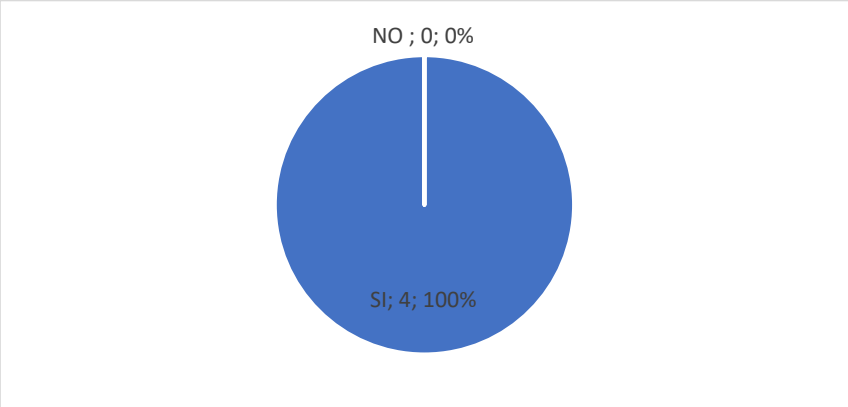
¿Los estudiantes presentan habilidades en el juego las "4 Esquinas"?

INDICADORES	F	%
SI	4	100%
NO	0	0%
TOTAL	4	**100%**

Nota: *resultados de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial*

Gráfico 2.

¿ Los estudiantes presentan habilidades en el juego las "4 Esquinas"?



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar
Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

El 100% de los docentes encuestados según la dimensión física sus estudiantes si presentan habilidades en el juego las "4 esquinas".

Con las respuestas obtenidas de las docentes se afirma que los juegos físicos fortalecen y desarrollan actividades anímicas y motivacionales en los niños, pues ellas han evidenciado los cambios positivos en el comportamiento de los niños.

Tabla 4.

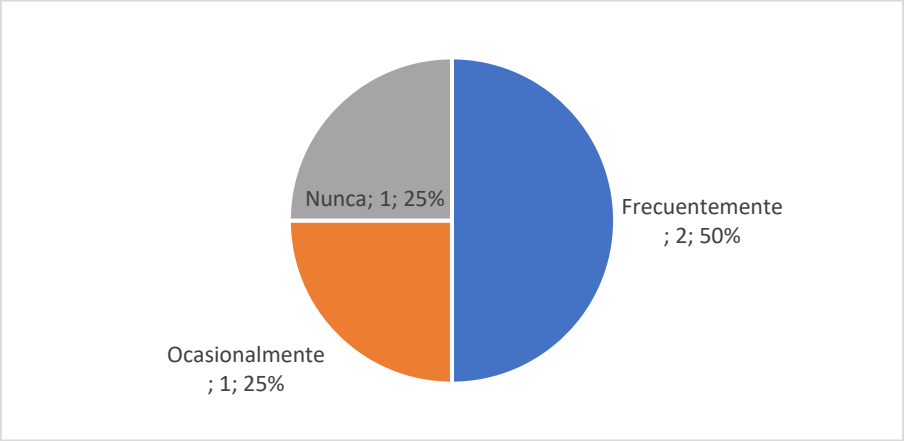
¿Usted aplica el juego de roles en la jornada de trabajo con sus estudiantes?

INDICADORES	f	%
Frecuentemente	2	50%
Ocasionalmente	1	25%
Nunca	1	25%
TOTAL	4	100%

Nota: *resultados de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial*

Gráfico 3.

¿Usted aplica el juego de roles en la jornada de trabajo con sus estudiantes?



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar

Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e Interpretación

Del 100% de los docentes encuestados según la dimensión Social si aplican el juego de roles en su jornada de trabajo en el que 25% esta nunca, ocasionalmente y un 50% frecuentemente es decir que no todos los docentes aplican este juego en su área de trabajo.

Con las respuestas obtenidas de las docentes los juegos de roles son la versión adulta de las fantasías de los niños haciendo que representen un personaje ficticio logrando que este juego sea divertido para ellos.

Tabla 5.

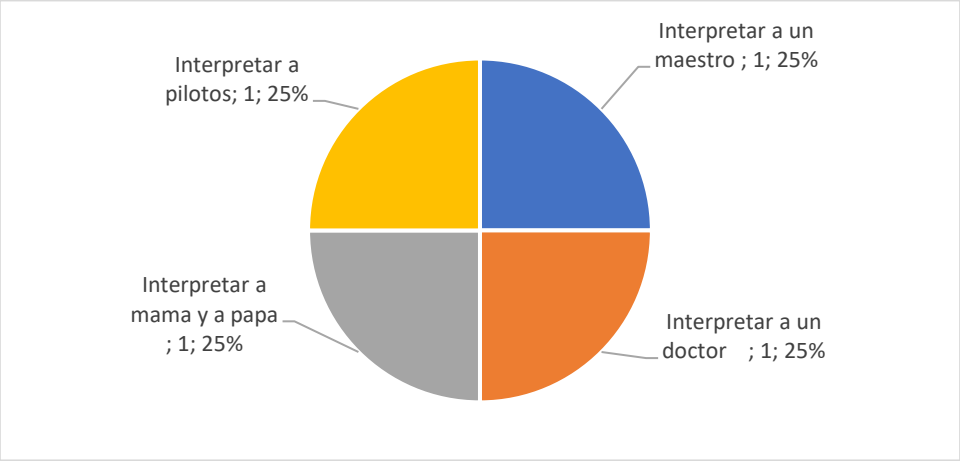
¿ Señale que juegos de roles realiza con mayor frecuencia?

INDICADORES	f	%
Interpretar a un maestro	1	25%
Interpretar a un doctor	1	25%
Interpretar a mama y a papa	1	25%
Interpretar a pilotos	1	25%
total	4	100%

Nota: *resultados de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial*

Gráfico 4.

¿ Señale que juegos de roles realiza con mayor frecuencia?



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar

Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

Del 100% de los docentes encuestados según la dimensión Social el 25% realizan cada uno de los docentes como juego de rol, Interpretar a mama y a papa, e interpretar a un doctor, interpretar a maestros y a pilotos.

Con las respuestas obtenidas de las docentes los juegos de roles son la versión adulta de las fantasías de los niños haciendo que representen un personaje ficticio logrando que este juego sea divertido para ellos.

Tabla 6.

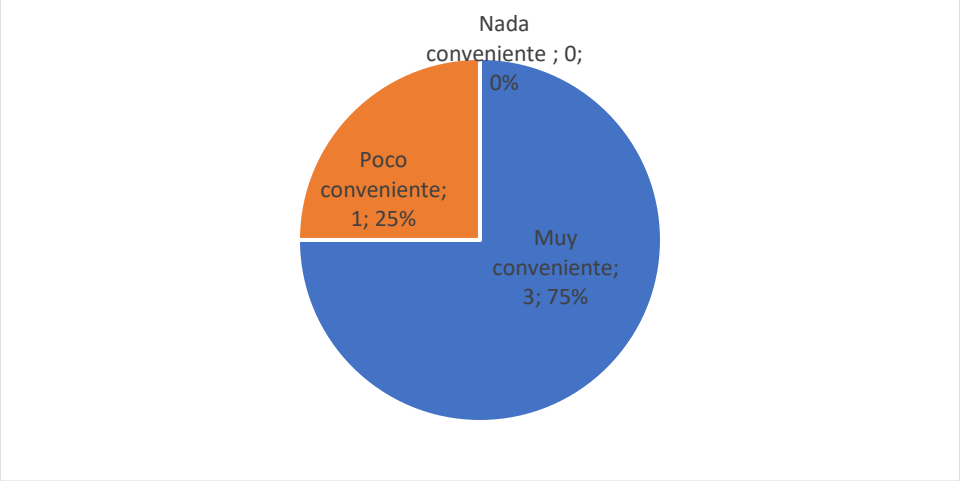
¿Considera conveniente el uso de juegos para que los niños expresen sus emociones?

INDICADORES	f	%
Muy conveniente	3	75%
Poco conveniente	1	25%
Nada conveniente	0	0%
total	4	100%

Nota: *resultados de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial*

Gráfico 5.

¿ Considera conveniente el uso de juegos para que los niños expresen sus emociones?



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar

Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

Del 100% de los docentes encuestados según la dimensión Afectiva, consideran el uso conveniente de juegos expresando sus emociones en niños, el 25% establece poco conveniente y el 75% considera muy conveniente.

Con las respuestas obtenidas de las docentes los juegos en la dimensión afectiva ayudan a crear vínculos, afectivos, adquiriendo Autoestima y seguridad necesaria para alcanzar su autonomía personal.

Tabla 7.

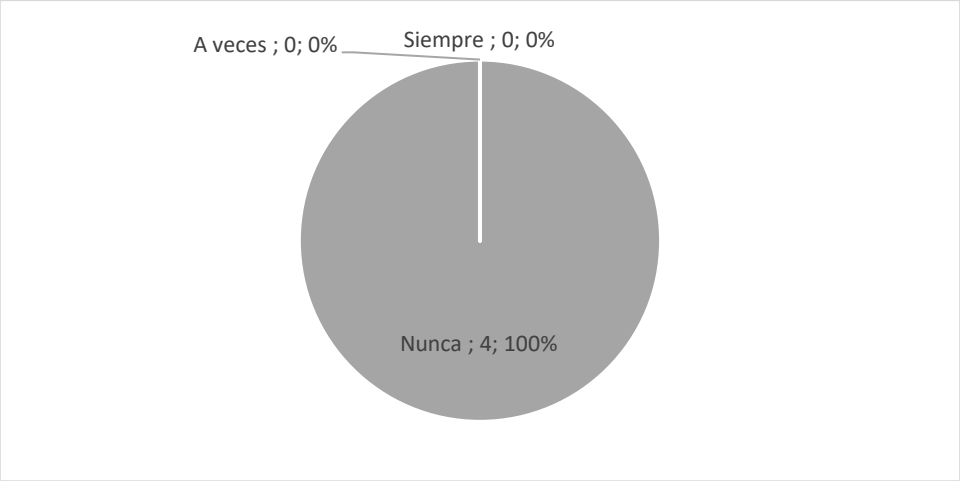
¿ Cree usted que los niños al expresar sus emociones se hacen vulnerables?

INDICADORES	f	%
Siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	4	100%
total	4	100%

Nota: *resultados de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial*

Gráfico 6.

¿Cree usted que los niños al expresar sus emociones se hacen vulnerables?



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar

Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

Del 100% de los docentes encuestados según la dimensión Afectiva, el 100% establecen que los niños no se hacen vulnerables al expresar sus emociones.

Con las respuestas obtenidas de las docentes los juegos en la dimensión afectiva ayudan a crear vínculos, afectivos, adquiriendo Autoestima y seguridad necesaria para alcanzar su autonomía personal.

Tabla 8.

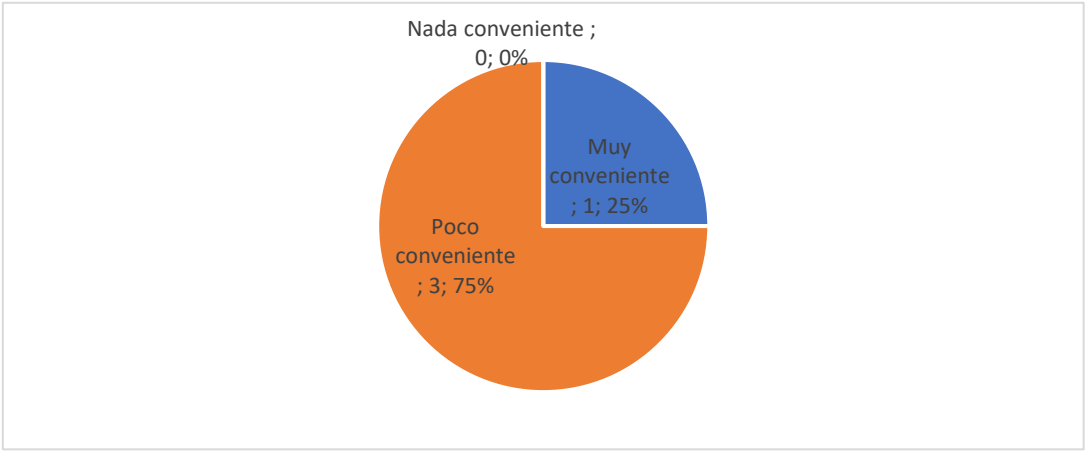
¿ Cree usted que es conveniente la aplicación de juegos para fomentar el aprendizaje escolar en niños?

INDICADORES	f	%
Muy conveniente	1	25%
Poco conveniente	3	75%
Nada conveniente	0	0%
total	4	100%

Nota: *resultados de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial*

Gráfico 7.

¿ Cree usted que es conveniente la aplicación de juegos para fomentar el aprendizaje escolar en niños?



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar

Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

Del 100% de los docentes encuestados según la Dimensión Académica, el 25% creen muy conveniente y el 75% poco conveniente la aplicación de juegos para fomentar el aprendizaje escolar en niños.

Con las respuestas obtenidas de las docentes los juegos no influyen en el aprendizaje escolar en los niños de la unidad educativa Simón Bolívar.

Tabla 9.

¿ Cree usted que mediante el juego los niños mejoran su Autoestima?

INDICADORES	F	%
Siempre	1	25%
A veces	3	75%
Nunca	0	0%
total	4	100%

Nota: *resultados de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial*

Gráfico 8.

¿ Cree usted que mediante el juego los niños mejoran su Autoestima?



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar

Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

Del 100% de los docentes encuestados según la Dimensión Académica, de acuerdo a la pregunta en cuestión el 25% respondió que siempre y el 75% a veces.

Las respuestas obtenidas de las docentes reafirman que los juegos influyen directamente en la autoestima de los niños y ayuda a desarrollar el aprendizaje, dado que les da confianza en sí mismos de afrontar cualquier reto y superarlo.

Tabla 10.

¿ Cree usted que el juego apoya la formación ética en niños?

INDICADORES	f	%
Siempre	2	50%
A veces	2	50%
Nunca	0	0%
total	4	100%

Nota: *resultados de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial*

Gráfico 9.

¿ Cree usted que el juego apoya la formación ética en niños?



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar

Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

Del 100% de los docentes encuestados según la Dimensión Ética, de acuerdo a la pregunta en cuestión el 50% respondió que siempre y el 50% a veces.

Con las respuestas obtenidas de las docentes se evidencia que están de acuerdo de que los juegos tienen una influencia positiva en la formación ética de los niños de la unidad educativa Simón Bolívar.

Tabla 11.

¿ Cree usted que mediante el juego los niños trasmiten valores?

INDICADORES	f	%
Siempre	2	50%
A veces	2	50%
Nunca	0	0%
total	4	100%

Nota: *resultados de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial*

Gráfico 10.

¿ Cree usted que mediante el juego los niños trasmiten valores?



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar

Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

Del 100% de los docentes encuestados según la Dimensión Ética, de acuerdo a la pregunta en cuestión el 50% respondió que siempre y el 50% a veces.

Los Docentes están de acuerdo de que mediante los juegos los niños transmiten valores, al enfrentarse en un juego, fomentan el respeto, la responsabilidad y la solidaridad

Resultados de la ficha de observación según sus dimensiones de la influencia de los juegos en niños de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar.

Según los resultados obtenidos al medir las variables (Autoestima) y (Juego) mediante la aplicación de la respectiva ficha de observación a la muestra de estudio, aplicamos las siguientes dimensiones:

- D1- FISICA
- D2-SOCIAL
- D3-AFECTIVA
- D4-ACADEMICA
- D5-ETICA

De tal manera la interpretación cualitativa de los siguientes datos se propone la categorización de categorías y rangos.

Tabla 12.

Categorías y rangos de las variables de interés

NIVELES	BAJO	MEDIO	ALTO
D1	[18-30]	(30-42)	[42-54]
D2	(2-3)	(3-4)	(5-6)
D3	(2-3)	(3-4)	(5-6)
D4	(2-3)	(3-4)	(5-6)
D5	(2-3)	(3-4)	(5-6)

Nota: *Resultados de la observación a niños de educación inicial*

Tabla 13.

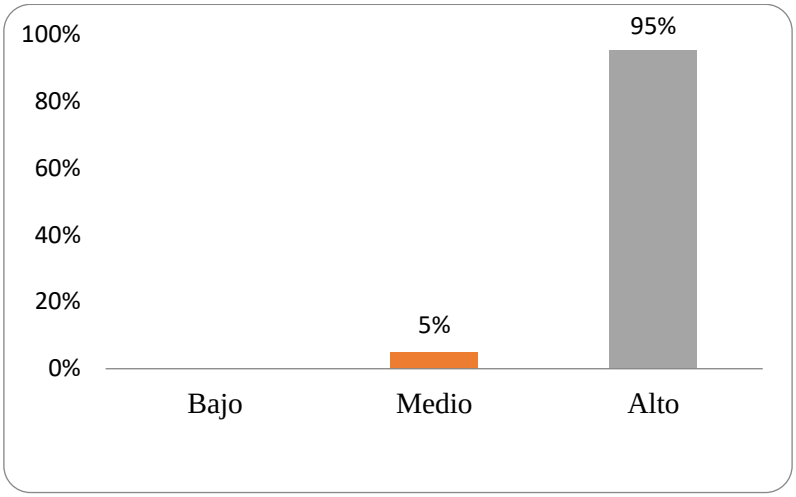
Resultados generales obtenidos D1 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0%
Medio	5	5%
Alto	95	95%
Total	100	100%

Nota: *resultados de la observación a niños de educación inicial*

Gráfico 11.

¿Resultados generales obtenidos D1 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima?



Fuente: Observación aplicada a niños de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar
Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

En la respectiva tabla se analiza lo siguiente: que de los 100 estudiantes de las 4 aulas de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar, al haberse aplicado la ficha de observación para conocer la influencia de los juegos en los niños en educación inicial de rango 3-4 años de edad, según la dimensión n°1 el 95% demuestran un nivel alto, y un 5% un nivel medio es decir que los datos son consistentes y aceptables.

Tabla 14.

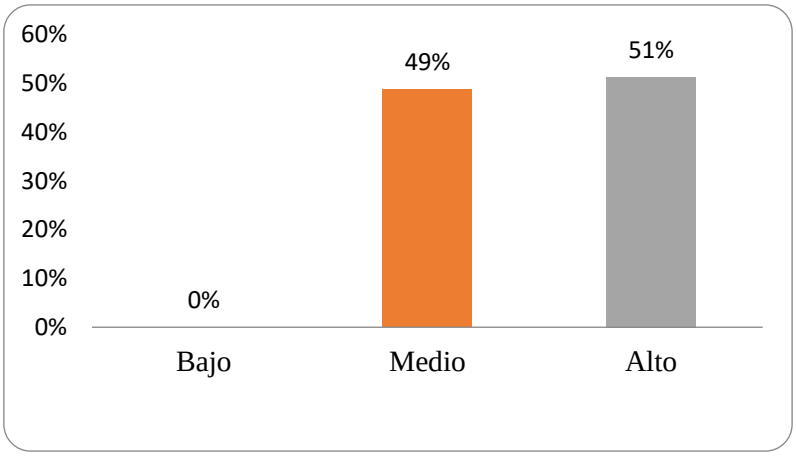
Resultados generales obtenidos D2 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0%
Medio	49	49%
Alto	51	51%
Total	100	100%

Nota: *resultados de la observación a niños de educación inicial*

Gráfico 12.

¿ Resultados generales obtenidos D2 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima?



Fuente: Observación aplicada a niños de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar
Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

En la respectiva tabla se analiza lo siguiente: que de los 100 estudiantes de las 4 aulas de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar, según los resultados obtenidos al haberse aplicado la ficha de observación para conocer la influencia de los juegos en los niños en educación inicial de rango 3-4 años de edad, en la dimensión n°2 el 51% demuestran un nivel alto, y un 49% un nivel medio es decir que los datos son aceptables.

Tabla 15.

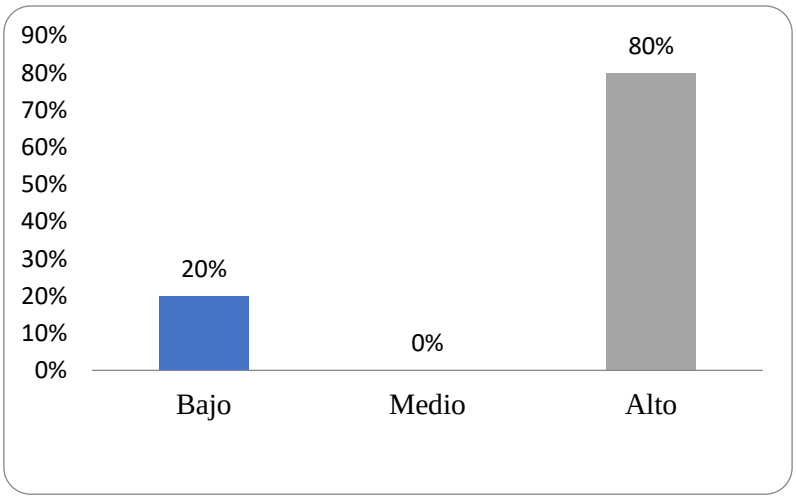
Resultados generales obtenidos D3 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	20	20%
Medio	0	0%
Alto	80	80%
Total	100	100%

Nota: *resultados de la observación a niños de educación inicial*

Gráfico 13.

¿ Resultados generales obtenidos D3 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima?



Fuente: Observación aplicada a niños de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar
Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e Interpretación

En la respectiva tabla se analiza lo siguiente: que de los 100 estudiantes de las 4 aulas de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar, según los resultados obtenidos al haberse aplicado la ficha de observación para conocer la influencia de los juegos en los niños en educación inicial de rango 3-4 años de edad, en la dimensión n°3 el 80% demuestran un nivel alto, y un 20% un nivel Bajo es decir que se ve afectada la parte afectiva que según nuestras observaciones esto conlleva a problemas familiares o económicos en sus hogares.

Tabla 16.

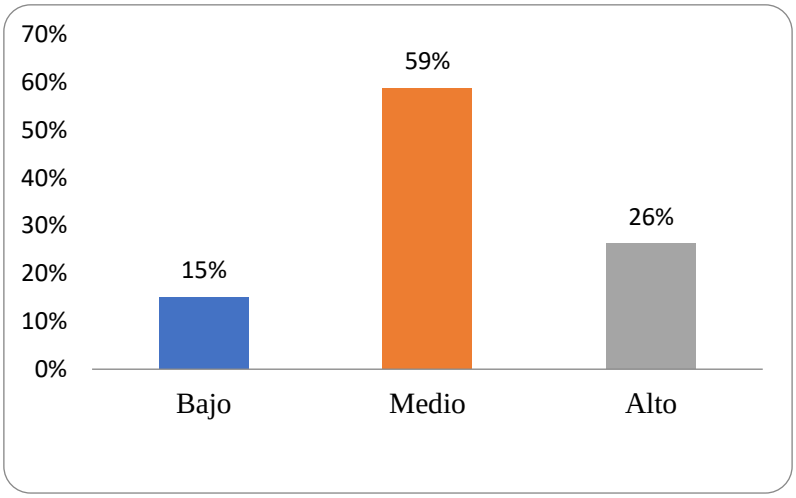
Resultados generales obtenidos D4 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	15	15%
Medio	59	59%
Alto	26	26%
Total	100	100%

Nota: *resultados de la observación a niños de educación inicial*

Gráfico 14.

¿ Resultados generales obtenidos D4 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima?



Fuente: Observación aplicada a niños de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar

Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

En la respectiva tabla se analiza lo siguiente: que de los 100 estudiantes de las 4 aulas de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar, según los resultados obtenidos al haberse aplicado la ficha de observación para conocer la influencia de los juegos en los niños en educación inicial de rango 3-4 años de edad, en la dimensión n°4 el 26% demuestran un nivel alto, y un 59% un nivel Medio y un 15% un nivel bajo es decir según los datos es aceptable.

Tabla 17.

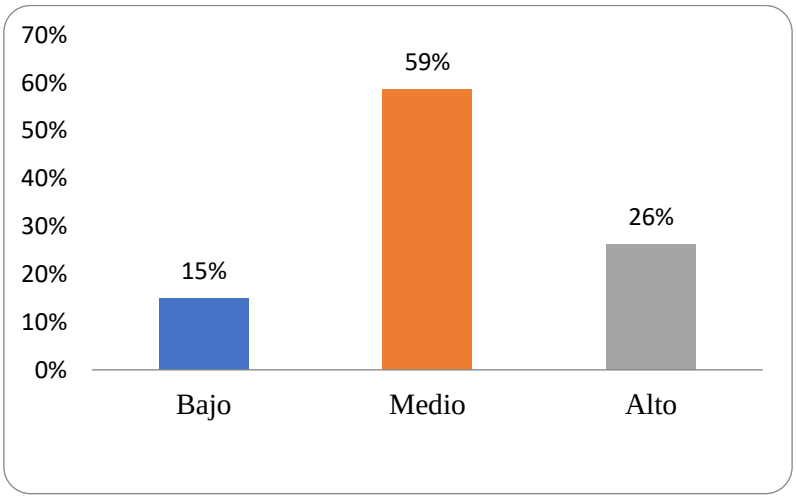
Resultados generales obtenidos D5 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	15	15%
Medio	20	20%
Alto	65	65%
Total	100	100%

Nota: *resultados de la observación a niños de educación inicial*

Gráfico 15.

¿ Resultados generales obtenidos D5 sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima?



Fuente: Observación aplicada a niños de Educación Inicial Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar

Elaborado por: Verónica Suarez, 2023

Análisis e interpretación

En la respectiva tabla, se analiza lo siguiente: que de los 100 estudiantes de las 4 aulas de la Unidad Educativa Simón Bolívar, según los resultados obtenidos al haberse aplicado la ficha de observación para conocer la influencia de los juegos en los niños en educación inicial de rango 3-4 años de edad, en la dimensión n°4 el 65% demuestran un nivel alto, y un 20% un nivel Medio y un 15% un nivel bajo es decir según los datos es aceptable.

3.2 ACTIVIDADES Y TAREAS DEL PROYECTO

OBJETIVO 1	ACTIVIDAD (TAREAS)	RESULTADO DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD TECNICA E INSTRUMENTOS
Establecer los factores que influyen en el déficit de autoestima en niños de educación inicial.	Encuesta a Docentes	Nivel de conocimiento y desarrollo.	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
Encontrar el nivel del desarrollo de la autoestima en niños/as de la unidad educativa Simón Bolívar.	Observación del comportamiento de los niños de educación inicial dentro del aula	Conocer el nivel de la autoestima que tienen los estudiantes.	Técnica: Ficha de Observación Instrumento: Lista de Cotejo
Determinar las conductas de los niños/ de educación inicial frente al desarrollo de la autoestima.	Ejecución de 2 juegos dentro del aula.	Analizar la reacción de los estudiantes frente a estas actividades	Técnica: Ficha de Observación Instrumento: Lista de Cotejo
Incluir programas con talleres educativos a los padres de familia para mejorar la autoestima en niños de educación inicial.	Recolección de datos e información dentro del tema de investigación	Generar espacios de integración y confianza facilitando el descubrimiento de habilidades y cualidades en los niños.	Técnica: Ficha de Observación Instrumento: Talleres

3.2.1 Título (Propuesta)

Guía didáctica para la aplicación de juegos que potencien el desarrollo de la autoestima de los niños de la Unidad Educativa del Milenio “Simón Bolívar”.

3.2.2 Justificación

Es preciso destacar que este proceso de adquisición de valores destrezas y conocimiento tiene que ser desde una edad temprana puesto que esta etapa es muy importante en la formación integral para la toma de decisiones e interacción social de sus padres.

La presente propuesta metodológica, consiste en la recopilación de información y estratégicas que ayudan al docente a actuar en su diario accionar, promoviendo espacios y actividades que conducen al mejoramiento de la autoestima en los estudiantes de la unidad

educativa Simón Bolívar partiendo relación con sus padres relacionando sus experiencias para nuevos saberes y desarrollo profesional.

.La propuesta estará desarrollada de forma tal, ayude tanto al docente como a los estudiantes de educación inicial a su desarrollo físico, emocional priorizando en todo momento que el educando tenga un rol importante.

Según los datos obtenidos se encontró que los estudiantes sujetos de estudio presentan un nivel regular sobre la influencia del autoestima en los juegos puesto que ellos incluyen las dimensiones antes mencionadas en el juego por otra parte si se ve un poco afectada la parte afectiva, dificultades en la toma de decisiones, incumplimiento de tareas, tal como sostiene (Coopersmith, 1988) que los niños con una autoestima media, regular o moderada, son niños que reflejan dificultades en el autoconcepto, mediante el cual presentan tendencia a sentirse inseguros en las estimaciones de su valía personal tienden a depender de la aceptación social, ello es una situación preocupante toda vez que la falta de autoestima en el infante genera dificultades en su proceso de socialización así como en su proceso educativo, motivo por el cual resulta de vital importancia la labor que desarrolle la familia desde el hogar encaminando este proceso, y la escuela mediante viadas estrategias para poder mejorar el estado emocional del menor.

3.2.3 Objetivos

3.2.3.1 General

Diseñar una guía que potencie el desarrollo de la autoestima a través de la aplicación de juegos en niños de 3 a 4 años de edad de la unidad educativa del milenio “Simón Bolívar”.

3.2.3.2 Específicos

- Proponer una tipología de juegos para niños en edades de 3 a 4 años de educación inicial para el desarrollo de la autoestima.
- Aplicar la guía con los niños de educación inicial de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar
- Evaluar la guía y su impacto en el desarrollo de una autoestima favorable para el desarrollo de un niño

3.2.4 Ubicación Sectorial y Física

Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar- parroquia Pimocha, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

3.2.5 Factibilidad

Se considera la propuesta factible, desde las siguientes perspectivas: Factibilidad técnica: se considera factible por cuanto se tiene acceso a equipos informáticos, conexión a internet, software y herramientas específicas para la implementación de juegos y actividades relacionadas con el desarrollo de la autoestima.

Factibilidad financiera: es factible, por cuanto el presupuesto requerido para la adquisición de materiales, socialización de personal, implementación de la guía y posibles gastos adicionales, corren de cuenta de la investigadora.

Factibilidad temporal: con base a los tiempos establecidos el proyecto es factible, ya que se dispone de tiempo para planificar, implementar y evaluar el proyecto, considerando los horarios de los niños, el personal educativo y otros factores relacionados.

Factibilidad legal y ética: para explicar esta factibilidad es importante considerar aspectos como el consentimiento informado de los padres o tutores de los niños participantes,

la protección de datos personales, y cualquier otro requerimiento legal o ético relacionado con la investigación o la implementación del proyecto.

Factibilidad pedagógica: el proyecto es factible por cuanto se alinea con los objetivos y enfoques pedagógicos de la educación inicial Es fundamental evaluar si el enfoque de utilizar juegos para el desarrollo de la autoestima se encuentra respaldado por la teoría y la investigación en el campo de la educación inicial, y si se ajusta a los principios y lineamientos curriculares establecidos.

3.2.6 Plan de trabajo

El plan de trabajo para el proyecto "Influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial" se ajusta al siguiente plan:

- Elaboración de la Guía; revisión de literatura sobre el desarrollo de la autoestima en niños en educación inicial, exploración de investigaciones previas sobre la influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima.
- Implementación del proyecto: preparación de los materiales y recursos necesarios para la realización de los juegos y actividades, organización de horarios y logística, ejecución de las actividades de juego, asegurando un ambiente seguro y estimulante.
- Evaluación: Establecimiento de los indicadores de autoestima a medir y los criterios de evaluación, recolección de datos a través de los instrumentos diseñados, considerando la privacidad y confidencialidad de los participantes, identificación de patrones, tendencias y correlaciones entre los juegos y el desarrollo de la autoestima.
- Elaboración de informes y conclusiones; Análisis crítico de los resultados, discusión de las implicaciones y posibles recomendaciones.

3.2.6.1 Actividades

Tabla 18.

Actividades

TALLER	CONTENIDOS	ACTORES	TIEMPO	FECHAS
SESION	Identificar el objetivo de la clase o destreza a desarrollar. Actividad inicial	Docentes/niños	40 minutos	Viernes 11/noviembre
Actividad 1	Dinámicas / juego de Títeres	Docentes/niños	60 minutos	Viernes 18/noviembre
Actividad 2	Dinámicas El juego de las emociones	Docente/niños	30 minutos	Viernes 25/noviembre
Actividad 3	Dinámicas Juego de las profesiones (roles)	Docente/niños	120 minutos	Viernes 2/diciembre
Actividad 4	Dinámicas/juego El dado de las emociones	Docente/niños	30 minutos	Viernes 9/diciembre
Actividad 5	Dinámicas/juego Las cajitas Alegres	Docente/niños	30 minutos	Viernes 16/diciembre
Actividad 6	Dinámicas/juego El espejo mágico	Docente/niños	30 minutos	Viernes 23/diciembre

Nota. Elaboración propia.

3.2.6.2 Planificación

Día	Hora	Actividad	Metodología	Tiempo	Recursos
11-11-2022	08:00 am	Presentación	La facilitadora hace la presentación	10 min.	Facilitadora Padres de familia
	08:10 am	Presentación de los estudiantes	Se les pide que se presenten a que se dedican y que habilidades poseen.	10 min.	Facilitadora Padres de familia

	08:15 am	Dinámica	Se les pide a los padres de familia que arruguen una hoja y nuevamente la abran, se hace la reflexión de la misma diciendo que así es el corazón de las personas.	10 min.	Papel bong
	08:20 am	Marco Teórico	Se les dice que formen grupos y se les hace diversas preguntas el cual tienen que responder. ¿Qué entiende por autoestima? ¿Cómo manejan la autoestima dentro de su hogar? Finalmente, cada grupo expone su papelote y luego se fomenta su participación.	10 min.	Papel Lápiz
	08:50 am	Actividad Propuesta	Desarrollo del tema tocando diferentes puntos de la propuesta.	Dependiendo de la actividad	

3.2.6.3 Recursos

Tabla 19.

Recursos Humanos

DETALLE	**CANTIDAD**
Docentes	4
Estudiantes	100
Maestrante Facilitador	1
Total	105

Nota: *Recursos humanos a intervenir en el proyecto*

Tabla 20.

Recursos materiales

DETALLE	**CANTIDAD**
Computador	1
Proyector	1
Cámara digital	1
Materiales de escritorio	N/A

Tabla 21.

Recursos económicos

DETALLE	CANTIDAD	VALOR
Recursos económicos– talento humano		$ 500,00
Recursos económicos – materiales		$ 50,00
Refrigerios	100	$ 100,00
Movilización		$ 20,00
TOTAL		$670,00
+ IMPREVISTOS	10 %	$ 67,00
TOTAL, GENERAL		$ 737,00

Nota: *recursos económicos generales*

3.2.6.4 Valor de la Propuesta

La propuesta tiene un valor de 767,00 dólares (SETECIENTOS SESENTA Y SIETE DÓLARES); además tiene un valor académico relacionado a potenciar en los niños la autoestima a través de los juegos y servirá como guía de apoyo a docentes del nivel inicial.

3.2.6.5 Financiamiento

El financiamiento de la presente propuesta estará en su totalidad a cargo de la investigadora.

3.3 PRINCIPALES INDICADORES DE CAMBIO

A continuación se presentan algunos indicadores de cambio para evaluar el impacto del proyecto "Influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial":

Autoconcepto positivo, niños que muestran una mayor confianza en sus habilidades y capacidades.

Autoestima social, niños que demuestran una mejora en la capacidad de relacionarse y cooperar con otros exhibiendo una mayor participación en actividades grupales e interacción social positiva.

Autoestima académica, niños que demuestran un aumento en la confianza y motivación para participar en actividades de aprendizaje.

Bienestar emocional, niños que muestran una disminución en los niveles de ansiedad y estrés.

Participación y disfrute en los juegos, niños que participan activamente en las actividades de juego propuestas, evidenciando entusiasmo y motivación durante los juegos.

CAPITULO IV

RESULTADOS

"Por tratar de hacerlo muy resumido podemos caer en la exageración y escribir menos de lo justo y necesario, utilizando tímidamente el espacio narrativo."
Dr. C. Manterola.

4.1 PRINCIPALES RESULTADOS DEL PROYECTO

Como resultados generales se evidencia:

- Conocimiento y predisposición por parte de docentes para la implementación de los juegos como aporte al desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial de la Unidad Educativa del Milenio Simón Bolívar, los docentes conocen sobre estas técnicas, su importancia e influencia en el desarrollo personal del infante.
- Mejora en el autoconcepto positivo: Se observa un aumento significativo en la percepción positiva que los niños tienen de sí mismos. Se sienten más seguros y valorados, y muestran una mayor confianza en sus habilidades y capacidades.
- Incremento en la autoestima social: Los niños demuestran una mayor habilidad para relacionarse y cooperar con otros. Participan activamente en actividades grupales, muestran interacciones sociales más positivas y se sienten más cómodos al expresar sus opiniones y emociones en presencia de sus compañeros.
- Fortalecimiento de la autoestima académica: Los niños experimentan un aumento en su confianza y motivación para participar en actividades de aprendizaje. Sienten una mayor percepción de éxito y logro en sus tareas y desafíos académicos, lo que se traduce en una actitud más positiva hacia el aprendizaje y una mayor persistencia en la resolución de problemas.
- Mayor participación y disfrute en los juegos: Los niños muestran un mayor compromiso y entusiasmo al participar en las actividades de juego propuestas. Disfrutan de los juegos y se divierten durante su desarrollo, lo que contribuye a un ambiente lúdico y enriquecedor en el contexto de la educación inicial.

Estos resultados demuestran la influencia positiva que los juegos pueden tener en el desarrollo de la autoestima de los niños en educación inicial

4.2 EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Para le evaluación del proyecto se observó los siguientes indicadores de cambio e innovación en los niños con base a la observación de su comportamiento, lo cual se evidencia de manera notable mediante observaciones directas de las interacciones de los niños durante las actividades de juego, lo que proporcionó una comprensión más profunda de su participación, niveles de compromiso, actitudes y comportamientos relacionados con la autoestima.

Es importante recabar la retroalimentación de los niños participantes, así como docentes u otros actores involucrados en el proyecto, su percepción y experiencia en relación con la influencia de los juegos en su autoestima.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Sobre cada niño se debería poner un cartel que dijera:
"Tratar con cuidado, contiene sueños."
Mirko Badiale.

5.1 CONCLUSIONES

- A través de la revisión y análisis de teorías y estudios relevantes, se ha logrado establecer una sólida base teórica que respalda la investigación. La literatura existente señala que los juegos brindan a los niños la oportunidad de experimentar éxito, enfrentar desafíos, aprender habilidades, interactuar socialmente y expresarse creativamente, estas experiencias, a su vez, pueden fortalecer la confianza en sí mismos, fomentar sentimientos de competencia y autonomía, y promover una imagen positiva de sí mismos. Además, los juegos ofrecen un ambiente seguro y lúdico donde los niños pueden explorar su identidad, desarrollar habilidades sociales y emocionales, y aprender a lidiar con el fracaso y la frustración.
- Con base a la revisión bibliográfica, y trabajos investigativos similares se han identificado varios tipos de juegos que se consideran especialmente beneficiosos para fomentar la autoestima en los niños. Entre ellos se encuentran los juegos cooperativos, en los cuales los niños trabajan juntos para lograr un objetivo común, fomentando la colaboración, la comunicación y la confianza entre ellos. También se destacan los juegos imaginativos y simbólicos, que permiten a los niños explorar roles y situaciones diferentes, fortaleciendo su imaginación, creatividad y autoexpresión. Además, se ha reconocido la importancia de los juegos que promueven el logro de metas y el reconocimiento de los logros individuales, como los juegos basados en desafíos y competencias controladas, es fundamental tener en cuenta las características individuales y las necesidades de desarrollo de cada niño al seleccionar los juegos más adecuados para promover su autoestima.
- Se diseño y aplicó una Guía didáctica que aporta al desarrollo de la autoestima mediante los juegos, al diseñar esta guía, se ha buscado ofrecer un recurso práctico

que pueda ser utilizado por educadores en sus prácticas diarias, facilitando la implementación de juegos que promuevan el desarrollo de la autoestima de manera efectiva. Al evaluar la guía, se estableció que su uso promoverá un enfoque lúdico y centrado en el bienestar emocional de los niños, facilitando su crecimiento personal, su confianza en sí mismos y su capacidad para establecer relaciones saludables, además, se espera que esta guía fomente la reflexión y la innovación en las prácticas educativas, motivando a los profesionales a explorar nuevas estrategias y adaptarlas a sus contextos específicos.

5.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda incluir en la planificación curricular de la institución (nivel inicial) estrategias que promuevan la participación de niños, docentes y padres de familia, en actividades y juegos que permitan una mejor integración de los mismos, apoyando y mejorando su autoestima.

Se recomienda a las autoridades pertinentes de dicha institución que realice coordinaciones con especialistas psicólogos que desarrollen charlas de forma periódica tanto a padres de familias, niños, docentes contribuyendo así a la autovaloración, el autoconcepto y la autoestima en los estudiantes.

Se recomienda que tanto los docentes como directiva escolar sigan investigando al respecto bajo otras características metodológicas para así tener una ampliación objetiva sobre la incidencia de la autoestima en el proceso de socialización educativa y lúdica del estudiante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abdala Norberto. (2022). La baja autoestima. *CLARIN.COM*. https://www.clarin.com/viva/indicadores-revelan-baja-autoestima_0_93ahH_RRE.html

Aguilera, L. (2015). La importancia de que los niños se acepten a sí mismos y a los demás. *PSICOLOGIA PARA NIÑOS*. https://psicologiaparaninos.com/2017/05/la-importancia-de-que-los-ninos-se-acepten-a-si-mismos-y-a-los-demas/

Álvarez, L. (2012). Cómo influye la autoestima en el aprendizaje. *movamonosya*. https://movamonosya.wordpress.com/2012/05/26/como-influye-la-autoestima-en-el-aprendizaje/#:~:text=El%20contar%20con%20una%20elevada,lo%20que%20mejor%20le%20convenga.

Arias. (2012). Población y Muestra. *Investigación e Innovación Metodológica*. http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html

Aristóteles. (384 A.C.). Vida y obra de Aristóteles. *Alejandra de argos*.

Barojas, A., y Sarai . (enero-agosto de 2005). Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones de salud. *salud en tabasco*, 333-338. file:///C:/Users/Hp/Downloads/modelo%20de%20tesis.pdf

Bautista, J. (2017). Teorías sobre el juego educativo y didáctico – Siglo XX hasta hoy. *APRENDIZAJE EDUCACIÓN*. http://josemanuelbautista.net/2017/09/teorias-sobre-el-juego-educativo-y-didactico-siglo-xx-hasta-hoy/

Brigss. (2019). Autoestima, teorías y su relación con el éxito. *Alternativas de la Psicologia*.

Bruner, J. (1989). Juego, pensamiento y lenguaje. En “Acción, pensamiento y lenguaje”. Madrid. Alianza.

Cabrelles, M. (2012). *La influencia del juego para potenciar el desarrollo infantil en el ambitoeducativo: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.* Sitio web de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-influencia-del-juego-para-potenciar-el-desarrollo-infantil-en-el-ambito-educativo-i-783729/html/

Catalan, M. (SEPTIEMBRE de 2015). La autoevaluación en estudiantes. *REVISTA ESPAÑOLA DE PEDAGOGIA*, 22.

Codigo de la niñes y adolescencia. (2003). *CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA.* https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf

Coopersmith. (1988). Inventario del autoestima de Coopersmith.

Coopersmith. (1993). VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INVENTARIO DE AUTOESTIMA. *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 25, núm. 2, 1993, pp. 247-255.

Cornellá, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Revistas Catalanes, 28*(1). https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920

Cortes Aragon . (1999). *Bases teóricas de la Investigación.* https://www.eumed.net/libros-gratis/2011b/971/bases%20teoricas%20de%20la%20investigacion.html

Delgado, J. (2015). La importancia de fomentar la autoestima en los niños. *etapa infantil*. https://www.etapainfantil.com/importancia-fomentar-autoestima-ninos

Delval, J. (OCTUBRE de 1988). *SOBRE LA HISTORIA DEL ESTUDIO DEL NIÑO*. file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-SobreLaHistoriaDelEstudioDelNino-48316.pdf

Donald, T., y Stanley, J. (1963). *Disenos experimentales.* Buenos Aires .

Duarte. (2016). Enfoques para la igualdad. En ¡. m. derechos!. Quito: Dirección Nacional Técnica de Gestión Documental Especializada y Multimedia.

Ecuador . (2018). *Resultados educativos* . https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/02/CIE_ResultadosEducativos18_20190109.pdf

Educapeques. (2020). Autoconcepto infantil. la autoimagen en los niños y como desarrollarla. *portal de educacion infantil y primaria*.

Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. Madrid: Biblioteca Nueva.

Freus, S. (1920). Más allá del principio del placer. . Madrid. Biblioteca Nueva.

Garrote, P. R., y del Carmen Rojas, M. (2019). La validación por juicio de expertos. *Revista Negibra* , 16.

Gimeno, J., y Pérez, Á. (2000). *La función y formación del profesor en la enseñanza para la comprensión. Diferentes perspectivas.* Madrid, España: MORATA. Retrieved 5 de Enero de 2023.

Goñi, A. (1998). *PSICOLOGIA DE LA EDUCACION SOCIOPERSONAL* (2° EDICION ed.). españa: Fundamentos.

Grace. (2012). Desarrollo Psicológico.

Gracia , M. (2020). Técnica de Procesamiento y Análisis de Datos. *Proyectos educativos*. https://proyectoseducativoscr.wordpress.com/elaboracion-del-ante-proyecto/capitulo-iii-marco-metodologico-de-la-investigacion/3-6-tecnica-de-procesamiento-y-analisis-de-datos/

Guitierrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego. *Escuela abierta*. file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-LaBondadDelJuegoPero-1065706%20(1).pdf

Guy, J. (1994). *La educación por el juego.* Madrid, España: Edita. S.E. ATENAS SA.

H.S. Sullivan, K. E. (2017). LA AUTOESTIMA, PROCESO HUMANO. *Psyconex*. file:///C:/Users/Hp/Downloads/328507-Texto%20del%20art_culo-129909-2-10-20210414%20(1).pdf

Idrovo Mora, V., Jaramillo, P., Mantilla, D., y Morillo, L. (2016). *Autoestima, identidad y empoderamiento.* Quito.

Iván Martínez , M. (2016). 20 juegos tradicionales que los niños del siglo XXI ni siquiera conocen. *Los Replicantes*. https://www.losreplicantes.com/articulos/juegos-tradicionales-ninos-siglo-xxi/

Jaramillo, J., y Rosero, E. (2022). *El juego simbólico en el desarrollo de la autoestima en los niños de 4 a 5 años.* Ambato: UTA. https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35679

Leal, P. (27 de octubre de 2015). AUTO RESPETO. *aprendoyeduco.com*. http://www.aprendoyeduco.com/11912/

Martínez, I. (2016). 20 juegos tradicionales que los niños del siglo XXI ni siquiera conocen. *Los Replicantes*. https://www.losreplicantes.com/articulos/juegos-tradicionales-ninos-siglo-xxi/

Melchor, G. (1744-1811). *El juego como medio escolar* . file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996.pdf

Mendez. (2020). *Bases teóricas de la Investigación.* https://www.eumed.net/libros-gratis/2011b/971/bases%20teoricas%20de%20la%20investigacion.html

MinEduc. (2014). *Curriculo de Educación Inicial.* Quito: Ministerio de Educación. Retrieved 24 de Enero de 2023, from https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf

Mitjana, L. (11 de noviembrre de 2021). Siete juegos para mejorar la autoestima de los niños. *bebes y mas*. https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/siete-juegos-para-mejorar-autoestima-ninos

Montenegro, D., y Tello, G. (2018). *Juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de educación inicial-Chiclayo-2017.* UCT-Institucional. http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/339

Núñez Flores, M. (2008). *ESTRATEGIA Y TÉCNICA DEL DISEÑO DE INVESTIGACION.* vol. 12 N.º 21, 33 - 41.

OMS. (2022). *Organizacion mundial de la salud* . https://www.who.int/es/about/frequently-asked-questions#:~:text=%C2%BFC%C3%B3mo%20define%20la%20OMS%20la,ausencia%20de%20afecciones%20o%20enfermedades%C2%BB.

Pedrosa, I. (2019). EVIDENCIAS SOBRE LA VALIDEZ DE CONTENIDO: AVANCES TEÓRICOS Y MÉTODOS PARA SU ESTIMACIÓN. *Accion Psicologica*.

Piaget, J. (1945). En *la formacion del simbolo del niño.* México. Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. (1945). *La formacion del simbolo del niño.* México. Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. (1945). La formation du symbole chez lénfant. PARIS Delachaux & Niestlé.

Platón. (427 - 347 a. C.). Platon. *bibliografias y vida*. https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/platon.htm

Psicologia y pedagogia. (2019). Autoestima infantil y su importancia dentro del desarrollo. *Instituto europeo de educacion*. https://ieeducacion.com/autoestima-infantil/

Pugmire, M. (1996). *El juego espontáneo, vehpiculo de aprendizaje y comunicación.* Madrid, España: NARCEA, S.A. EDICIONES.

Reyes, P. (2022). *Juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima en niños de 5 años, Institución Educativa 00168, Soritor-2022.* Tarapoto. https://hdl.handle.net/20.500.12692/95402

Rios, E., y Jimenez, R. (1995). Jugar y aprender. Educación infantil y primaria. Madrid. U.N.E.D.

Rogers. (1997). *Bases teóricas de la Investigación.* https://www.eumed.net/libros-gratis/2011b/971/bases%20teoricas%20de%20la%20investigacion.html

Rojas, A. G. (2013). LA EDUCACIÓN EMOCIONAL, EL AUTOCONCEPTO,. file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-LaEdcucacionEmocionalElAutoconceptoLaAutoestimaYSu-4596298%20(3).pdf

Rousseau , J. (1712). JACQUES ROUSSEAU. BIOGRAFÍA, APORTACIONES Y OBRAS. *UNIVERSIDAD DEL ORIENTE*. https://cancun.uo.edu.mx/blog/jacques-rousseau-biograf%C3%ADa-aportaciones-y-obras#:~:text=Jean%20Jacques%20Rousseau%20fue%20uno,como%20aquello%20que%20otorga%20poder.

Sagredo Cabrelles. (2018). La influencia del juego para potenciar el desarrollo infantil en el ambito educativo. *BIBLIOTECA VITUAL MIGUEL CERVANTES*. https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-influencia-del-juego-para-potenciar-el-desarrollo-infantil-en-el-ambito-educativo-i-783729/html/

Sampieri, R. H. (2018). *Metodologia de la investigacion.* Mexico . https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf

Sánchez Ferlosio, R. (2005). Discurso de concesión del Premio Cervantes. Madrid, ABC.

Sánchez, Á. (2021). Beneficios de la autoevaluación para los niños. *Portal de educacion infantil y primaria*. https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/autoevaluacion-en-

ninos.html#:~:text=La%20autoevaluaci%C3%B3n%20es%20la%20capacidad,qu%C3%A9%20puede%20hacer%20para%20mejorar.

Sapos y princesas. (2021). Juegos para mejorar y trabajar la autoestima de los niños. *newlester*. https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-mejorar-autoestima-ninos/

Schiller, F. v. (1793). *EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA*. http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c2.html?1648651825702

Senplades. (2016). Enfoques de los derechos humanos. En P. B. Ramiro Rivadeneira Silva, *¡Vivo mis derechos!* (p. Quito).

Suanes, M. (NOVIEMBRE de 2009). AUTOCONOCIMIENTO Y AUTOESTIMA. *TEMAS PARA LA EDUCACION*. https://feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6409.pdf

Tamayo , y Tamayo. (2006). POBLACIÓN Y MUESTRA. *Investigación e Innovación Metodológica*. http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html

UNESCO. (2021). *Educación para el desarrollo sostenible.* https://es.unesco.org/themes/educacion-desarrollo-sostenible

Vygotsky, L. (1979). El papel del juego en el desarrollo del niño. En “El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”. Barcelona. Crítica.

Zamora, M. (2018). *El desarrollo de la autoestima en la educación infantil.* Madrid: UNIR. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/972/2012_11_15_TFG_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf

Anexo 1. Guía

Guía para el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial

Como aporte teórico se fundamenta lo siguientes enunciados:

Educación inicial: la educación inicial, que abarca la etapa temprana de la educación de los niños, generalmente desde los 0 a los 6 años. En esta etapa, los niños experimentan un rápido desarrollo cognitivo, emocional y social, y se sientan las bases para su bienestar y aprendizaje a lo largo de la vida, fundamentado en el Reglamento a la LOEI, Artículo 27 que denomina los niveles educativos del Sistema Nacional de Educación, definiendo tres (3) niveles: Inicial, Básica y Bachillerato; El nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles: Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad; e, Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.

Juegos: Los juegos son actividades recreativas y educativas que involucran la participación activa de los niños, quienes interactúan con elementos lúdicos, reglas y desafíos. Los juegos son una forma natural de aprendizaje y desarrollo para los niños, puesto que les permiten explorar, experimentar, socializar y adquirir habilidades de manera divertida y significativa. En el contexto de la influencia en el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial, los juegos desempeñan un papel crucial.

Algunas características y beneficios de los juegos son:

- Diversión y disfrute: Los juegos son intrínsecamente divertidos y proporcionan alegría y entretenimiento a los niños. Esto crea un ambiente propicio para el aprendizaje y fomenta una actitud positiva hacia las experiencias educativas.
- Desarrollo de habilidades: Los juegos ayudan a desarrollar una amplia gama de habilidades, incluyendo habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. A

través de los juegos, los niños mejoran su coordinación, resolución de problemas, memoria, toma de decisiones, empatía, comunicación y trabajo en equipo.

- Exploración y descubrimiento: Los juegos permiten a los niños explorar su entorno, descubrir nuevas ideas y conceptos, y experimentar con diferentes roles y situaciones. Esto fomenta su curiosidad, creatividad y capacidad para pensar de manera crítica.
- Interacción social: Los juegos promueven la interacción y el juego cooperativo entre los niños. A través de los juegos, aprenden a compartir, tomar turnos, colaborar, negociar y resolver conflictos, fortaleciendo así sus habilidades sociales y su capacidad para relacionarse con otros.
- Autoconfianza y superación: Los juegos ofrecen oportunidades para el logro personal y la superación de desafíos. A medida que los niños adquieren nuevas habilidades y experimentan el éxito en el juego, desarrollan una mayor autoconfianza y una actitud positiva hacia sí mismos.
- Expresión y comunicación: Los juegos brindan a los niños un medio para expresar sus pensamientos, emociones y creatividad. A través del juego simbólico, pueden representar roles y situaciones, lo que les permite practicar habilidades de comunicación y desarrollar su imaginación.

Rol de los juegos: Los juegos desempeñan un papel fundamental en la educación inicial, debido a que permiten a los niños explorar, experimentar, interactuar y aprender de manera lúdica y significativa. Los juegos proporcionan un entorno seguro para el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas, así como para la construcción de la autoestima.

Importancia de la autoestima: La autoestima se refiere a la valoración y percepción que una persona tiene de sí misma. En la educación inicial, el desarrollo de una autoestima positiva es esencial, pues influye en el bienestar emocional, la confianza en sí mismo, la motivación y el éxito académico y social de los niños. Una autoestima sólida en esta etapa temprana sienta las bases para un desarrollo saludable en las etapas posteriores de la vida.

Entorno familiar y social: El entorno familiar y social en el que se encuentran los niños influye en su desarrollo de autoestima. Las interacciones con los padres, cuidadores, pares y docentes desempeñan un papel crucial en la formación de la autoimagen y la autovaloración de los niños. El proyecto debe considerar estos contextos y establecer colaboración y comunicación con las familias y la comunidad educativa.

Enfoque integral del desarrollo infantil: El proyecto debe abordar el desarrollo integral de los niños en la educación inicial, considerando no solo la autoestima, sino también otras dimensiones, como el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico. Los juegos pueden contribuir a múltiples aspectos del desarrollo infantil, y es importante tener una visión holística para promover un crecimiento saludable y equilibrado de los niños.

El marco contextual ayuda a comprender las influencias y factores que afectan el desarrollo de la autoestima de los niños en educación inicial. Al considerar estos elementos, se puede diseñar e implementar estrategias efectivas que aprovechen el poder de los juegos para fortalecer la autoestima y promover el bienestar de los niños en esta etapa crucial de su desarrollo.

A continuación se describen actividades que sustentan el uso de juegos en el desarrollo de la autoestima.

ACTIVIDAD INICIAL	
	
Actividad	Objetos que producen ruido
Objetivo:	Fomentar la exploración y la autoestima en los niños, promoviendo el desarrollo de habilidades auditivas y la discriminación de sonidos, estimulando la curiosidad y la creatividad de los niños al descubrir diferentes fuentes de sonido, desarrollar habilidades de observación y clasificación al identificar y categorizar objetos según su capacidad para producir sonido.
Materiales:	Objetos varios que producen ruido Canciones: La canción de los instrumentos, A tocar a tocar, Hoy vamos a hacer mucho ruido, El concierto de los ruidos
Tiempo:	30 minutos
Desarrollo:	Solicitar a los niños que golpeen su objeto, tratando de imitar una orquesta, la actividad se puede acompañar con la proyección de un video que evidencie la participación de los integrantes de una orquesta.
Evaluación:	Observación directa: Observar a los niños mientras participan en la actividad. Observa su nivel de participación, interacción con los objetos, expresiones faciales, habilidades motoras y su capacidad para discriminar y clasificar los sonidos.
Logro alcanzado:	Al experimentar los objetos mientras los golpean, hacen ruidos con ellos, los estrujan, los mojan, etc., les va a permitir conocer las propiedades de cada uno de ellos, conocimiento que más adelante lo usarán en otras situaciones.

ACTIVIDAD 1	
	
Actividad	El juego de títeres
Objetivo:	Mejorar las habilidades de comunicación, expresión verbal y autoestima: El objetivo es promover el desarrollo del lenguaje oral y las habilidades de comunicación de los niños. Al interactuar con los títeres, los niños pueden practicar la expresión verbal, narrar historias, dialogar y desarrollar su vocabulario y fluidez lingüística, mejorando su autoestima.
Materiales:	Títeres de dedos construidos con guantes o con medias viejas
Tiempo:	60 minutos
Desarrollo:	Utilice dos títeres de dedos, muestre los títeres a los niños/as y con ellos haga cosquillas, besitos y le bailen delante. Haga que los títeres “saluden a él/la niño/a” y “se saluden entre ellos”, diciendo: “hola yo me llamo_____” “y tú, ¿cómo te llamas?” Cree una pequeña conversación entre los títeres y termine con una pequeña canción. Luego entregue uno de los títeres el/la niño/a y establezca “una conversación” entre su títere y el tuyo. Bese y acaricie a su niño/a para que experimente lo feliz que se siente al jugar
Evaluación:	Observación directa: Observa a los niños durante la actividad de juego de títeres. Presta atención a su participación activa, interacción con los títeres y otros niños, creatividad en la narración de historias y expresión de emociones. Observa

	también cómo utilizan los títeres para comunicarse y resolver problemas.
Logro alcanzado:	Descubren por medio de este juego el arte del diálogo, observan que una persona habla primero y luego la otra responde. Escuchan los ritmos y las modulaciones para la sorpresa, las preguntas, las emociones, entre otras. • Expresión emocional: Al interactuar con un títere, los niños pueden proyectar sus propias emociones en el personaje del títere. • Desarrollo del lenguaje y la comunicación: los niños practican habilidades de conversación, narración de historias, vocabulario y expresión verbal. También pueden experimentar diferentes roles y perspectivas, lo que promueve la empatía y la comprensión de los demás. • Mejora de la confianza y autoestima: Al manipular y controlar un títere, los niños adquieren una sensación de control y poder. • Desarrollo de habilidades sociales: Al comunicarse y jugar con títeres, los niños practican habilidades sociales como escuchar, tomar turnos, respetar las opiniones de los demás y resolver conflictos de manera constructiva. • Estimulación de la creatividad y la imaginación: Los títeres ofrecen un espacio de juego imaginativo en el que los niños pueden crear y explorar personajes, escenarios y situaciones. • Apoyo al aprendizaje y la adquisición de conocimientos: Los títeres pueden utilizarse como una herramienta educativa eficaz.

<table>
<tr><td colspan="2">ACTIVIDAD 2

</td></tr>
<tr><td>Actividad</td><td>El juego de las emociones</td></tr>
<tr><td>Objetivo:</td><td>Fomentar la conciencia emocional: El objetivo es ayudar a los niños a reconocer diferentes emociones, tanto en ellos mismos como en los demás. Esto implica desarrollar su capacidad para identificar emociones básicas como alegría, tristeza, enojo, miedo y sorpresa; que fomentarán una buena autoestima</td></tr>
<tr><td>Materiales:</td><td>Imágenes de emoticones, paletas, silicona, cartulina</td></tr>
<tr><td>Tiempo:</td><td>30 minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo:</td><td>Proceso de elaboración:
Recortar la imagen de los emoticones de forma redonda.
Luego pegar en una cartulina dándole forma.
Finalmente pegar en las paletas.
La actividad consiste en que el docente con los demás niños recorta de forma redonda imágenes de dichas emociones; feliz, triste, emocionado, enojado de forma redonda, pegando en una paleta.
Luego individualmente el docente les pide que muestren las caritas en las cuales ellos están o sienten, finalmente uno a uno, presentan su estado de ánimo.</td></tr>
<tr><td>Evaluación:</td><td>Observación directa: Observar el comportamiento de los niños durante la actividad. Presta atención a cómo expresan y manejan sus emociones, cómo interactúan con los demás y cómo participan en las dinámicas del juego. Observa si muestran</td></tr>
</table>

	comprensión emocional, empatía y habilidades de comunicación emocional.
Logro alcanzado:	• Desarrollaron la creatividad e imaginación. • Expusieron su estado de ánimo. • Establecer relación causa-efecto. • Reflejaron su autoestima a través de las imágenes. Se logra potenciar su creatividad, autoestima, su estado emocional, a través de imágenes.

ACTIVIDAD 3	
	
Actividad	El juego de las profesiones
Objetivo:	Promover el trabajo en equipo y la colaboración: fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los niños. Pueden trabajar juntos para representar diferentes roles y realizar tareas o actividades relacionadas con las profesiones. Esto promueve habilidades sociales y la capacidad de trabajar en grupo.
Materiales:	Cartón, papel, cartulina esmaltada, fomix, imágenes
Tiempo:	120 minutos
Desarrollo:	Proceso de elaboración: • Elaborar con los materiales objetos distintivos de profesiones, como gorros, herramientas, entre otros. Inicialmente sondear la profesión que el niño tiene como expectativa a futuro Asignar profesiones a los niños, identificando grupos de al menos 4 niños por cada profesión. Hacer interactuar entre profesiones, con una breve mímica de su accionar Intercambiar papeles
Evaluación:	Observación directa: Observar el comportamiento de los niños durante el juego. Prestar atención a su participación activa, interacción con otros jugadores, creatividad en la representación de roles y habilidades de comunicación. Observa cómo aplican

	su conocimiento sobre las profesiones y cómo resuelven problemas dentro del juego.
Logro alcanzado:	• Desarrollo de habilidades sociales: Al jugar las profesiones, los niños practican habilidades sociales como la comunicación, la colaboración, la negociación y la resolución de conflictos. Aprenden a interactuar con otros niños, a compartir ideas y a trabajar en equipo, lo que fortalece sus habilidades sociales y su capacidad para relacionarse con los demás. • Estimulación del lenguaje y la comunicación: Al representar diferentes roles en las profesiones, los niños tienen la oportunidad de desarrollar su vocabulario, mejorar su expresión verbal y practicar habilidades de conversación. • Fomento de la creatividad y la imaginación: El juego de las profesiones estimula la creatividad y la imaginación de los niños, porque les permite crear escenarios, situaciones y personajes ficticios. Pueden inventar historias, resolver problemas y utilizar su imaginación para explorar diferentes roles y situaciones. • Autoexploración y construcción de identidad: Al representar diferentes profesiones, los niños pueden explorar y experimentar diferentes roles y características. Esto les permite construir su identidad a medida que descubren qué roles y actividades les interesan y con los que se sienten más identificados. • Desarrollo de habilidades motoras y coordinación: Al jugar las profesiones, los niños realizan actividades prácticas y manipulan objetos relacionados con el rol que están representando. Esto contribuye al desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas, así como a la coordinación mano-ojo.

ACTIVIDAD 4



Actividad	El dado mágico
Objetivo:	La actividad busca fomentar la creatividad, la imaginación de los niños al utilizar un dado mágico. El objetivo es que los niños piensen de manera creativa y desarrollen historias, personajes o escenarios a partir de las combinaciones que obtienen al lanzar el dado.
Materiales:	Cartón, figuras, silicona, cartulina esmaltada, fomix, imágenes
Tiempo:	30 minutos
Desarrollo:	Proceso de elaboración: • Recortar el cartón en 6 caras del mismo tamaño. • Pegar formando un cuadrado con silicona. • Finalmente pegar imágenes con figuras varias. La actividad consiste en que el docente con los demás niños prepara un dado forrado de un cartón, en cada lado escribe acciones a realizar por ejemplo: saltar en dos pies, imitar a un animal, o dar vueltas. Se les explica el objetivo del juego, lanzar el dado y leer la acción que se realiza.
Evaluación:	Observación directa: Observar el comportamiento de los niños durante la actividad. Prestar atención a su participación activa, su creatividad al generar ideas, su capacidad de expresión oral y

	su colaboración con otros compañeros. Observa cómo utilizan el dado mágico para crear historias o situaciones y cómo desarrollan su imaginación.
Logro alcanzado:	• Desarrollaron la creatividad e imaginación, por cuanto se busca estimular la imaginación de los niños al plantearles desafíos o situaciones que deben resolver • Desarrollaron la capacidad narrativa, se busca promover la expresión oral de los niños al compartir las historias o situaciones que crean a partir de las combinaciones del dado. • Trabajo colaborativo, la actividad al desarrollarse en grupos de trabajo fomenta la interacción.

ACTIVIDAD 6	
	
Actividad	Cajitas alegres
Objetivo:	Fomentar la autoestima y el orgullo personal: Al finalizar la actividad, los niños tendrán cajitas personalizadas y decoradas por ellos mismos. Esto puede contribuir a fortalecer su autoestima y sentirse orgullosos de su trabajo creativo. El objetivo es que los niños se sientan valorados y reconocidos por sus logros.
Materiales:	Caja de fosforo, imágenes de niños, emoticones, goma
Tiempo:	30 minutos
Desarrollo:	Proceso de elaboración: • Con una cajita de fosforo, pegamos una imagen del niño o niña en la parte externa de la caja. • Luego recortamos la imagen de un emoticón. • Finalmente lo colocamos dentro de la caja de fosforo. La actividad consiste en que el docente con los demás niños prepara una cajita de fosforo , pegando un emoticón en la parte externa de la caja explicándoles el objetivo del juego
Evaluación:	Observación directa: Observar el comportamiento de los niños durante la actividad. Presta atención a su participación activa, su creatividad al decorar las cajitas y su nivel de concentración. Observar cómo utilizan los materiales, qué colores y diseños eligen y cómo se desenvuelven en el proceso de decoración.
Logro alcanzado:	• Desarrollo de habilidades motoras finas: Los niños mejoraron su destreza manual al manipular los materiales de

	decoración y realizar los detalles en las cajitas. Esto implica un desarrollo de las habilidades motoras finas, como el agarre y el control del lápiz, pincel o adhesivos. • Creatividad y expresión personal: permitió que los niños utilizaran su imaginación y creatividad al decorar las cajitas. Cada niño pudo expresar su estilo personal y plasmar su propia visión artística en la decoración, lo que promovió la expresión personal y la individualidad. • Trabajo en equipo y colaboración: los niños tuvieron la oportunidad de colaborar, intercambiar ideas y apoyarse mutuamente en el proceso de decoración. Esto promovió el trabajo en equipo, la comunicación y la capacidad de trabajar de forma colaborativa.

<table>
<tr><td colspan="2">ACTIVIDAD 6
</td></tr>
<tr><td>Actividad</td><td>El espejo mágico</td></tr>
<tr><td>Objetivo:</td><td>La actividad busca que los niños se observen a sí mismos en el espejo y reflexionen sobre su apariencia física, emociones y expresiones. El objetivo es que desarrollen la conciencia de sí mismos y adquieran un mayor conocimiento de su propia identidad.</td></tr>
<tr><td>Materiales:</td><td>Espejo</td></tr>
<tr><td>Tiempo:</td><td>30 minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo:</td><td>La actividad consiste en que el docente ubica un espejo grande, poniendo de frente a cada niño, haciendo que cada uno se mire parte de su cuerpo comenzando de la cabeza a los pies.
Luego realizamos individualmente preguntas a cada niño.</td></tr>
<tr><td>Evaluación:</td><td>Observación directa: Observar el comportamiento de los niños durante la actividad. Prestar atención a su nivel de participación, su actitud hacia el espejo y su capacidad para reflexionar sobre su apariencia física y emociones. Observa si muestran interés, si se sienten cómodos al mirarse en el espejo y si expresan sus emociones de manera adecuada.</td></tr>
<tr><td>Logro alcanzado:</td><td>• Desarrollo de la autoconciencia: Los niños tuvieron la oportunidad de reflexionar sobre su apariencia física, expresiones faciales y emociones al mirarse en el espejo. Esto promueve el desarrollo de la autoconciencia,</td></tr>
</table>

	permitiéndoles identificar y reconocer sus características individuales. • Reconocimiento y expresión emocional: los niños identificaron y expresaron sus emociones mientras se veían reflejados en el espejo. • Fomento de la autoaceptación y la autoestima: Al reflexionar sobre su apariencia física y emociones, los niños desarrollaron una mayor aceptación de sí mismos. Esto promueve la autoestima y la valoración positiva de su imagen y emociones. • Mejora de la habilidad comunicativa: La actividad les brindó la oportunidad de expresar sus pensamientos y emociones de manera verbal. • Estimulación de la empatía y la comprensión emocional: Al observar y compartir las emociones reflejadas en el espejo, los niños desarrollan la empatía y la capacidad de comprender las emociones de los demás.

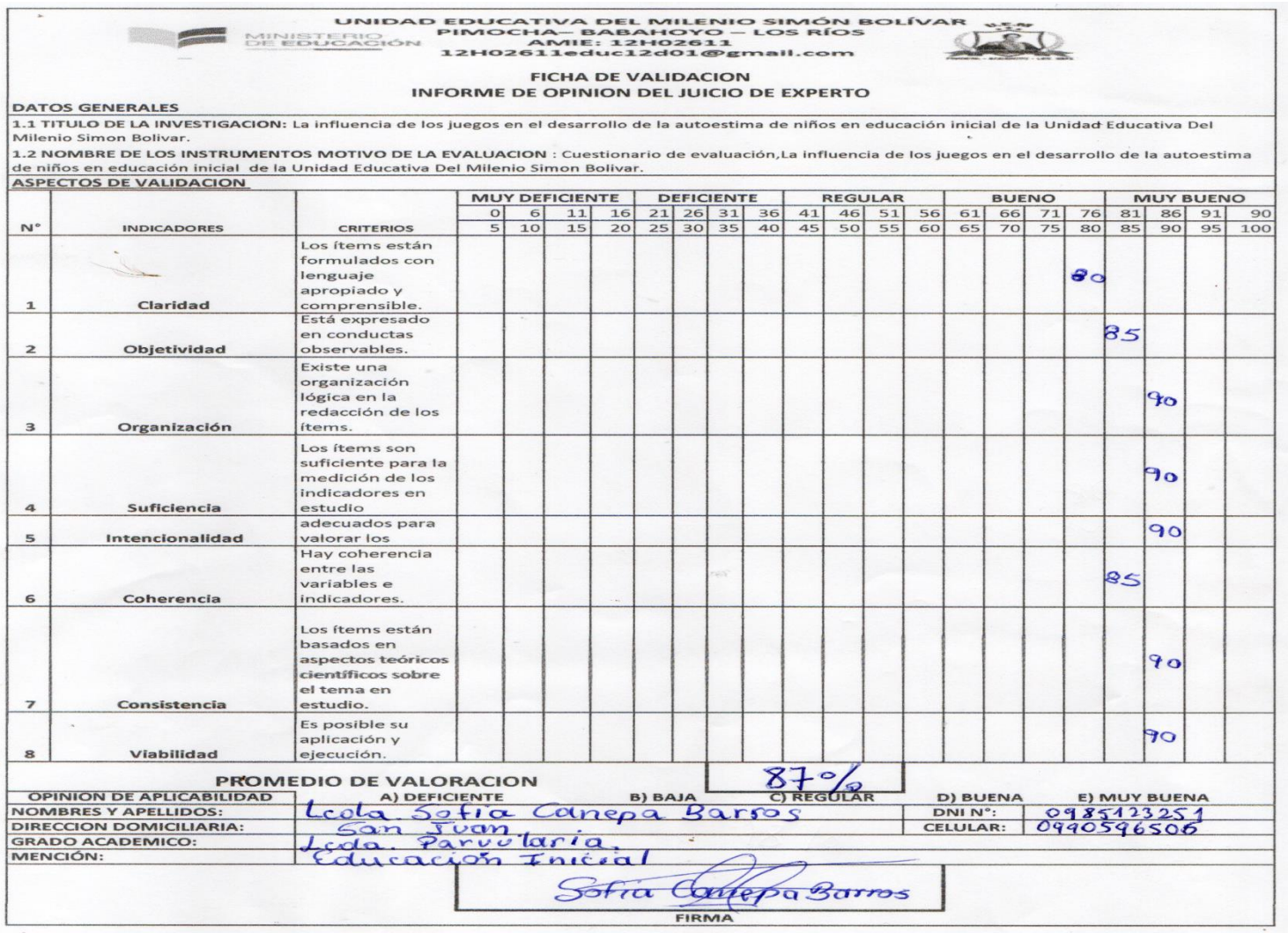
<table>
<tr><td colspan="2">ACTIVIDAD 7
</td></tr>
<tr><td>Actividad</td><td>El Teatro de Títeres</td></tr>
<tr><td>Objetivo:</td><td>Fomentar la imaginación, la creatividad y la participación activa de los niños en la narración de cuentos a través del uso de títeres, mejorando su autoestima al ser el niño el protagonista de una historia.</td></tr>
<tr><td>Materiales:</td><td>Títeres de mano o de dedo, un escenario improvisado (puede ser una mesa, una caja grande o una cortina colgante), libros de cuentos o historias infantiles.</td></tr>
<tr><td>Tiempo:</td><td>60 minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo:</td><td>Introducción (10 minutos):
Reunir a los niños en un espacio cómodo y acogedor.
Hacer una breve introducción sobre la importancia de los cuentos y cómo los títeres pueden ayudar a dar vida a las historias.
Mostrar los títeres que se utilizaran explicando cómo funcionan.
Invita a los niños a elegir un cuento o historia que les gustaría representar con los títeres.
Ayudar a los niños a crear personajes de títeres relacionados con el cuento elegido. Pueden dibujar y recortar figuras de papel, decorar calcetines o usar títeres ya existentes.
Animar a los niños a ser creativos y a personalizar sus títeres según los personajes del cuento.
Pedir a los niños que ensayen la historia del cuento, asignando a cada uno un personaje, animándolos a que practiquen los</td></tr>
</table>

	movimientos y las voces de los títeres para darles vida durante la representación. Representación teatral, colocar el escenario improvisado en un lugar visible para todos los niños. Anima a los niños a interactuar con los títeres y a narrar la historia de manera creativa y divertida.
Evaluación:	Observación directa: Observar el comportamiento de los niños durante la actividad. Después de la representación, reunir a los niños para una breve discusión sobre la actividad, preguntando qué les gustó más de la experiencia, qué aprendieron y cómo se sintieron al participar en el teatro de títeres.
Logro alcanzado:	Esta actividad combina la lectura, la narración de historias y el juego teatral con títeres, permitiendo a los niños utilizar su imaginación y creatividad para dar vida a los personajes de los cuentos. Además, promueve la participación activa, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas, además ayuda a mejorar la autoestima, al sentirse parte de la historia que representan.

ACTIVIDAD 8	
	
Actividad	Las rutinas de aseo
Objetivo:	Fomentar hábitos de aseo e higiene personal en los niños de manera divertida y participativa, ayudando a mejorar su autoestima con base a la autonomía y responsabilidad creando hábitos saludables.
Materiales:	– Tarjetas o imágenes que representen diferentes rutinas de aseo (cepillarse los dientes, lavarse las manos, bañarse, peinarse, etc.). – Un tablero o espacio designado para colocar las tarjetas. – Un dado o una rueda giratoria.
Tiempo:	60 minutos
Desarrollo:	Reunir a los niños en un espacio adecuado para la actividad. Explicar la importancia del aseo e higiene personal y cómo contribuye a mantenernos saludables. Presentar las tarjetas o imágenes que representan diferentes rutinas de aseo. Colocar las tarjetas o imágenes en el tablero o espacio designado. Explicar a los niños cómo funcionará el juego y cómo pueden participar. Invitar a los niños a turnarse para lanzar el dado o hacer girar la rueda.

	El número o la sección en la que caiga el dado o la rueda indicará la rutina de aseo que deben realizar. Cada niño que participe debe actuar la rutina de aseo correspondiente (por ejemplo, simular el cepillado de dientes, lavado de manos, etc.). Animar a los demás niños a aplaudir y felicitar a quien realice la rutina correctamente.
Evaluación:	Observación directa: Observar el comportamiento de los niños durante la actividad. Después de jugar, reunir a los niños para una breve conversación sobre la actividad. Preguntar a los niños cómo se sintieron al participar en el juego y cómo pueden aplicar las rutinas de aseo en su vida diaria. Destacar la importancia de mantener una buena higiene personal y cómo contribuye a su bienestar y salud.
Logro alcanzado:	Esta actividad ayuda a los niños a asociar el aseo e higiene personal con una experiencia divertida y participativa. Además, promueve la práctica de rutinas de aseo de manera lúdica y refuerza la importancia de mantener una buena higiene personal, apoyando al desarrollo de su autoestima fundamentada en responsabilidad y hábitos saludables

Anexo 2. Fichas de Validación



UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO SIMÓN BOLÍVAR
PIMOCHA– BABAHOYO – LOS RÍOS
AMIE: 12H02611
12H02611educ12d01@gmail.com

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACION
INFORME DE OPINION DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1 TITULO DE LA INVESTIGACION: La influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial de la Unidad Educativa Del Milenio Simon Bolivar.

1.2 NOMBRE DE LOS INSTRUMENTOS MOTIVO DE LA EVALUACION : Cuestionario de evaluación,La influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial de la Unidad Educativa Del Milenio Simon Bolivar.

ASPECTOS DE VALIDACION

			MUY DEFICIENTE				DEFICIENTE				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
			0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	90
N°	INDICADORES	CRITERIOS	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1	Claridad	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y comprensible.																80				
2	Objetividad	Está expresado en conductas observables.																	85			
3	Organización	Existe una organización lógica en la redacción de los ítems.																		90		
4	Suficiencia	Los ítems son suficiente para la medición de los indicadores en estudio																		90		
5	Intencionalidad	adecuados para valorar los																		90		
6	Coherencia	Hay coherencia entre las variables e indicadores.																	85			
7	Consistencia	Los ítems están basados en aspectos teóricos científicos sobre el tema en estudio.																		90		
8	Viabilidad	Es posible su aplicación y ejecución.																		90		

PROMEDIO DE VALORACION 87%

OPINION DE APLICABILIDAD	A) DEFICIENTE	B) BAJA	C) REGULAR	D) BUENA	E) MUY BUENA
NOMBRES Y APELLIDOS:	Lcda. Sofia Canepa Barros			DNI N°:	0985123251
DIRECCION DOMICILIARIA:	San Juan			CELULAR:	0990596506
GRADO ACADEMICO:	Lcda. Parvularia.				
MENCIÓN:	Educación Inicial				

Sofia Canepa Barros
FIRMA

UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO SIMÓN BOLÍVAR
PIMOCHA– BABAHOYO – LOS RÍOS
AMIE: 12H02611
12H02611educ12d01@gmail.com

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACION
INFORME DE OPINION DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1 TITULO DE LA INVESTIGACION: La influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial de la Unidad Educativa Del Milenio Simon Bolivar.

1.2 NOMBRE DE LOS INSTRUMENTOS MOTIVO DE LA EVALUACION : Cuestionario de evaluación,La influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial de la Unidad Educativa Del Milenio Simon Bolivar.

ASPECTOS DE VALIDACION

N°	INDICADORES	CRITERIOS	MUY DEFICIENTE 0 6 11 16 / 5 10 15 20	DEFICIENTE 21 26 31 36 / 25 30 35 40	REGULAR 41 46 51 56 / 45 50 55 60	BUENO 61 66 71 76 / 65 70 75 80	MUY BUENO 81 86 91 90 / 85 90 95 100
1	Claridad	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y comprensible.				75	
2	Objetividad	Está expresado en conductas observables.				75	
3	Organización	Existe una organización lógica en la redacción de los ítems.				80	
4	Suficiencia	Los ítems son suficiente para la medición de los indicadores en estudio					85
5	Intencionalidad	adecuados para valorar los				80	
6	Coherencia	Hay coherencia entre las variables e indicadores.					85
7	Consistencia	Los ítems están basados en aspectos teóricos científicos sobre el tema en estudio.				75	
8	Viabilidad	Es posible su aplicación y ejecución.				81	

PROMEDIO DE VALORACION 80%

OPINION DE APLICABILIDAD	A) DEFICIENTE	B) BAJA	C) REGULAR	D) BUENA	E) MUY BUENA
NOMBRES Y APELLIDOS:	Lcda. Cristina Chica Narvaez			DNI N°:	120754321-6
DIRECCION DOMICILIARIA:	Babahoyo - Bay Pass			CELULAR:	0992351239
GRADO ACADEMICO:	Lcda. Parvularia				
MENCIÓN:	Educación Inicial				

Cristina Chica M.

FIRMA

UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO SIMÓN BOLÍVAR
PIMOCHA– BABAHOYO – LOS RÍOS
AMIE: 12H02611
12H02611educ12d01@gmail.com

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACION
INFORME DE OPINION DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1 TITULO DE LA INVESTIGACION: La influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial de la Unidad Educativa Del Milenio Simon Bolivar.

1.2 NOMBRE DE LOS INSTRUMENTOS MOTIVO DE LA EVALUACION : Cuestionario de evaluación,La influencia de los juegos en el desarrollo de la autoestima de niños en educación inicial de la Unidad Educativa Del Milenio Simon Bolivar.

ASPECTOS DE VALIDACION

N°	INDICADORES	CRITERIOS	MUY DEFICIENTE 0 6 11 16 / 5 10 15 20	DEFICIENTE 21 26 31 36 / 25 30 35 40	REGULAR 41 46 51 56 / 45 50 55 60	BUENO 61 66 71 76 / 65 70 75 80	MUY BUENO 81 86 91 90 / 85 90 95 100
1	Claridad	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y comprensible.				71	
2	Objetividad	Está expresado en conductas observables.				75	
3	Organización	Existe una organización lógica en la redacción de los ítems.				80	
4	Suficiencia	Los ítems son suficiente para la medición de los indicadores en estudio				75	
5	Intencionalidad	adecuados para valorar los				80	
6	Coherencia	Hay coherencia entre las variables e indicadores.				80	
7	Consistencia	Los ítems están basados en aspectos teóricos científicos sobre el tema en estudio.				80	
8	Viabilidad	Es posible su aplicación y ejecución.				80	

PROMEDIO DE VALORACION 78%

OPINION DE APLICABILIDAD	A) DEFICIENTE	B) BAJA	C) REGULAR	D) BUENA	E) MUY BUENA
NOMBRES Y APELLIDOS:	María Montoya Cabanilla			DNI N°:	0939376931
DIRECCION DOMICILIARIA:	Lulla 4 de Mayo.			CELULAR:	0991192663
GRADO ACADEMICO:	Lcda. Parvularios				
MENCIÓN:	Educación Inicial				

María Montoya C.

FIRMA

Anexo 3. Fichas de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN

TEMA DE INVESTIGACION: LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA DE NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO SIMÓN BOLÍVAR.

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO INTEGRAL DEL BUEN VIVIR DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO SIMÓN BOLÍVAR

NOMBRE: Honey Yanee Procel
GRADO: Inicial -2
DOCENTE: Lcda Cristina Chica Manzano

DIMENCIONES	ITEMS	SIEMPRE (1)	CASI SIEMPRE (2)	NUNCA (3)
FISICA	LE GUSTA COMPARARSE FISICAMENTE CON LOS DEMAS.		2	
	SE DESCRIBE COMO UNA PERSONA BELLA DETALLANDO SUS CARACTERISTICAS FISICAS.		2	
SOCIAL	JUEGA CON SUS COMPAÑEROS DE CLASE.	1		
	JUEGA RESPETANDO LAS REGLAS DE LOS JUEGOS.		2	
AFECTIVA	SE MUESTRA AMABLE CON SUS COMPAÑEROS.		2	
	MUESTRA CON ENTUSIASMO LOS TRABAJOS REALLIZADOSS EN CLASE.	1		
ACADEMICA	REALIZA SUS DEBERES DE MANERA CREATIVA.		2	
	LE GUSTA COMPARTIR SUS MATERIALES CON SUS DEMAS COMPAÑEROS.	1		
ETICA	ESTABLECE REGLAS DE CNVIIVENCIA EN EL JUEGO		2	
	ES RESPONSABLE CON SUS TAREAS.		2	
TOTAL		3	14	= 18

CRITERIO	EVALLUACION
SIEMPRE	1
CASI SIEMPRE	2
NUNCA	3

NIVEL	VARIABLE
BAJO	10-20
ALTO	20-30

Anexo 4. Encuesta aplicada a Docentes

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

DIRECCIÓN DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Del Milenio Simón Bolívar Parroquia-Pimocha del Cantón-Babahoyo.

Objetivo:

La presente encuesta se realiza con el propósito de analizar la Influencia De Los Juegos En El Desarrollo De La Autoestima De Niños En Educación Inicial De La Unidad Educativa Del Milenio Simón Bolívar.

BLOQUE I: Dimensión física

1. ¿Considera importante el desarrollo de las actividades físicas en el nivel inicial?

Muy importante (X) Importante ( )
Poco importante ( ) Nada importante ( )

2. ¿Los estudiantes presentan habilidades en el juego las "4 Esquinas"?

Si(X) No ( )

BLOQUE II: Dimensión Social

3. ¿Usted aplica el juego de roles en la jornada de trabajo con sus estudiantes?

Frecuentemente ( ) Ocasionalmente (X)
Nunca ( )

4. Señale que juegos de roles realiza con mayor frecuencia

Interpretar a un maestro ( ) Interpretar a mama y a papa (X)

Interpretar a un doctor (X) Interpretar a pilotos ( )

BLOQUE III: Dimensión afectiva

5. ¿Considera conveniente el uso de juegos expresando sus emociones en niños?

Muy conveniente ( ) Poco conveniente (X)
Nada conveniente ( )

6. ¿Cree usted que los niños al expresar sus emociones se hacen vulnerables?

Siempre ( ) A veces (X) Nunca ( )

BLOQUE IV: Dimensión Académica

7. ¿Cree usted que es conveniente la aplicación de juegos para fomentar el aprendizaje escolar en niños?

Muy conveniente (X) Poco conveniente ( )
Nada conveniente ( )

8. ¿Cree usted que mediante el juego los niños mejoran su Autoestima?

Siempre (X) A veces ( ) Nunca ( )

BLOQUE V: Dimensión Ética

9. ¿Cree usted que el juego impide la formación ética en niños?

Siempre ( ) A veces (X) Nunca ( )

10. ¿Cree usted que mediante el juego los niños trasmiten valores?

Siempre (X) A veces ( ) Nunca ( )

Anexo 5. Fotografías del proceso



Niños jugando emociones



Niños jugando emociones



Juego de cajita mágica



Juego del espejo mágico



Juego de las profesiones (roles)