



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Título

Lúdica y Autoestima

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en Educación
Básica

Autor:

Mejía Remache Luz Giorgina

Tutor:

Mgs. José Félix Rosero López

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Luz Giorgina Mejía Remache**, con cédula de ciudadanía **0650056740**, autora del trabajo de investigación titulado: **LÚDICA Y AUTOESTIMA**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 13 de enero de 2025.



Luz Giorgina Mejía Remache

C.I: 0650056740

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs José Félix Rosero López catedrático adscrito a la **Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **LÚDICA Y AUTOESTIMA**, bajo la autoría de **Luz Giorgina Mejía Remache**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 13 días del mes de enero de 2025



Mgs. José Félix Rosero López

C.I: 0602685554

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **LÚDICA Y AUTOESTIMA**, presentado por **Luz Giorgina Mejía Remache**, con cédula de identidad número **0650056740**, bajo la tutoría de Mgs. **José Félix Rosero López**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 16 de abril de 2025.

Msc. Hugo Marcelo Campos Yedra
Presidente del Tribunal de Grado



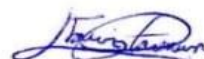
Firma

Msc. Paco Fernando Janeta Patiño
Miembro del Tribunal de Grado



Firma

PhD. Tannia Alexandra Casanova Zamora
Miembro del Tribunal de Grado



Firma



CERTIFICACIÓN

Que, **MEJIA REMACHE LUZ GIORGINA** con CC: **0650056740**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGIAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " **LÚDICA Y AUTOESTIMA**", cumple con el 4 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Compilatio**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 24 de marzo de 2025

Mgs. Félix Rosero
TUTOR (A)

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis hijas Gabriela Roca y Meribed Roca, quienes han sido mi fuerza y motor para seguir adelante, que ellas aun siendo niñas comprendían el tiempo que dedicaba a mis estudios y me inspiraban a continuar aun sabiendo que mi estado emocional y personal ya no podía, argumentándome “Tú puedes Mamá”, por tal razón este trabajo les pertenece.

A mi esposo Benito Roca, un hombre luchador, comprensible, amoroso y trabajador, quien me brindo ese apoyo incondicional día con día aun sabiendo que este camino no sería fácil para ninguno de los dos por el hecho de ser padres, pero que aun así supo guiarme, aconsejarme y acompañarme en este largo trayecto, con la grata seguridad de que nuestro esfuerzo en su momento tendrá resultados factibles de un trabajo en equipo.

A mi Madre Lolita Mejía, quien con su apoyo incondicional tampoco permitió que su hija se rinda, siendo ella un ejemplo de arduo trabajo, dejándome ver que la vida no es fácil y que por eso debía estudiar, hoy te digo “Mamá lo estamos logrando”. Sabiendo que todo este trabajo no sería posible sin sus cuidados, afecto, palabras motivadoras, regaños, consejos, amor y sobre todo por sacrificar sus sueños para que yo pueda cumplir los míos.

A Dios, a mi Divino Niño Mejía y a la memoria de mi abuelita María Teresa Remache Lema, quien hoy por hoy no está conmigo, pero siempre estará en mi mente y en mi corazón, quien siempre creyó en que su nieta podía lograr grandes cosas si se lo proponía y que sobre todo antes de partir me dijo “Hija mía sigue estudiando”, hoy yo le diré “Lo logré mi viejita y voy por más, la quiero y la extraño”.

A mis hermanos Elizabeth y Jhonnatan Mejía sobrinas Angie y Jhuly Roca, cuñado Julio Roca, amigos incondicionales Alexandra Simbaña, Karina Yuccha y Esteban Mina, con quienes tengo buenos recuerdos y que en su momento me brindaban ese apoyo emocional, guía y abrazos que tanto necesitaba para concluir mi carrera hoy les digo “Gracias”.

A mi asesor de tesis Mgs. Félix Rosero, quien con su ejemplo, paciencia, guía y enseñanza permitió que este prestigioso trabajo se realice de buena manera.

Finalmente, dedico este trabajo a mi persona, por ser un ejemplo de perseverancia, sacrificio y dedicación; porque, aunque hubo momentos en que quería rendirme mi subconsciente me decía no lo hagas, da un esfuerzo más y por favor no te rindas.

Que este trabajo sirva de ejemplo para alcanzar nuevos conocimientos.

Luz Giorgina Mejía Remache

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a todas las personas que de una u otra forma han contribuido a la realización de este trabajo investigativo.

A Dios, mis hijas, esposo, madre, abuelita, hermanos, sobrinas, amigos incondicionales y demás familiares por sus buenos deseos de ver mis sueños cumplidos y alcanzar mis metas. Gracias por su apoyo constante y por animarme a triunfar.

A mi asesor de tesis Mgs. Félix Rosero, por su guía y valiosos consejos que me ayudaron a desarrollar este trabajo y por inspirarme a seguir investigando.

A mis compañeros de clase, por las discusiones enriquecedoras y el trabajo en equipo que hicieron que esta travesía este llena de anécdotas y sobre todo por lograr terminar en conjunto, también les digo gracias y éxitos, compañeros.

A la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”, en especial a los 31 niños de 4to E.G.B “C” por abrirme sus puertas y permitirme realizar este arduo trabajo, desde lo más profundo de mi corazón les digo “Gracias”.

Así mismo, quiero agradecer a mis tutoras de practica Preprofesionales Ps. Ivonne Castillo, Mgs. Rocío Gadway, Msc. Karina Alomia y Msc. Priscila Chamba, quienes me dotaron de conocimientos y consejos para culminar la carrera y me brindaron su apoyo moral. Gracias, mis Profesoras, me enseñaron bastante.

Del mismo modo, agradezco sinceramente a la Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y tecnologías, Carrera de Educación Básica y sus trabajadores, especialmente a todos mis profesores, quienes con su cariño, paciencia y dedicación supieron guiarnos a lo largo del camino, preparándonos para ejercer en el ámbito laboral y quienes han velado porque seamos docentes innovadores.

Desde lo más profundo de mi corazón, gracias a todos.

Que día con día mi trabajo muestre esa gratitud a las personas que me guiaron.

Luz Giorgina Mejía Remache

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I..... 14

1. INTRODUCCION..... 14

1.1 Antecedentes de investigaciones anteriores..... 15

1.2 Planteamiento del problema..... 17

1.2.1 Formulación del problema..... 18

1.2.2 Preguntas de investigación 18

1.3 Justificación 18

1.4 Objetivos..... 20

1.4.1 Objetivo General 20

1.4.2 Objetivos específicos..... 20

CAPÍTULO II..... 21

2. MARCO TEÓRICO 21

2.1 LÚDICA 21

2.1.1 Características de la lúdica 21

2.1.2 ¿Cómo se trabaja la lúdica en el aprendizaje?..... 22

2.1.3 Metodología activa 22

2.1.4 Estrategia lúdica 22

2.1.5 ¿Cuáles son las metodologías activas o estrategias lúdicas?..... 23

2.1.6 ¿Cómo utilizar el contexto para trabajar estrategias lúdicas?..... 25

2.1.7	¿De qué trata el Constructivismo de Piaget?	25
2.1.8	¿Qué es capaz de hacer un niño de 7 años según Piaget?.....	26
2.1.9	¿Cuál es el proceso para trabajar actividades lúdicas?	27
2.2	AUTOESTIMA.....	39
2.2.1	Características del autoestima	39
2.2.2	Tipos/Niveles de autoestima.....	41
2.2.3	¿Qué es la identidad del yo según Giddens?	41
2.2.4	¿Cómo se desarrolla la identidad?	42
2.2.5	¿Cuáles son los elementos de la identidad?.....	42
2.2.6	¿Por qué es importante el desarrollo de la identidad?	43
2.2.7	¿Por qué las diferencias son producto de la exclusión?.....	43
2.2.8	Relación entre: Lengua-Comunicación-Identidad.....	43
2.2.9	Psicología cognitiva.....	44
2.2.10	¿Cómo están caracterizadas las habilidades cognitivas que debemos trabajar para desarrollar su autoestima?.....	44
2.2.11	¿De qué trata la teoría de Goleman?.....	45
2.2.12	¿Qué es la lúdica en el desarrollo del autoestima?	45
CAPÍTULO III		46
3.	METODOLOGIA.....	46
3.1	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	46
3.2	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	46
3.3	FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA.....	46
3.4	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	46
3.5	TIPO DE INVESTIGACIÓN	47
3.5.1	Por el nivel o alcance.....	47
3.5.2	Descriptiva.....	47
3.5.3	Por el lugar	47
3.5.4	Por el tiempo.....	48
3.5.5	Por el objetivo.....	48
3.6	UNIDAD DE ANÁLISIS	48
3.6.1	Población	48
3.6.2	Muestra	48

3.7	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCION DE DATOS	48
3.7.1	Técnica: Entrevista	48
3.7.2	Técnica: Observación no participante	49
3.8	TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO – ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	49
CAPÍTULO IV		50
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	50
CAPÍTULO V.....		68
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	68
5.1	Conclusiones.....	68
5.2	Recomendaciones	68
BIBLIOGRAFÍA.....		70
ANEXOS.....		72
Anexo 1: Diario de campo		72
Anexo 2: Cuestionario.....		77
Anexo 3: Matriz de la guía de observación para la entrevista		78
Anexo 4: Matriz de la guía de observación de las actividades.....		81
Anexo 5: Fotografías		86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Planificación de actividades lúdicas para la autoaceptación	29
Tabla 2: Planificación de actividades lúdicas para la resiliencia.....	33
Tabla 3: Planificación de actividades lúdicas para la autoconfianza.....	36
Tabla 4: Matriz de resultados de la guía de observación.....	50
Tabla 5: Matriz de la guía de observación para la entrevista.....	58

RESUMEN

La investigación titulada “Lúdica y Autoestima”, abordó el autoestima en el aspecto emocional y social de los niños y, en relación a la lúdica como herramienta fundamental para fomentar el aprendizaje, el entretenimiento y la diversión, proporcionando en los niños experiencias educativas enriquecedoras. Es así que, se planteó como objetivo principal explorar estrategias lúdicas para el autoestima de los estudiantes, dado que el problema surge debido a una existencia de carencia respecto a la implementación de juegos que fomenten el crecimiento personal y la motivación de los niños en las unidades educativas donde la investigadora realizó sus prácticas preprofesionales. A través de la integración del proceso con estrategias lúdicas, tales como aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en retos se buscó contribuir en una autoestima saludable, facilitando así a la formación integral de los niños y solidificando su autoaceptación, resiliencia y autoconfianza. La unidad de análisis para este trabajo fueron 31 niños de 4to E.G.B “C” de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”, a los cuales se les realizó estrategias enfocándose en su desarrollo emocional. Así mismo, el trabajo se fundamentó en un enfoque cualitativo con un diseño no experimental, permitiendo una comprensión más profunda de como los estudiantes perciben las variables de estudio. Las técnicas de investigación incluyeron la entrevista a través de un cuestionario de 10 preguntas abiertas y la observación no participante con guías de observación y diario de campo, para recoger información sobre cómo actúan los niños, cuáles son sus sentimientos, emociones y acciones, con el fin de alcanzar los objetivos establecidos. Con todo esto, se obtuvo como resultado por medio de la observación de las categorías lúdica y autoestima, conjuntamente con el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en retos, que favorecen el autoestima de los estudiantes, porque son actividades que incentivan al niño a autoaceptarse, a ser más resilientes y a tener autoconfianza en ellos mismos, creando así un aprendizaje y desarrollo más placentero y significativo.

Palabras claves: Lúdica, Autoestima, Estrategias lúdicas, Estudiantes.

ABSTRAC

The present research entitled “ **PLAYFUL AND SELF-ESTEEM ACTIVITIES ARE BEING ADRESSED INTO EMOTIONAL AND SOCIAL ASPECTS, AND THE IMPLEMENTATION OF GAMES THAT PROMOTE PERSONAL GROWTH, MOTIVATION TO THE STUDENTS OF THE FOURTH LEVEL C, AT DR. NICANOR LARREA LEON EDUCATIONAL UNIT** ” Where the researcher conducted his/her pre-professional internship. Throughout the connection to playfulness as a fundamental tool to promote learning, entertainment and fun, providing children with enriching educational experiences. The main objective is to explore play strategies for the self-esteem of students, due to the existence of a lack of integration of the process with playful strategies, such as cooperative learning and challenge-based learning, in order to contribute to a healthy self-esteem, facilitating the integral formation and solidifying their self-acceptance, resilience and self-confidence. The random sample of 31 children to whom have been focused on their emotional development. Likewise, the work was based on a qualitative approach with a non-experimental design, allowing a deeper understanding of how students perceive the study variables. The research techniques included a questionnaire of 10 open-ended questions and non-participant with observation and a field diary, to collect information on how they act, their feelings, emotions and actions. It has been obtained as a result through the observation of the categories playfulness and self-esteem, together with cooperative learning and challenge based learning to improve their confidence because of the activities that encourage the pupils to faith in themselves, also to become more resilient to create a very pleasant and meaningful learning and development environment.

Keywords: Playfulness, Self-esteem, Playful strategies, Students.



Reviewed by:
Mgs. Doris Valle V.
ENGLISH PROFESSOR
C.C 0602019697

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCION

A lo largo de los años, poseer una autoestima equilibrada genera estabilidad emocional, sentimental y un desenvolvimiento adecuado de los niños en cualquier ámbito donde deben desarrollarse de manera eficaz, así mismo, la lúdica ha permitido dotar de placer, diversión, entretenimiento y sobre todo de brindarles un tipo de enseñanza a los niños con los cuales se realizó las actividades. El problema central de la investigación se presentó en la U.E “Dr. Nicanor Larrea León”, donde por medio de las prácticas preprofesionales se observó que no realizan actividades lúdicas que le permitan al niño crecer, motivarse y construir una autoestima sólida y adecuada para poder desenvolverse de mejor manera en su contexto académico.

El propósito principal fue explorar actividades lúdicas para el autoestima de los niños, no se trató de imponer métodos estrictos que puedan limitar la expresión y el disfrute del aprendizaje; por el contrario, se trató de que los niños se sientan más seguros de sí mismos reconociendo, valorando sus habilidades, logros a través del juego y aprendan a trabajar en equipo reforzando su autoestima. Con este trabajo se caracterizó el autoestima de los estudiantes, se elaboró procesos con estrategias lúdicas para el autoestima de los niños por medio del lenguaje y finalmente, se describió a el autoestima a partir de las estrategias lúdicas.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, las variables que posee este trabajo investigativo son significativas y pueden ser exploradas desde varias perspectivas. Por un lado, gracias a la lúdica se evidenció la capacidad de jugar y la inclusión en actividades recreativas que promuevan la participación y el disfrute. Por otro lado, el autoestima es fundamental para poseer un bienestar emocional y social.

El trabajo de investigación tiene una notable trascendencia e impacto social por varias razones. Primero, porque aportó de manera significativa en los estudiantes de 4to E.G.B “C”, debido a que este problema no permite que los niños se desenvuelvan de manera adecuada en su ambiente académico. Segundo, este trabajo radicó en su capacidad para mejorar la vida de los niños, transformar entornos educativos, sensibilizar a la sociedad y contribuir a políticas públicas que promuevan el desarrollo integral de la infancia. Por último, se abordó el tema lúdica y autoestima, pues de esta manera se está invirtiendo en un futuro más saludable y equilibrado para las nuevas generaciones. Este trabajo de investigación se desarrolló por medio de cinco capítulos, cada uno con diversos apartados donde se trató los sustentos teóricos, metodológicos y pautas de la autora.

En el **capítulo I** Introducción, se elaboró los antecedentes de investigaciones y estudios pasados en compañía del planteamiento del problema, donde se detalló el tema de estudio por medio de tres niveles: macro, meso y micro. Por medio de esto, se dio a conocer la formulación del problema, las preguntas de investigación y la justificación, la misma que posee parámetros como la relación de la investigadora con el tema de estudio, importancia,

originalidad, factibilidad, etc.; finalmente, se planteó los objetivos generales y específicos que dan a conocer el propósito y lo que se desea alcanzar con la realización de este estudio.

En el **capítulo II** Marco teórico, se planteó temas que sirvieron de ayuda para fortalecer y otorgarle legitimidad al trabajo, donde se detalló temáticas sobre ¿Qué es la lúdica?, ¿Qué es autoestima?, ¿Qué es la lúdica en el desarrollo del autoestima?, entre otros. La información obtenida se dio a raíz de bases teóricas, científicas y pedagógicas, quienes fueron encontradas en diversas fuentes de información como libros, revistas académicas, artículos científicos, sitios web, trabajos de titulación, etc. Además, en este apartado se incluyó pautas, enseñanzas y aprendizajes de la investigadora, para que de esta forma se den a conocer las definiciones, características y cualidades de las variables de estudio.

El **capítulo III** Metodología contiene un proceso metodológico, el cual fue utilizado para realizar este trabajo de investigación, siendo un enfoque cualitativo porque permitió tener una visión más detallada de como los estudiantes experimentan y perciben a la lúdica y el autoestima. Se empleó un diseño no experimental, un nivel descriptivo, para realizar una investigación básica, en un tiempo transversal y por el lugar siendo de campo y bibliográfico. En este apartado también se detalló la población de estudio y una muestra no probabilística, así mismo, se abordó las técnicas que se utilizaron para la investigación, las cuales fueron, la entrevista con su instrumento el cuestionario y la observación no participante, con los instrumentos diario de campo y guía de observación, logrando que de esta manera la investigación alcance los objetivos planteados.

En el **capítulo IV** Resultados y Discusión, se describió y analizó la información obtenida con la ayuda de los instrumentos de recolección de datos anteriormente mencionados, donde la investigadora fue plenamente objetiva.

Finalmente, en el **capítulo V** Conclusiones y Recomendaciones, se consideró los objetivos de la investigación donde se evidencia la información recopilada durante el desarrollo del trabajo, aquí las evidencias se dan a conocer en tres conclusiones específicas. De la misma manera, se destacan las recomendaciones, quienes respondieron a las conclusiones y a los objetivos, para que el contexto educativo pueda trabajar utilizando a la lúdica para desarrollar el autoestima de los discentes.

1.1 Antecedentes de investigaciones anteriores

Revisando investigaciones de diversas fuentes en internet, encontramos información que tiene relación con la investigación que se está trabajando.

Analizando el contexto macro, se encontró un trabajo de investigación realizado en Melilla, España, por Paula Frieiro, Rubén Gonzales y José Domínguez (2021), titulado “Autoestima en estudiantes españoles de secundaria: dimensiones e influencia de variables personales y educativas”, teniendo por objetivo comprobar la existencia de diferencias significativas en el autoestima utilizando al aprendizaje basado en retos (A.B.R), según su género, edad, curso académico y tipo de centro. El objeto de estudio fueron adolescentes que cursan la educación secundaria, especialmente a 688 estudiantes, con un enfoque cuantitativo- analítico y transversal, así mismo como instrumentos para recopilar datos

utilizaron cuestionarios y la escala del autoestima de Rosenberg, donde este trabajo concluye que al utilizar el A.B.R permite a los estudiantes adquirir una buena autoestima en la adolescencia, resultando de gran utilidad para prevenir una variedad de problemas conductuales, emocionales y de salud. Por tal motivo, este trabajo nos permitió conocer las causas que los adolescentes presentan en diversos contextos de su vida, asegurando que la elaboración de actividades basadas en el A.B.R ayudan a tener un aprendizaje más óptimo, mayor productividad, desarrollo de habilidades, motivación, apoyo mutuo, mayor independencia y autonomía.

Para analizar el contexto meso, se encontró con una investigación realizada en Perú, por Vásquez, H. B. P. (2021), denominado “Orientación educativa: estrategias psicopedagógicas para el desarrollo del autoestima en el estudiante”, publicado en Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 5(4), 5366-5382. Se trabajó con una muestra de 242 estudiantes, donde las estrategias psicopedagógicas aportaron significativamente en mejorar el autoestima escolar, por lo que resultó primordial aplicar una serie de estrategias socioemocionales durante todo el proceso de su formación académica. Además, nos dio a conocer que es fundamental contar con una serie de espacios grupales para que los individuos tengan un bienestar emocional y se logró conseguir que los estudiantes mejoren significativamente su autoestima. De igual manera, este trabajo nos brindó la oportunidad de utilizar, acomodar y crear actividades donde se utilizó al aprendizaje cooperativo, permitiéndonos fortalecer el autoestima de los niños y dotándolos de gusto, placer y seguridad, además de tener la capacidad de enfrentarse a los diversos desafíos que se presentan a lo largo de su vida, teniendo claro que un niño con una autoestima alta es un niño seguro de sí mismo.

Al observar el nivel micro, en Ecuador se halló un trabajo de fin de grado, realizado en la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, por Sergio Logroño (2020) titulado “La autoestima en los estudiantes de 8vo año paralelos A y B de la Unidad Educativa Carlos Cisneros”, la cual tenía por objetivo determinar el nivel de autoestima que tenían los estudiantes. Se utilizó un enfoque cuantitativo, no experimental, con un nivel descriptivo y con una muestra de 50 estudiantes, donde se llegó a la conclusión de que el nivel de autoestima que poseen dichos alumnos se encuentra en una escala media o normal. Por tal razón, el autor recomienda que se trabaje en el fortalecimiento de su identidad, especialmente en su independencia emocional, autoaceptación, autorrespeto y autoconfianza, para que los niños logren tener una autoestima alta que los ayude a resaltar los aspectos de gran relevancia que posee cada uno.

Una vez analizado estas informaciones se concluye que cada uno de estos trabajos tuvieron gran importancia, pues nos dan certeza de como la lúdica ayudará a desarrollar el autoestima de los estudiantes, de la misma manera y con la utilización de diversas actividades nos podemos dar cuenta como han sido útiles estas herramientas para poder realizar el trabajo. Se debe tener en cuenta que, la elaboración de esta investigación aportará de manera significativa debido a que tratará temas relacionados con las variables de estudio, así se comprenderá de mejor manera como la lúdica puede beneficiar significativamente el autoestima de los discentes, haciéndoles entender lo que ellos valen, que son capaces de

hacer y crear y sobre todo de tener seguridad y confianza al desenvolverse en su ámbito académico.

1.2 Planteamiento del problema

En la actualidad, la lúdica y el autoestima se han convertido en un tema de creciente interés en el ámbito educativo, pues a medida que los niños enfrentan desafíos emocionales y sociales, surge la necesidad de comprender como las estrategias lúdicas pueden influir en la percepción sobre sí mismos.

En investigaciones realizadas a nivel macro, relacionadas con la problemática de este trabajo de investigación, se pudo encontrar que, citando a Valle David (2019), nos da a conocer que basándose en su experiencia vivida en Noruega pudo evidenciar por qué dicen que la educación escandinava de Noruega, Suecia, Dinamarca, Finlandia e Islandia es una de las pioneras a nivel mundial, argumentando que **los niños felices aprenden más**, por tal razón, el propósito de la escuela es crear un espacio único donde se pueda enseñar a niños felices, seguros y relajados. Así mismo, estudios han comprobado la relación existente entre la calidad del aprendizaje y el estado emocional de los alumnos, donde la escuela perfecta debería ser un lugar en el que tener derecho a equivocarse, preguntar y ser orientados en su aprendizaje no será visto de mala manera y las actividades deben ser personalizadas, ya sea si se trabaja de manera individual o grupal, mejorando de esta manera el desarrollo cognitivo de los niños.

Continuando con el nivel meso, en Perú, en la Universidad Cesar Vallejo se realizó una investigación realizada por Walter Diaz (2022), la cual dio a conocer la relación que posee la aplicación de estrategias lúdicas de aprendizaje con el autoestima. En este trabajo utilizaron a Cantor quien fue el diseñador de estrategias lúdicas en base a diversos juegos para fortalecer el trabajo en el aula, habilidades para establecer metas, resiliencia, emociones y confianza en ellos mismos, estos juegos se denominaron: mi imagen corporal, conozco mis cualidades, mis emociones, apoyo a mis compañeros, acepto a mis amigos, juego con mis amigos, juego con mi familia, soy resiliente, la ruleta de la autoestima, etc., permitiendo desarrollar en los niños un conjunto de emociones, una autoestima acertada y una facilidad para que puedan afrontarse a las situaciones cotidianas de su diario vivir.

Finalmente, a nivel micro se observó por medio de la participación de las prácticas preprofesionales realizadas en la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”, ubicada en la provincia de Chimborazo, ciudad de Riobamba, que los estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica del subnivel Elemental paralelo “C”, presentan dificultades al momento de desenvolverse plenamente en sus actividades académicas, debido a que las docentes no realizan juegos, proyectos o debates donde los estudiantes trabajen cooperativamente, también porque los docentes hablan todo el tiempo y no dejan que hablen o se involucren los niños, les presionan al realizar las evaluaciones y los comparan unos con otros. Por tales motivos los estudiantes podrían presentar una baja autoestima, la misma que se caracteriza por que el estudiante tiende a retenerse al momento de participar o involucrarse

activamente, desenvolverse de manera adecuada, presentar inseguridad y falta de confianza en sí mismos, miedo al fracaso, dependencia de la aprobación por parte de las personas que lo rodean, comportamientos defensivos, aislamiento social, bajo rendimiento académico y ansiedad o depresión, así mismo, los niños no se desenvuelven de manera adecuada y las actividades que realizan no cumplen con los parámetros establecidos por la docente, pues la mayoría de los niños no cuentan con esa motivación, apreciación y acompañamiento por parte de las personas que le rodean y tratan de desenvolverse solos, lo que les provoca esas inseguridades y demás carencias de apreciación hacia ellos mismos, es por eso importante que el docente y la familia puedan identificar estos tipos de comportamientos e intervenir de manera oportuna para ayudar en el autoestima de estos estudiantes.

En base a lo argumentado anteriormente, la investigadora siente la necesidad de explorar estrategias lúdicas para el autoestima, tales como el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en retos, así mismo se trabajará en la autoaceptación, resiliencia y autoconfianza, porque en las investigaciones de diversas fuentes los autores encontrados a nivel macro, meso y micro dan a conocer que se debe trabajar en esos parámetros. Con todo esto, se logró determinar la siguiente formulación del problema presente con sus respectivas preguntas de investigación, las cuales tienen una estrecha relación con los objetivos previamente establecidos, sirviendo como base para desarrollar eficazmente la investigación.

1.2.1 Formulación del problema

¿Qué estrategias lúdicas se puede explorar para el autoestima en los estudiantes de cuarto año “C” de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León” en el período académico 2024 – 2025?

1.2.2 Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son las características del autoestima de los estudiantes de cuarto año “C”?
- ¿Cómo se pueden elaborar procesos con estrategias lúdicas para el autoestima a través del lenguaje en los estudiantes de cuarto año “C”?
- ¿Cómo se puede describir el autoestima a partir de las estrategias lúdicas?

1.3 Justificación

La presente investigación se centró en explorar actividades lúdicas para el autoestima de los estudiantes de 4to E.G.B “C” de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”. Esta investigación nació a raíz de que la investigadora por medio de la realización de las prácticas preprofesionales y de la vinculación con la sociedad, identificó que es necesario explorar diversas actividades que le permitan al niño desenvolverse de manera adecuada en sus actividades académicas y crear una autoestima alta.

El trabajo investigativo es de gran importancia porque las variables son cruciales para el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños. La lúdica pretende fomentar habilidades interpersonales, creatividad y un crecimiento integral en los niños, mientras que el autoestima es esencial para poseer un bienestar emocional. Ambas variables pueden

ayudar a identificar estrategias efectivas para prevenir problemas de autoestima que en un futuro puedan derivar de ansiedad, depresión o dificultades sociales.

Este trabajo es original, por ende, no es copia de otro trabajo, aunque se toma en cuenta trabajos investigativos de diversas fuentes, la investigación aporta nuevos conocimientos, hallazgos o perspectivas que no han sido exploradas previamente, de esta forma el presente trabajo tiene valor significativo en el contexto académico; y es inédito, pues la investigadora lo elaboró basándose en las experiencias obtenidas en las prácticas preprofesionales, pudiendo observar las necesidades de explorar diversas estrategias que ayuden a solucionar la realidad actual de la misma.

El valor teórico que presenta este trabajo está enfatizado en la información detallada de las categorías investigadas, las cuales sirvieron como fundamentación teórica para poder trabajar guiándonos en los objetivos previamente establecidos, además se toma en cuenta las pautas de la investigadora para que de esta manera se realice una investigación eficaz que contribuya significativamente en el área del conocimiento. Cabe recalcar que dentro del Capítulo II están elaborados procesos lúdicos con las estrategias aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en retos, sirviendo como punto de partida para describir las emociones y acciones de los 31 estudiantes de 4to E.G.B “C” de la U.E “Dr. Nicanor Larrea León”. En este sentido, el aporte metodológico diseña instrumentos que facilitan la aplicación de los conceptos teóricos en la práctica, pudiendo ser aplicada en diferentes contextos educativos, aumentando de esta manera su relevancia y su utilidad.

La trascendencia e impacto social de este trabajo investigativo es importante, porque aportó de manera significativa en los estudiantes, ya que existe una interacción entre lúdica y autoestima, donde se dio a conocer nuevas perspectivas sobre como las actividades lúdicas influyen en el autoestima de los niños. Así también, los hallazgos pueden ser utilizados por personas interesadas que busquen integrar actividades lúdicas para el autoestima de los discentes, generándoles confianza, un mejor rendimiento académico, mayor iniciativa y autonomía, mejores relaciones sociales, mejor resiliencia y adaptabilidad, un buen desarrollo integral, que el niño sea alegre y más. Los beneficiarios directos de la presente investigación son los niños de 4to E.G.B “C” de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León” y como beneficiarios indirectos están los docentes, padres de familia y la unidad educativa en general.

Por último, esta investigación fue factible realizarla debido a que, se contó con información bibliográfica confiable de diversas fuentes bibliográficas como son: libros, artículos, sitios web y revistas científicas. Además, los gastos fueron asumidos por la investigadora y de la misma manera esta investigación posee un tiempo y espacio claramente establecido para la ejecución de este trabajo. Adicionalmente, se contó con la asesoría y dirección del tutor del trabajo de investigación.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Explorar estrategias lúdicas para el autoestima en los estudiantes de cuarto año “C” de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León” en el período académico 2024 - 2025.

1.4.2 Objetivos específicos

- Caracterizar la autoestima de los estudiantes.
- Elaborar el proceso con estrategias lúdicas para la autoestima por medio del lenguaje.
- Describir la autoestima a partir de las estrategias lúdicas.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 LÚDICA

Según nos afirma Motta (2004, citado por Posso, Sepúlveda, Navarro y Laguna, 2015) “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas” (p.166).

Con el concepto anterior, se puede decir que la lúdica no es tomada solo como un juego sino más bien como una metodología donde el docente la desarrolla día con día para generar aprendizajes en los discentes, de esta manera estos aprendizajes son recibidos de forma, de esta manera el docente logrará interactuar de manera efectiva y conseguir un aprendizaje significativo (Jiménez, 1998, p. 17). De la misma manera y citando a Jiménez (1998) nos dice que, la lúdica es una actividad que se realiza por diversión, entretenimiento o aprendizaje, argumentando que los juegos, actividades recreativas o cualquier forma de entretenimiento que tenga un componente de diversión y disfrute puede ser utilizado como una herramienta educativa para facilitar el aprendizaje de los alumnos a través de la participación y el juego.

2.1.1 Características de la lúdica

En la opinión de Orsi (2017) nos manifiesta que, la lúdica posee diversas características porque el juego y la diversión son medios naturales y efectivos para promover el desarrollo integral de los niños a nivel cognitivo, emocional, social y físico, entre sus características podemos encontrar:

- Permite estimular la concentración del niño, ya que los juegos y actividades divertidas captan naturalmente su atención, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria y el pensamiento crítico, generan así una motivación intrínseca que facilita el compromiso y la concentración, brindando también una retroalimentación y refuerzo inmediatos para mantener el interés y el esfuerzo del niño en las tareas.
- Ayuda a liberar tensiones y mejorar el estado de ánimo de los niños debido a que las actividades de juego y diversión les permiten expresar emociones, descargar energía y estrés de manera saludable, y experimentar sentimientos positivos como la alegría y el placer.
- Fomenta la creatividad y el desarrollo de nuevas ideas en los niños, ya que les brinda un espacio seguro y estimulante para explorar, imaginar y experimentar sin miedo al fracaso.
- Promueve el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños, ya que las actividades de juego y diversión les brindan oportunidades naturales para interactuar, expresar sus ideas, negociar, cooperar y resolver conflictos con sus pares. Así mismo,

al participar en juegos y dinámicas grupales, los niños ponen en práctica sus capacidades de escucha, diálogo, argumentación y empatía, fortaleciendo así sus habilidades comunicativas de manera significativa y contextualizada.

- Incentiva el desarrollo de aptitudes físicas y sociales en los niños, ya que les ofrece oportunidades para moverse, explorar su entorno y relacionarse con otros. A través de juegos y actividades lúdicas, los niños pueden mejorar sus habilidades motoras, su coordinación y su condición física, a la vez que aprenden a cooperar, respetar reglas, manejar emociones y desarrollar vínculos sociales.

2.1.2 ¿Cómo se trabaja la lúdica en el aprendizaje?

La lúdica es una estrategia muy efectiva para mejorar la adquisición de conocimientos, varias formas de emplearla son por medio de la creación de actividades educativas que integren de manera positiva los contenidos y objetivos de aprendizaje, estos pueden ser juegos de mesa, videojuegos, rompecabezas, entre otros, asegurándose de que sean desafiantes pero accesibles para los estudiantes. Además, se pueden incluir actividades interactivas como dinámicas de grupo y debates promoviendo la participación activa de los estudiantes y fomentando la cooperación y la competencia sana. El uso de recursos tecnológicos, como simulaciones, aplicaciones educativas y realidad aumentada, también puede potenciar el aprendizaje lúdico, permitiendo a los estudiantes explorar, descubrir y construir su propio aprendizaje. Asimismo, plantear proyectos y retos auténticos que los estudiantes deban resolver fomenta la creatividad, la investigación y el trabajo en equipo, generando un ambiente de diversión y motivación durante el proceso. La clave es integrar la lúdica de manera estratégica, de modo que los estudiantes aprendan mientras se divierten y se mantienen motivados, lo que favorece la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades (Torres, 2019).

2.1.3 Metodología activa

Referenciando a Márquez (2021) nos manifiesta que, “Cuando hablamos de metodologías activas aplicadas a la educación, nos referimos a una serie de conjuntos de técnicas y estrategias didácticas usadas con un fin educativo: conseguir el aprendizaje efectivo de nuestro alumnado”. De esta manera se puede mencionar que una metodología activa es un proceso de enseñanza y aprendizaje que fomenta la participación activa de los discentes en su desarrollo educativo, ya que al utilizar una metodología activa los alumnos se introducen en actividades prácticas, colaborativas y reflexivas. Así mismo, las metodologías activas buscan desarrollar en los alumnos habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y creatividad, garantizando una educación significativa y duradera.

2.1.4 Estrategia lúdica

Una estrategia lúdica es un enfoque pedagógico que emplea el juego y las actividades de diversión como un eje central del proceso de enseñanza y aprendizaje, esta estrategia se caracteriza por promover la participación activa de los estudiantes, generando una motivación intrínseca a través del placer y la diversión que produce el juego, además

desarrolla de manera integral las habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas. Las estrategias lúdicas se distinguen por su flexibilidad y adaptabilidad, permitiendo ajustar las actividades según las necesidades y características de los estudiantes, es decir que, una estrategia lúdica es un método de enseñanza que utiliza el juego como herramienta principal para facilitar el aprendizaje de manera participativa, motivadora y holística (Cuasapud Morocho & Manguashca Quintana, 2023).

2.1.5 ¿Cuáles son las metodologías activas o estrategias lúdicas?

1. **Aprendizaje basado en proyectos:** Este aprendizaje se enfoca en que los estudiantes deben realizar proyectos donde se centren en la investigación, planificación y ejecución del proyecto centrándose en sus experiencias, haciendo que el aprendizaje sea relevante y significativo. Así mismo, al utilizar esta metodología permitirá que el estudiante desarrolle diversas habilidades como trabajar en equipo, aprender a organizar su tiempo para realizar el trabajo de manera flexible, tener motivación y compromiso con su aprendizaje, poseer un pensamiento más crítico para poder investigar, analizar y tomar decisiones eficaces sobre su proyecto y finalmente, ser creativos y así poder encontrar soluciones innovadoras a los diversos problemas que se le presenten al realizar su trabajo (Márquez, 2021).
2. **Aprendizaje basado en problemas:** Esta metodología se centra en utilizar problemas complejos y reales como un punto de inicio para crear un aprendizaje significativo. Este también se centra en hacer que los discentes trabajen de manera cooperativa, puesto que en conjunto tratan de investigar y así buscar soluciones, desarrollan su pensamiento crítico y su autonomía. Por otro lado, al trabajar con esta metodología los discentes suelen tener una adecuada motivación, se sienten comprometidos en realizar el trabajo y les permite prepararse para el futuro, pues esto no solo les enseña contenidos teóricos, sino que también los prepara para que puedan enfrentar los desafíos que se les presenta día con día de manera personal o profesional (Márquez, 2021).
3. **Aula invertida:** En esta metodología se cambia el aprendizaje tradicional por un aprendizaje más significativo, aquí los estudiantes aprenden nuevos contenidos en sus casas y asumen la responsabilidad de auto educarse, ya sea a través de videos, lecturas o recursos digitales y una vez que están en el aula de clase ponen en práctica lo aprendido anteriormente. Por otro lado, los discentes se adentran en los contenidos de manera personal antes de clases, permitiéndoles de esta manera aprender a su propio ritmo, así mismo al utilizar una variedad de recursos digitales hacen que su aprendizaje sea más fácil y una vez que el estudiante obtuvo sus propios conocimientos los comparte en clase e incluso interactúa con su maestro, ya sea colaborativamente, por medio de debates o por medio de ejercicios prácticos. El papel que juega el docente en esta metodología es preparar los contenidos que el alumno deberá revisar, le asigna tareas o preguntas para que estos respondan y sean más reflexivos, pedirá que revisen los contenidos en casa para luego realizar actividades prácticas, discutirán en grupo sus

inquietudes, resolverán los problemas o proyectos colaborativamente y llevará una evaluación exhaustiva donde el docente deberá proporcionar una retroalimentación al concluir el aprendizaje o desempeño de sus alumnos (Márquez, 2021).

4. **Aprendizaje por descubrimiento:** Aquí los estudiantes adquieren una variedad de conocimientos y habilidades por medio de la exploración e investigación activa realizada por ellos mismos, además, el docente en lugar de transmitir sus conocimientos de forma teórica hace que sus alumnos se involucren plenamente en su aprendizaje práctico. De esta manera, los estudiantes son protagonistas de su aprendizaje, participan efectivamente en la búsqueda de información y en la solución de problemas, despiertan su curiosidad y su pensamiento crítico, aplican conocimientos aprendidos anteriormente y no memorizan la información adquirida. Los beneficios que brinda esta metodología son positivos, pues les permite tener una mayor retención de información, ser creativos, promueve su autonomía, son responsables y hace que su aprendizaje sea más relevante (Márquez, 2021).
5. **Gamificación:** Esta metodología utiliza elementos y principios diseñados con el juego en contextos no lúdicos, para así aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos. Hay que tener en cuenta que, al implementar juegos, lo que se trata de encontrar es un aprendizaje activo y significativo donde los alumnos tengan la posibilidad de ser competitivos, colaborativos, creativos y no tengan miedo al fracaso. En esta metodología el docente puede plantear retos que los estudiantes deberán completar para seguir avanzando, así mismo les podrá otorgar puntos, certificados o recompensas por sus logros, por otro lado podrá incorporar juegos de rol en donde los estudiantes asimilen e interpreten a diversos personajes y trataran de resolver problemas desde esa perspectiva, finalmente podrán utilizar plataformas digitales, las cuales les permitirán integrar activamente su aprendizaje (Márquez, 2021).

Todas estas metodologías son fundamentales para desarrollar el aprendizaje en los estudiantes, pero las metodologías que utilizó la investigadora fueron las siguientes:

6. **Aprendizaje cooperativo:** Esta metodología promueve la colaboración y participación activa de los discentes para que juntos logren alcanzar un objetivo y un aprendizaje en común. Este permite que los alumnos trabajen en grupos pequeños, donde cada miembro del equipo tiene un rol importante y así conseguir éxito en la realización del trabajo. Así mismo, al trabajar en equipo pueden realizar tareas y resolver problemas juntos, apoyarse mutuamente, ser empático, saber resolver problemas, fomentar la interacción, ser comunicadores para de todas estas maneras tener un buen rendimiento académico y así el docente logrará preparar a los alumnos para trabajar en equipo y que sean colaboradores en su vida futura (Márquez, 2021).
7. **Aprendizaje basado en retos:** Esta metodología se centra en solucionar desafíos o retos concretos y relevantes para los estudiantes, donde se involucran

activamente en su proceso de aprendizaje y se desarrollan sus habilidades prácticas y su pensamiento crítico. Con esta metodología los discentes pueden trabajar en conjunto y así lograr encontrar soluciones, compartir ideas y recursos, ser creativos, comunicadores y gestionar su tiempo adecuadamente. Al realizar esta metodología lo que el docente busca es presentar un reto para que los alumnos lo investiguen, lo analicen, propongan soluciones, elaboren un plan de acción, implementen el plan, lo evalúen y finalmente que hagan una reflexión sobre el proceso de aprendizaje, identificando aciertos, errores y en donde ellos deben poner mayor énfasis para mejorar (Márquez, 2021).

2.1.6 ¿Cómo utilizar el contexto para trabajar estrategias lúdicas?

Como menciona el documento del Observatorio del Juego (2017), para que una serie de actividades lúdicas funcione de manera adecuada, precisa y concisa, el contexto escolar debe tener una aproximación lúdica al aprendizaje, es decir que, debe poseer una metodología que este dirigida a actividades donde se realice una elaboración de conocimientos y cumplimiento de objetivos pedagógicos, de forma organizada, planeada y adaptada a un ambiente en específico. Al utilizar recursos o materiales lúdicos en el ámbito escolar para elaborar estrategias lúdicas, se debe considerar diversos aspectos:

1. **Conocimiento del entorno:** Entender el contexto en el que se desarrollarán las actividades lúdicas, incluyendo el espacio físico, los recursos disponibles y las características de los participantes.
2. **Intereses y necesidades:** Distinguir las preferencias y necesidades de los participantes para elaborar actividades que sean significativas y atractivas para ellos.
3. **Objetivos educativos:** Definir claramente los objetivos educativos que se desean alcanzar a través de las actividades lúdicas, asegurándose de que estén alineados con el contexto y las necesidades de los participantes.
4. **Adaptación al entorno:** Aprovechar elementos del entorno (naturaleza, cultura local, eventos actuales, etc.) para enriquecer las actividades lúdicas y hacerlas más significativas y relevantes.
5. **Innovación:** Buscar maneras creativas de integrar el contexto en las actividades lúdicas, fomentando la participación activa, la exploración y el aprendizaje experiencial.

Al utilizar el contexto de manera efectiva, se pueden diseñar estrategias lúdicas más impactantes, motivadoras y enriquecedoras para los participantes, facilitando así un aprendizaje significativo y divertido.

2.1.7 ¿De qué trata el Constructivismo de Piaget?

El constructivismo de Piaget es una teoría del desarrollo cognitivo que trata de explicar cómo los seres humanos construyen activamente su conocimiento y comprensión del mundo por medio de sus experiencias e interacciones. Los principios del constructivismo de Piaget es los esquemas, debido a que son estructuras mentales que organizan la información y a

medida que los niños interactúan con el mundo, desarrollan y perfeccionan estos esquemas. Otro principio es la asimilación, este es el proceso de añadir información nueva a los esquemas existentes y la acomodación es el proceso de modificar los esquemas existentes para adaptarse a nueva información. Así mismo, existen las etapas del desarrollo de Piaget, el cual identificó cuatro etapas principales del desarrollo cognitivo, que son: sensoriomotoras, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, cada etapa se caracteriza por formas de pensamiento y habilidades cognitivas específicas. De igual manera, nos planteó el principio de equilibrio, donde los niños buscan alcanzar un equilibrio entre sus esquemas y la información nueva que reciben del entorno, esto impulsa el desarrollo cognitivo a medida que los niños se adaptan a nuevas experiencias. Finalmente está el aprendizaje activo, aquí Piaget enfatizó la importancia del aprendizaje activo, donde los niños participan directamente en la exploración y el descubrimiento del mundo a su alrededor (López, 2023).

2.1.8 ¿Qué es capaz de hacer un niño de 7 años según Piaget?

Según la teoría de Piaget, un niño de 7 años se encuentra en la etapa de las Operaciones Concretas, y tiene las siguientes capacidades y habilidades cognitivas:

- **Pensamiento lógico concreto:** El niño es capaz de realizar operaciones lógicas, pero solo con objetos y situaciones concretas que puede percibir directamente, ya que todavía tiene dificultades con conceptos más abstractos.
- **Conservación:** Entiende que la cantidad de una sustancia no cambia a pesar de cambios en su forma o apariencia. Por ejemplo, comprende que la misma cantidad de agua se mantiene, aunque se vierta en un recipiente diferente.
- **Clasificación:** Puede clasificar objetos en categorías y subcategorías, y entender las relaciones jerárquicas entre ellas.
- **Seriación:** Puede ordenar objetos de acuerdo con un atributo, como tamaño o peso, de manera lógica y sistemática.
- **Reversibilidad:** Entiende que las acciones pueden ser revertidas, como cuando se deshace una acción previa.
- **Perspectiva social:** Empieza a ser capaz de considerar los puntos de vista de los demás, aunque aún tiene dificultades para ponerse completamente en el lugar de otra persona.
- **Comprensión de las relaciones causa-efecto:** Puede entender y explicar las relaciones entre eventos y sus consecuencias.
- **Interés creciente por el mundo social y natural:** Muestra curiosidad por aprender sobre el mundo que lo rodea.

En general, el niño de 7 años tiene un pensamiento más lógico y organizado, pero aún depende de información y experiencias concretas para procesar y comprender el mundo a su alrededor (Seppe, 2023).

2.1.9 ¿Cuál es el proceso para trabajar actividades lúdicas?

Según Garrido (2017) nos manifiesta que existen 8 factores para elaborar actividades lúdicas, las cuales sirven de guía al momento de crear un juego que tenga por objetivo principal educar, estos son:

1. **Situación inicial:** Se debe poner mayor énfasis en la situación o problemática que se quiere cambiar o mejorar, en este caso y haciendo referencia a la investigación que se desarrollará, se debe conocer cómo afecta el autoestima de los discentes en las actividades académicas que estos realizan, para así proponer actividades que se centren en combatir esta problemática y lograr fortalecerla por medio de actividades lúdicas.
2. **Objetivos:** Aquí se debe definir cuál es el propósito por el cual se elaborarán actividades lúdicas, es decir que debemos decidir que queremos lograr al implementar esta actividad, para lo cual nos podemos hacer la siguiente pregunta: ¿Estas actividades son efectivas para desarrollar el autoestima de los alumnos?, teniendo claro esa pregunta nos permitirá enfocarnos en el diseño de la actividad.
3. **Conocer al público:** El éxito de crear diversas actividades lúdicas que fomenten el desarrollo del autoestima en los niños depende mucho de que todas las personas involucradas compartan la razón por la cual se realizan las actividades, pues deben tener en cuenta que todos estarán involucrados ya sea de forma indirecta o directa. Además, debemos tener claro la edad, cuáles son los intereses y necesidades de los niños al que va dirigida estas actividades, permitiendo así su adaptabilidad y su enfoque de manera precisa.
4. **Selección de juegos:** Debemos tener claro que no todos los juegos refuerzan las mismas capacidades que poseen los niños, por tanto, es necesario tener claro los puntos anteriores para así elaborar las actividades lúdicas, ya que estas pueden ser de dinámicas grupales, talleres, juegos de rol, juegos de mesa, concursos, etc. y se debe elegir una buena actividad que se adapte a los objetivos y a los niños.
5. **Rol y estrategias:** Crear actividades lúdicas para implementarlas en el aula de clase significa tener claro cuál es el rol que poseerá el estudiante y el docente, debido a que al momento de desarrollar las actividades se lo deberá hacer de manera afectiva, además se deberá tener una planificación lógica que contenga una introducción, un desarrollo y un cierre e incluir en estas instrucciones claras y precisa, reglas y definir el material necesario para la elaboración y ejecución de las actividades.
6. **Gestión lúdica:** Si jugamos y al mismo tiempo aprendemos resultará algo útil para los niños, siempre y cuando ellos se sientan seguros, entonces debemos tener cuidado para mantener lo lúdico al momento de desarrollar las actividades e incorporar los elementos que fomenten la participación, la emoción y el disfrute.
7. **Contexto de aplicación:** Hay que tener en claro donde se desarrollaran las actividades, con cuantos niños se trabajara, de qué forma nos organizaremos, que recursos utilizaremos, en que tiempo lo haremos, para así llevar a cabo la actividad de manera exitosa, si es necesario probar la actividad antes de aplicarla

para poder realizar los ajustes necesarios y tener en cuenta que durante la actividad se deberá tener una actitud positiva, dinámica y flexible, esto nos permitirá guiar a los estudiantes con entusiasmo.

- 8. Resultados e indicadores:** Los resultados que se obtengan al ejecutar las actividades deberán ser visibles, ya sea a través de la captación del docente, del investigador o de las personas involucradas, teniendo en cuenta que los resultados siempre deben tener concordancia con los objetivos.

Tabla 1: Planificación de actividades lúdicas para la autoaceptación

1. Datos informativos:			
Institución:	Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”		
Número de niños:	31		
Grado/Paralelo:	4to E.G.B “C”		
Fecha	19/09/2024		
Duración:	90 min/2 periodos		
Investigadora:	Luz Giorgina Mejía Remache		
Tutor:	Mgs. Félix Rosero		
Estrategia lúdica:	Aprendizaje cooperativo		
Logro de aprendizaje:	Autoaceptarse de manera física, mental y emocional a través de actividades cooperativas, interactivas y reflexivas.		
2. Parámetro:	3. Indicadores de evaluación:	4. Proceso:	5. Materiales:
Autoaceptación	- Comparte sus sentimientos y pensamientos con sus compañeros. - Utilizan su creatividad e imaginación y expresa emoción al dibujar. - Conecta con su dibujo y responde de manera alegre y precisa. - Reflexiona y argumenta sobre sus	Actividad Lúdica: “La caminata de el autoestima”. - Coloca a los niños uno detrás de otro simulando ser los vagones de un tren. - Realiza la coreografía del baile titulado “El monstruo de la laguna”. - Inicia la caminata con los niños dándoles a conocer que en	-Tarjetas con afirmaciones positivas (por ejemplo, "Soy valiente", "Me gusta mi sonrisa" “Soy único y especial", "Me acepto tal como soy”, “Mis sentimientos son importantes", "Soy capaz de lograr mis sueños", "Hago lo mejor que puedo y eso es suficiente", "Me quiero, “Me respeto", "Mis errores me ayudan a aprender", "Soy valioso y merezco ser feliz", "Puedo enfrentar cualquier desafío", "Soy fuerte", “Soy inteligente e importante”). - Papel, lápices y colores.

logros y emociones.	cada estación se detendrán para realizar la actividad correspondiente.	- Parlante y USB -Pista: https://www.youtube.com/watch?v=dTEK52R21Qw
• Sus reflexiones son profundas y significativas. • Comparte sus experiencias personales. • Se anima a trabajar activamente con sus compañeros. • Muestra entusiasmo al realizar la actividad. • Muestran curiosidad y ganas de participar en futuras actividades. • Se apoyan y alientan mutuamente. • Su estado de ánimo, actitud y percepción hacia sí mismos mejoró.	1ra Estación: Afirmaciones Positivas -Cada niño toma una tarjeta con la que se sienta identificado (por ejemplo, "Soy valiente", "Me gusta mi sonrisa", "Soy único y especial", "Me acepto tal como soy", "Mis sentimientos son importantes", "Soy capaz de lograr mis sueños", "Hago lo mejor que puedo y eso es suficiente", "Me quiero, "Me respeto", "Mis errores me ayudan a aprender", "Soy valioso y merezco ser feliz", "Puedo enfrentar cualquier desafío", "Soy fuerte", "Soy inteligente e	

importante”) y
la lee en voz
alta.

-Cada niño debe
compartir
porque eligió
esa tarjeta y
cómo se siente
al respecto.

2da Estación:
Me dibujo

-Dibujar algo
que les guste de
sí mismos (por
ejemplo; sus
ojos, cabello,
sonrisa, etc.) y
compartirlo con
el grupo.

3ra Estación:
Mis logros

-Menciona un
logro personal,
por pequeño que
sea (“Yo puedo
leer”, “Yo puedo
crear un
cuento”, “Yo
gane un
concurso de
dibujo”, etc.)

-Todos los
participantes
celebran su
logro con
aplausos.

4ta Estación:
Mis emociones

-Hablar sobre
una emoción o

sentimiento que han sentido y deben expresar cómo la manejaron (por ejemplo: “Yo me siento triste cuando no juegan conmigo y lo manejo pidiéndoles a mis amigos de manera amable que me dejen jugar con ellos”), promoviendo la aceptación de sus sentimientos.

-Reunir a los niños en círculo y compartir una reflexión sobre la importancia de la autoaceptación y cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida diaria.

Tabla 2: Planificación de actividades lúdicas para la resiliencia

1. Datos informativos:			
Institución:	Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”		
Grado/Paralelo:	4to E.G.B “C”		
Número de niños:	31		
Duración:	90 min/2 periodos		
Fecha:	26/09/2024		
Investigadora:	Luz Giorgina Mejía Remache		
Tutor:	Mgs. Félix Rosero		
Estrategia lúdica:	Aprendizaje cooperativo		
Logro de aprendizaje:	Mejora en la capacidad de los niños para resolver conflictos, a través de la identificación de fortalezas personales y así superar adversidades en un entorno grupal.		
2. Parámetro:	3. Indicadores de evaluación:	4. Proceso:	5. Materiales:
Resiliencia	- Escuchan detenidamente el cuento y dialogan sobre el mismo. - Contribuyeron en el proceso de la creación del árbol. - Identifican y escriben al menos una fortaleza en su hoja. - Compartieron sus fortalezas o habilidades.	Actividad Lúdica: "El Árbol de la Resiliencia". 1. Escuchar el cuento “El patito feo” y luego preguntar: ¿Cómo piensan que se sintió el patito tras ser rechazado por sus padres? ¿Crees que el comportamiento de la mamá pata fue el correcto?	- Cuento: “El patito feo”. https://www.youtube.com/watch?v=dA6duPi72wU -Papel brillante de colores - Tijeras - Pegamento -Pliegos de papel periódico (para el tronco y ramas del árbol) - Marcadores - Colores

-
- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • La calidad y claridad de las fortalezas expresadas son específicas y relevantes. • Muestran apoyo mutuo al escuchar las fortalezas de cada compañero. • Relacionan sus fortalezas con situaciones de la vida real. • Existe originalidad y creatividad al diseñar sus hojas. • Demuestran interés durante el desarrollo de la actividad. | <p>¿El patito se sintió triste y por qué?</p> <p>¿El patito se rindió al buscar un lugar en el cual encajar?</p> <p>¿Cómo se sintió el patito luego de descubrir lo que realmente era?</p> <p>2. Explicar qué es la resiliencia y por qué es importante, usando como ejemplo los árboles, debido a que estos crecen fuertes a pesar de las tormentas.</p> <p>3. En un pliego de papel periódico dibujar un tronco de un árbol y ramas, este será el "Árbol de la Resiliencia" del grupo.</p> <p>4. Pedir a cada niño que escriba en un papel de color una fortaleza o habilidad que tienen (por ejemplo, "soy amable", "me esfuerzo", "soy valiente").</p> <p>5. Solicitar que recorten sus</p> |
|--|---|
-

papeles en forma de hojas.

6. Cada niño pegará su hoja en las ramas formando un árbol lleno de fortalezas.

7. Animar a los niños a compartir brevemente por qué eligieron esa fortaleza.

8. Discutir cómo estas cualidades pueden ayudarles a enfrentar desafíos en sus vidas.

9. Resaltar que, al igual que un árbol necesita raíces fuertes para crecer, ellos también tienen fortalezas que les ayudarán a ser resilientes.

Tabla 3: Planificación de actividades lúdicas para la autoconfianza

1. Datos informativos:			
Institución:	Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”		
Grado/Paralelo:	4to E.G.B “C”		
Número de niños:	31		
Duración:	90 min/ 2 periodos		
Fecha:	03/10/2024		
Investigadora:	Luz Giorgina Mejía Remache		
Tutor:	Mgs. Félix Rosero		
Estrategia lúdica:	Aprendizaje basado en retos		
Logro de aprendizaje:	Mejora en la autoconfianza de los estudiantes al enfrentarse a desafíos y resolver problemas de manera creativa, permitiéndoles experimentar la superación personal y el sentido de logro.		
2. Parámetro:	3. Indicadores de evaluación:	4. Proceso:	5. Materiales:
Autoconfianza	- Respetaron las indicaciones establecidas antes de iniciar la actividad. - Se desarrollaron plenamente al realizar los desafíos. - Sintieron temor o inseguridad durante la actividad. - Compartieron sus sentimientos y	Actividad Lúdica: “Juntos podemos hacerlo”. 1. Explica la importancia de superar desafíos y cómo cada uno puede sentirse orgulloso de sus logros. 2. Coloca a los niños uno detrás de otro y realiza la coreografía del	- Letreros con desafíos escritos: saltar la cuerda 10 veces, completar el rompecabezas de 20 piezas, inflar el globo, caminar sobre una línea recta sin salirse y armar una torre de vasos. - Pelotas - Cuerdas - Rompecabezas - Cinta adhesiva blanca - Vasos desechables - Cronómetro o reloj. - Parlante y USB

pensar tras lograr cada desafío. • Existió apoyo mutuo entre compañeros. • Reflexiona y argumenta acerca de la actividad realizada.	baile titulado “Sube y baja” 3. Divide en grupos a los niños para que puedan trabajar juntos, apoyarse mutuamente y explica el desarrollo de la actividad. 4. Inicia la actividad:	-Pista: https://www.youtube.com/watch?v=zlot8JGOonM - Certificados
	- Cada grupo se forma uno atrás de otro, teniendo un tiempo determinado (de 3 a 5 minutos) para completar el desafío.	
	Desafío 1: Saltar la cuerda 10 veces.	
	Desafío 2: Armar el rompecabezas de 20 piezas.	
	Desafío 3: Inflar un globo	
	Desafío 4: Caminar sobre una línea recta sin salirse.	
	Desafío 5: Armar una torre de vasos.	

- Después de completar cada desafío los grupos pueden compartir cómo se sintieron y qué aprendieron.

5. Anima a los niños a apoyarse entre ellos, aplaudir y celebrar los logros de sus compañeros.

6. Al finalizar todos los desafíos, reunir a los niños y pedirles que compartan:

- ¿Qué aprendieron sobre sí mismos?

- Terminar la actividad con una pequeña celebración y otorgarles un certificado de participación, para que cada niño se sienta valorado.

2.2 AUTOESTIMA

El autoestima es la evaluación que una persona hace sobre sí misma, es decir, la percepción y el valor que se otorga a sus propias características, cualidades y habilidades. Está relacionada con la imagen que uno tiene de sí mismo y con los sentimientos y emociones que esa imagen genera, por tal razón cuando el autoestima es positiva, la persona se siente valiosa, capaz y segura de sí misma, lo que le permite afrontar los desafíos de la vida con confianza, tomar decisiones con firmeza y establecer relaciones interpersonales satisfactorias. Por el contrario, la baja autoestima se manifiesta en sentimientos de inseguridad, inferioridad y falta de confianza en las propias capacidades, lo que puede dificultar el desarrollo personal y limitar las oportunidades de crecimiento y realización. Se debe tener presente que es importante cultivar y fortalecer el autoestima desde la infancia, a través de experiencias de éxito, reconocimiento y aceptación, ya que esto sentará las bases para una buena autoestima (Guerri, 2024).

2.2.1 Características del autoestima

Según Martín y Martín (2023) nos dan a conocer las siguientes características que posee el autoestima:

1. **Autorrespeto:** Implica valorar sus propios derechos, necesidades y sentimientos, estableciendo límites y tratándose a sí mismos con dignidad. Por otro lado, quienes se tratan con respeto, respetan a las demás personas y exigen respeto para ellos mismos Martín y Martín (2023).
2. **Independencia emocional:** Las personas tienen la capacidad de mantener un sentido de bienestar y autovaloración sin depender excesivamente de la aprobación o el reconocimiento de los demás, pues son capaces de encontrar agrado, conformidad y felicidad en sí mismas, esta independencia permite que los niños tomen decisiones centrándose en sus valores y necesidades, en lugar de ser conducidos por la opinión o el estado emocional de los demás Martín y Martín (2023).
3. **Habilidad para establecer metas:** Las personas reflejan la capacidad de alcanzar objetivos, estableciéndose metas realistas y manteniendo un sentido de dirección y propósito en la vida. Por otro lado, les permite tener una motivación intrínseca para que se sientan impulsados a realizar actividades por placer, interés o satisfacción personal y no por obligación Martín y Martín (2023).

Todas estas características son fundamentales para el autoestima de los estudiantes, pero la investigadora se centró específicamente en las siguientes:

4. **Autoaceptación:** Hace referencia a como se perciben y valoran las personas a sí mismas, es decir que ponen énfasis en sentirse bien con su aspecto físico, habilidades y logros, fomentando su confianza, mejorando sus emociones y facilitando relaciones saludables, esto les ayudará a enfrentar desafíos y manejarán mejor las críticas sin la necesidad de juzgarse. La autoaceptación implica comprender y entender que todos somos imperfectos y que todas esas

imperfecciones que poseemos hacen que seamos únicos y nos hacen saber que son parte de nuestras experiencias. Al aceptar esas imperfecciones hace que las personas sean más amables consigo mismos, les permitirá ser auténticos y no tratar de encajar en un ambiente externo, y les hará ser quienes realmente son. Se debe tener en cuenta que la autoaceptación está relacionada con la autocompasión, debido a que esto implica que se traten con la misma amabilidad y comprensión que se ofrece a un amigo en momentos cruciales, así mismo se debe tener en cuenta que, muchas personas luchan con su voz o pensamiento interior que socava su autoestima y la autoaceptación hace que esa voz o esos pensamientos desaparezcan. Los beneficios que posee la autoaceptación al desarrollar su autoestima es que aumentará su confianza, mejorará sus relaciones, disminuirá la necesidad de compararse con el resto y tendrá una vida más placentera, por tales beneficios la autoaceptación es un pilar fundamental en el autoestima y de esta manera las personas podrán construir bases sólidas y un bienestar emocional Martín y Martín (2023).

5. **Confianza en uno mismo:** Se basa en la creencia de sus propias habilidades y capacidades, pues cuando las personas se tienen confianza se sienten capaces de enfrentar desafíos y tomar decisiones, lo que refuerza su autovaloración. Los beneficios de la autoconfianza en el autoestima es que se centraran de manera adecuada en su autoimagen, aprovecharan las oportunidades desafiantes, tendrán relaciones más saludables y equilibradas donde mantendrán una comunicación clara y se reducirá su ansiedad. Por otro lado, para poder fomentar la autoconfianza en los niños los docentes deberán establecer metas realistas, celebrar sus logros, realizar prácticas constantes en habilidades específicas, argumentar autoafirmaciones positivas, brindarles apoyo y confianza, recordarles logros pasados y enseñarles a aprender a reconocer sus fracasos como parte de su proceso de enseñanza y aprendizaje y no como algo de valor personal, siendo estos cruciales para construir una autoconfianza sólida. Al sembrar la autoconfianza en los niños, no solo mejorará su percepción, sino que también se abrirán puertas a nuevas oportunidades y experiencias enriquecedoras para cada uno de ellos Martín y Martín (2023).
6. **Resiliencia:** Les permite ser más resistentes a las críticas, además de enfrentar y superar adversidades, debido a que creen en su capacidad para recuperarse de fracasos y aprender de ellos de manera positiva, pues quienes son resilientes no solo enfrentan adversidades, sino que también aprenden y evolucionan a raíz de esas adversidades. La resiliencia implica la habilidad de adaptarse al cambio, ser flexibles y abiertos, buscar alternativas para adaptarse a las circunstancias, poseer estrategias efectivas para manejar su estrés sin sentirse acorralados, mantener una visión optimista de su vida, fortalecer relaciones interpersonales y tener autoconocimiento. El docente al desarrollar la resiliencia de sus alumnos fortalece su autoimagen, incrementa su autoconfianza, menora la vulnerabilidad a una gran variedad de críticas y mejora su satisfacción personal; y a su vez fomenta el desarrollo de habilidades de afrontamiento, fija objetivos claros y

alcanzables para ayudar a mantener su motivación y su sentido de dirección, fomenta su autocompasión, le ayuda a reflexionar experiencias pasadas y a aceptar sus imperfecciones adecuadamente. Al ayudarlos a desarrollar su resiliencia, no solo se fortalece el autoestima de los niños, sino que también se los prepara para enfrentarse a los altibajos de la vida de manera más efectiva, creando un clima positivo que fomente su crecimiento personal, su salud emocional y un mayor bienestar general Martín y Martín (2023).

2.2.2 Tipos/Niveles de autoestima

Como afirman Cuadros & Panez (2004), el autoestima posee 3 diferentes tipos/ niveles:

1. **Autoestima baja:** Quienes tienen una autoestima baja se sienten inseguros, incompetentes e indignos de ser valorados, es decir que tienden a centrarse en sus debilidades y limitaciones, en lugar de reconocer sus fortalezas. Esta imagen negativa de sí mismos les dificulta desenvolverse con confianza en diferentes ámbitos de su vida, como en el trabajo, las relaciones interpersonales y el entorno familiar.
2. **Autoestima media:** Las personas con una autoestima media se sienten razonablemente seguras de sí mismas, reconocen tanto sus fortalezas como sus debilidades, y mantienen una imagen realista de sus capacidades, por tal razón suelen desenvolverse de manera adaptativa en diferentes ámbitos de su vida, sin llegar a tener una visión excesivamente crítica o exageradamente positiva de sí mismos, estas personas enfrentan los desafíos con cierta confianza, aunque también pueden experimentar inseguridades ocasionales. El autoestima media implica un equilibrio entre la aceptación y el respeto hacia uno mismo, y la capacidad de reconocer áreas de mejora, estableciendo metas alcanzables, mantener relaciones interpersonales saludables y tener un ajuste psicológico adecuado. Hay que tener en cuenta que, este tipo de autoestima no alcanza los niveles óptimos de una autoestima alta, pero sí representa un nivel funcional que permite a la persona desenvolverse de manera satisfactoria en diferentes situaciones de su vida.
3. **Autoestima alta:** Quienes tienen una autoestima alta se sienten seguros, competentes y valiosos como personas, se aceptan y respetan a sí mismas, reconociendo tanto sus fortalezas como sus debilidades de una manera equilibrada, lo cual les facilita el desarrollo de relaciones saludables, el planteamiento de metas desafiantes y el logro de sus objetivos personales. Una autoestima alta se asocia con una mayor resiliencia y capacidad de adaptación frente a los desafíos y las adversidades, debido a que estas personas suelen tener una imagen realista de sí mismas, sin caer en un exceso de confianza.

2.2.3 ¿Qué es la identidad del yo según Giddens?

Según la teoría de Anthony Giddens, la identidad del yo es un proyecto reflexivo que el individuo lleva a cabo de manera continua. Para Giddens, la identidad no es algo fijo o

estático, sino que se construye y reconstruye a través de la narrativa que la persona elabora sobre sí misma, integrando sus experiencias pasadas, presente y futuras. Este proceso de construcción de autenticidad se ve influenciado por diversos factores, como los cambios sociales, culturales y tecnológicos, así como por las interacciones que la persona establece con los demás. Giddens plantea que, en la modernidad tardía, caracterizada por la desintegración de las estructuras sociales tradicionales, el individuo asume un papel más activo en la definición de su propia identidad, debiendo elegir entre múltiples opciones y tomar decisiones que afectan a su desarrollo personal. De esta manera, la identidad del yo se vuelve un proyecto reflexivo y dinámico, en el que la persona busca dar sentido a su vida y construir un relato coherente de sí misma, adaptándose constantemente a los cambios y desafíos que se le presentan (Giddens. A, 2022).

2.2.4 ¿Cómo se desarrolla la identidad?

La identidad en los niños se desarrolla a lo largo de su crecimiento a través de diversas etapas y experiencias. Para lograr eso debe existir una interacción social, donde los padres, familiares, amigos y otros adultos influyan en la formación de la identidad de un niño, aquí las relaciones cercanas y el apoyo emocional son fundamentales para que los niños se sientan seguros y desarrollen una imagen positiva de sí mismos. Debe existir también una exploración y descubrimiento, pues a medida que los niños exploran el mundo que les rodea descubren sus propias habilidades, intereses y preferencias, este proceso de autodescubrimiento contribuye al desarrollo de su identidad única. También se podría implementar la imitación y modelado, en donde los niños tienden a imitar el comportamiento de los adultos y las figuras significativas en sus vidas. A través de la imitación, los niños adoptan ciertos valores, creencias y comportamientos que influyen en la formación de su identidad. Debe tener también un autoconcepto, porque a medida que los niños crecen, comienzan a formar un autoconcepto, es decir, una percepción de quiénes son, este se basa en cómo se ven a sí mismos en relación con los demás y cómo perciben sus propias habilidades, logros y características personales. Finalmente, debe estar rodeado de cultura y tener la habilidad de socialización, puesto que la identidad de un niño también se ve influenciada por su entorno cultural y social, donde las normas, valores y tradiciones de la familia y la comunidad en la que crece juegan un papel importante en la formación de su identidad cultural (Padilla, 2023).

2.2.5 ¿Cuáles son los elementos de la identidad?

La identidad se desarrolla en el transcurso de nuestra vida, por medio de diversos elementos que interactúan entre sí, tales como, la percepción que una persona tiene de sí misma, incluyendo sus creencias, valores, habilidades y características personales; la autoimagen, es decir la imagen mental que una persona tiene de sí misma, que puede incluir aspectos físicos, emocionales, sociales y cognitivos; otro elemento es la historia personal, donde se hace énfasis en las experiencias vividas a lo largo de la vida de una persona, que moldea su identidad y forma de verse a sí misma, además, las relaciones interpersonales, que son las conexiones y vínculos que una persona establece con otras personas, que influyen en su identidad y autoconcepto, por ultimo tenemos la cultura y contexto social, aquí es donde se

debe fortalecer el entorno cultural, familiar y social en el que una persona se desarrolla, que influye en sus creencias, valores y comportamientos (Gómez, 2024).

2.2.6 ¿Por qué es importante el desarrollo de la identidad?

Citando a Porporatto (2020) se puede decir que, el desarrollo de la identidad en los niños es crucial porque les ayuda a comprender quiénes son, qué les gusta y qué son capaces de hacer. Una identidad sólida promueve el autoestima y la autoaceptación, permitiéndoles enfrentar desafíos con absoluta confianza, con una identidad bien definida, los niños pueden tomar decisiones coherentes con sus valores, fortaleciendo sus habilidades de toma de decisiones que fueron adquiriendo a lo largo de su vida estudiantil. Además, les facilita establecer relaciones saludables al comprender mejor sus propias necesidades y expectativas en las interacciones con sus compañeros o docentes.

2.2.7 ¿Por qué las diferencias son producto de la exclusión?

Las diferencias entre los niños son producto de la exclusión, debido a que estos suelen surgir por diversas razones, como la discriminación, la falta de igualdad de oportunidades, la marginación social o económica, entre otros factores. La exclusión puede manifestarse de diferentes maneras, como la falta de acceso a la educación de calidad, a servicios de salud adecuados, a oportunidades de desarrollo personal y profesional, o a la participación en la sociedad en condiciones de igualdad, esto quiere decir que cuando se excluye a ciertos niños de oportunidades y recursos fundamentales, se crean brechas y desigualdades que afectan su desarrollo personal, social y académico, estas diferencias pueden manifestarse como desventajas significativas que impactan su autoestima, su autoconcepto y sus perspectivas de futuro. Se debe tener en cuenta que, es importante trabajar en educación haciendo énfasis en la exclusión, para tratar de disminuirla y promover la igualdad de oportunidades para todos los niños, independientemente de sus circunstancias socioeconómicas, culturales o personales. Fomentar la inclusión social y educativa contribuye a construir una sociedad más justa y equitativa, donde cada niño tenga la posibilidad de desarrollar todo su potencial (UNESCO, 2023).

2.2.8 Relación entre: Lengua-Comunicación-Identidad

Como nos manifiesta Cervantes (2022) en palabras de Maydelline Flores “Al decir idioma, lo primero que pensamos es en que nos sirve para comunicarnos, para expresarnos adecuadamente; pero realmente considero que también nos permite comprender más, es decir, adentrarnos en la historia, en sus orígenes; y observar que con el paso del tiempo se dan cambios”, esto es así porque, la relación entre lengua, comunicación e identidad es muy reducida debido a que la lengua es el principal medio de comunicación que utilizamos para expresar nuestros pensamientos, sentimientos y emociones. La forma en que nos comunicamos nos da a conocer nuestra identidad y pertenencia a diferentes grupos sociales y culturales. Se debe tener en cuenta que, nuestra identidad está intrínsecamente ligada a la lengua que hablamos y a la forma en que nos comunicamos con las personas, por lo que la lengua que utilizamos y la manera en que nos expresamos son elementos importantes que

moldean nuestra identidad individual y colectiva, ya que reflejan nuestra historia, cultura, valores y pertenencia a determinados grupos sociales.

2.2.9 Psicología cognitiva

Según Marta Guerri (2023) nos menciona que, la psicología cognitiva es una rama de la psicología que se enfoca en el estudio de los procesos mentales, tales como la percepción, la atención, la memoria, el lenguaje, el pensamiento, el razonamiento y la resolución de problemas. Es decir que, esta es una disciplina que se interesa por entender cómo las personas adquieren, procesan, almacenan y recuperan la información, y cómo utilizan esos conocimientos para guiar su comportamiento y adaptarse al entorno. Así mismo, busca construir modelos teóricos que expliquen el funcionamiento de la mente humana y sus capacidades, y desarrolla métodos de investigación, como la observación, la experimentación y la simulación computacional, para poner a prueba y perfeccionar esas teorías.

2.2.10 ¿Cómo están caracterizadas las habilidades cognitivas que debemos trabajar para desarrollar su autoestima?

El autoestima es la valoración que una persona tiene de sí misma, se refiere a la percepción, el aprecio y el juicio que uno tiene sobre sus propias capacidades, habilidades y cualidades como individuo. Una autoestima saludable implica tener una imagen positiva de uno mismo, confianza en las propias habilidades y una actitud de respeto y amor hacia uno mismo, por tal razón, juega un papel crucial en la forma en que nos relacionamos con los demás, cómo afrontamos los desafíos y cómo nos sentimos con respecto a nuestra vida en general. Si nos enfocamos más en el autoestima podemos darnos cuenta de que, tal y como nos menciona Valderrama (2021) en educación, para desarrollar el autoestima, es importante trabajar en el desarrollo de habilidades cognitivas como:

- 1. Autoconocimiento:** Ayudar a los estudiantes a identificar sus fortalezas, debilidades, intereses y valores para que puedan tener una imagen más clara de sí mismos.
- 2. Autoaceptación:** Fomentar la aceptación de uno mismo, incluyendo las imperfecciones y errores, como parte natural del crecimiento y aprendizaje.
- 3. Pensamiento positivo:** Enseñar a los estudiantes a cultivar una actitud positiva hacia sí mismos, promoviendo el optimismo y la autoafirmación.
- 4. Resiliencia:** Desarrollar la capacidad de recuperarse de los fracasos y enfrentar los desafíos de manera constructiva, fortaleciendo la confianza en sus habilidades para superar obstáculos.
- 5. Empatía:** Fomentar la empatía y la comprensión de las emociones propias y ajenas, promoviendo relaciones saludables consigo mismos y con los demás.

Al trabajar en estas habilidades cognitivas, se puede contribuir al desarrollo de una autoestima positiva y saludable en los estudiantes.

2.2.11 ¿De qué trata la teoría de Goleman?

La teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman trata sobre la importancia de las habilidades emocionales y sociales para el éxito y el bienestar personal. Los principales puntos de esta teoría son:

- **Inteligencia emocional:** Es la habilidad de identificar nuestras propias emociones y las de los demás, de motivarnos y de controlar adecuadamente los vínculos.
- **Componentes de la inteligencia emocional:** Se debe poseer autoconciencia para reconocer nuestras propias emociones y cómo afectan nuestro comportamiento; Autorregulación, tener capacidad de controlar y canalizar adecuadamente nuestras emociones; Motivación, utilizar nuestras emociones para impulsarnos a lograr nuestros objetivos; Empatía, reconocer las emociones de los demás y saber ponernos en su lugar; y adquirir Habilidades sociales, para tener la capacidad de relacionarnos efectivamente con los demás.
- **Importancia de la inteligencia emocional:** Goleman sostiene que la inteligencia emocional es tan importante o más que el coeficiente intelectual (CI) para tener éxito en la vida, tanto a nivel personal como profesional.
- **Desarrollo de la inteligencia emocional:** Afirma que la inteligencia emocional se puede aprender y mejorar a través de la práctica y el autoconocimiento.
- **Aplicaciones:** La teoría de Goleman ha sido ampliamente aplicada en campos como la educación, la gestión empresarial, el liderazgo y las relaciones interpersonales.

La teoría de Goleman enfatiza la importancia de las habilidades emocionales y sociales para el desarrollo personal, el éxito y el bienestar, complementando la visión tradicional de la inteligencia centrada únicamente en el coeficiente intelectual (Sabater, 2023).

2.2.12 ¿Qué es la lúdica en el desarrollo del autoestima?

Ramírez et al. (2018) afirman que, la lúdica desarrolla de manera significativa la forma en que se produce el comportamiento académico, con el propósito de trabajar los principios requeridos para generar una buena autoestima, seguridad, confianza y amor consigo mismos, desenvolviéndose por medio de estrategias, talleres, juegos y actividades, que incrementen todas las habilidades y aptitudes de los niños, para que así ellos fortalezcan en sí mismo la capacidad de transformar sus inseguridades y temores hacia los demás. Así mismo, la lúdica puede desempeñar un papel importante en el desarrollo del autoestima, ya que, al participar en actividades lúdicas y juegos, los discentes pueden experimentar logros, superar desafíos y recibir retroalimentaciones positivas, lo que puede contribuir a fortalecer y lograr su autoconfianza y autoestima. Además, la lúdica fomenta la creatividad, la expresión de emociones y la interacción social, aspectos que también pueden influir positivamente en la percepción que un alumno tiene de sí mismo.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGIA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo se realizó a partir de un **enfoque cualitativo**, porque abordó un análisis de un fenómeno social como es la educación, donde las actividades lúdicas e instrumentos fueron realizados a estudiantes de 4to E.G.B “C” de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”, este enfoque nos dio a conocer problemas que presentan los estudiantes en referencia a su autoestima y se realizó una interpretación profunda para poder explorar estrategias lúdicas por medio de la observación de los estudiantes como fuente de información, así mismo, este enfoque permitió caracterizar el autoestima, elaborar estrategias lúdicas y finalmente poder describir cómo a partir de las estrategias se incrementó el autoestima en los discentes.

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo tuvo un diseño **no experimental**, porque la investigadora no tenía control directo sobre las categorías de estudio, lo que se realizó es observar y explorar los fenómenos tal y como son en su contexto natural. Además, los recursos o el tiempo que se dispuso para realizar este trabajo en los estudiantes no permitieron llevar a cabo un estudio experimental, sin embargo, los hallazgos obtenidos servirán como base para formular una hipótesis que posteriormente podrá ser de gran utilidad para futuras investigaciones experimentales.

3.3 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

En base al modelo educativo, pedagógico y didáctico de la Universidad Nacional de Chimborazo, el presente trabajo se desarrolló a partir del **enfoque sociocrítico**, el cual focaliza la relación que existe entre la educación y el contexto social en el que se produce. Este enfoque nos dio a conocer que el autoestima no es neutral, sino más bien que está influenciado por factores internos y externos, y que tienen un impacto significativo en la vida de los estudiantes ya sea emocional o conductual. Por tal razón, este enfoque es clave para esta investigación que no solo buscan comprender la realidad de los discentes, sino también transformarla, contribuyendo a la justicia social y el bienestar de los sujetos de estudio.

3.4 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación se enfocó en un **método fenomenológico**, el cual permitió comprender las experiencias de los estudiantes, donde la investigadora actuó de manera subjetiva. Este enfoque permitió explorar como los niños perciben y experimentan el autoestima a través de la lúdica, proporcionando una comprensión más profunda de sus emociones, comportamientos, habilidades, pensamientos y sentimientos durante las actividades. Además, se tuvo en cuenta que, la fenomenología considera al contexto en el que ocurren las experiencias, siendo fundamental para entender como los factores sociales, culturales y familiares influyen en el autoestima de los niños.

3.5 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.5.1 Por el nivel o alcance

En el presente trabajo investigativo, se realizó el siguiente tipo de investigación, en base a la clasificación metodológica que planteó la investigadora:

3.5.2 Descriptiva

Este trabajo es **descriptivo** porque su propósito es describir las características, comportamientos, actitudes y desenvolvimiento de los estudiantes en su aula de clase, además nos brindó información detallada de cómo actúan los niños en su forma natural, permitiéndonos ordenar la información de manera precisa y concisa para así ayudarnos a identificar el problema del cual se estudió y se generó información que servirá como punto de inicio para el diseño y desarrollo de estudios más profundos.

3.5.3 Por el lugar

3.5.3.1 De campo

Este es un tipo de investigación que se enfocó en el estudio de fenómenos en función de su contexto, permitiéndonos conocer si los comportamientos y actitudes en situaciones reales de los estudiantes pueden tener influencia sea positiva o negativa. Además, se establecieron relaciones directas con los estudiantes, facilitando la obtención de datos cualitativos a través de la entrevista utilizando un cuestionario, y a través de la observación no participante con diarios de campo y fichas de observación, esto nos permitió obtener una visión más completa de los fenómenos que son de nuestro interés para la elaboración de este trabajo.

3.5.3.2 Bibliográfico

Este es un tipo de estudio que se basa en la recopilación, selección, análisis y síntesis de información que sirvió de gran importancia para el desarrollo del trabajo a partir de fuentes documentales como libros, artículos científicos, entre otros. Esta información permitió establecer un marco teórico sólido que sustentó y orientó las categorías lúdica y autoestima al revisar y sintetizar la literatura existente, además nos ayudó a conocer los avances, tendencias, vacíos y debates que puede presentar el tema. Finalmente, se podrá examinar críticamente la información recopilada e identificar hallazgos útiles que puedan servir de inspiración para nuevos trabajos de investigación.

3.5.3.3 Documental

Este trabajo se elaboró a partir de documentos, libros, artículos, textos, páginas web, revistas científicas e informes de fuentes confiables que sirvieron de ayuda para la respectiva estructuración y comprensión de la temática lúdica y autoestima que se investigó.

3.5.4 Por el tiempo

3.5.4.1 Transversal

Es transversal porque el trabajo se realizó en un determinado periodo, en este caso desde el 19 de septiembre hasta el 03 de octubre de 2024, para así poder recolectar información de los discentes. Así mismo, se aplicaron las técnicas e instrumentos de recolección de datos, los cuales sirvieron de ayuda para observar el sujeto de estudio tal en su contexto original.

3.5.5 Por el objetivo

3.5.5.1 Básica

Es básica porque se centró en desarrollar teorías que pueden explicar ciertos fenómenos sin la necesidad de aplicarlos, más bien se buscó explorar más que en aplicar directamente para ampliar un conocimiento existente, sentando bases para investigaciones futuras o aplicadas.

3.6 UNIDAD DE ANÁLISIS

3.6.1 Población

Se consideró como población de estudio a 1255 alumnos de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”.

3.6.2 Muestra

El tamaño de la muestra para esta investigación fueron 31 estudiantes de 4to año E.G.B “C” de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”.

3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCION DE DATOS

Las técnicas e instrumentos que se utilizó en la investigación fueron:

3.7.1 Técnica: Entrevista

Se utilizó a la **entrevista** debido a que sirvió para recolectar datos que fueron observados en los estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”, esta técnica consistió en el dialogo que existió entre la investigadora y los 31 estudiantes de 4to E.G.B “C”, con el propósito de obtener información relevante para la investigación. Además, nos permitió profundizar las perspectivas, experiencias, opiniones, emociones, acciones y motivaciones de los involucrados en la investigación, teniendo en cuenta que esta fue una técnica no estructurada con 10 preguntas abiertas y flexibles, para posteriormente realizar una triangulación por método y así obtener un mejor resultado de lo que se deseó conocer.

3.7.1.1 Instrumento: Cuestionario

Se seleccionó como instrumento al cuestionario, ya que nos permitió utilizar 10 preguntas abiertas que sirvieron de ayuda para conocer si los discentes captaron el trasfondo que tuvieron las actividades y estrategias lúdicas, de tal manera que se recolectó información de manera estandarizada y organizada. Así mismo, posibilitó la obtención de información cualitativa sobre actitudes, comportamientos, opiniones, interacción social, emociones, etc., de forma subjetiva.

3.7.2 Técnica: Observación no participante

La observación no participante se utilizó para recopilar datos de manera subjetiva y sin interferir en el entorno estudiado.

3.7.2.1 Instrumento: Diario de campo

Se utilizó a este instrumento porque le permitió a la investigadora registrar de manera sistemática y detallada las observaciones realizadas durante los encuentros en las actividades lúdicas, incluyendo los comportamientos, interacciones y reacciones de los estudiantes, siendo esencial para su análisis.

3.7.2.2 Instrumento: Guía de observación

La guía de observación es un instrumento que ayudó a la investigadora a recolectar datos de manera clara y detallada sobre la conducta de los estudiantes, su forma de ser, como se relacionan con la sociedad y como interactúan en su ámbito educativo, de esta manera se logró recopilar información más organizada y exhaustiva, lo cual sirvió para realizar su posterior análisis. Además de que permitió sistematizar y organizar las notas de campo que fueron obtenidas en el transcurso del desarrollo del trabajo investigativo.

3.8 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO – ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Para esto, se utilizó a la teoría fundamentada, pues es un enfoque de la investigación cualitativa que busca desarrollar teorías a partir de los datos recolectados. Se utilizó el enfoque sociocrítico porque permitió entender como los fenómenos sociales están influenciados por el contexto cultural y social en el que ocurren. Además, se trabajó con la triangulación de datos donde se colocó el criterio de un autor, el pensar de los discentes y la opinión de la investigadora. Todo esto aumentó la validez de los resultados al corroborar hallazgos a través de diversas perspectivas, proporcionando una comprensión más completa de las categorías estudiadas, ayudando a mitigar sesgos inherentes y fortaleciendo los resultados, ya que los hallazgos encontrados se vuelven más confiables cuando se apoyan de diferentes tipos de evidencias.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tabla 4: Matriz de resultados de la guía de observación

Estrategia: Aprendizaje cooperativo	
Parámetro: Autoaceptación	
Descripción	Análisis
Los alumnos de 4to E.G.B “C”, al llegar a su aula de clases se mostraron entusiasmados y a la vez se preguntaban quién era yo y que es lo que estaba haciendo en su aula, ya que ellos regresaron de su receso y me encontraron con todos mis materiales y con el aula adecuada para trabajar. Luego de 5 minutos la profesora les hizo tomar asiento y les dijo que hagan silencio, ellos lo hicieron de inmediato, la profesora les explicó que es lo que yo venía a hacer con ellos y les solicitó que me colaboraran para que mi trabajo salga de la mejor manera posible. Una vez que la profesora terminó de hablar, procedí a presentarme, les expliqué el porque me encontraba allí y que es lo que vamos a realizar. Coloqué a los niños en 4 columnas de 8 personas, formando así 4 grupos, a cada grupo le entregue una flor realizada con fomix y un imperdible para que se lo coloquen en el pecho, es decir la columna 1 tenía una flor anaranjada, la 2 una flor verde, la 3 una flor celeste y la 4 una flor amarilla. Luego, cada grupo realizó el baile y puedo destacar que participaron felices, pero 3 niños no lo hicieron, ellos se mostraron nerviosos, para lo cual la investigadora se les acercó y los motivó	- Se destaca el entusiasmo de los alumnos al llegar a su aula, lo que indica una predisposición positiva hacia el aprendizaje y la curiosidad natural de los niños. - La incertidumbre sobre la identidad de la investigadora refleja una respuesta típica ante lo desconocido, lo que es común en situaciones de cambio o novedad en el entorno escolar. - La mención de que "participaron felices" sugiere que la actividad fue bien recibida y que los niños estaban motivados. Sin embargo, la presencia de tres niños que no participaron y que se mostraron "nerviosos" introduce un contraste emocional. Esto puede señalar la importancia de considerar las diferentes personalidades y niveles de comodidad de los niños en actividades grupales, por tal razón se realizó estrategias inclusivas para integrar a todos los participantes.

a que participen, de esta manera ellos lograron **desenvolverse adecuadamente** en el baile.

Después, les expliqué qué es lo que debían realizar en cada estación y dirigí a cada grupo a una de las 4 estaciones.

En la 1ra estación denominada “Afirmaciones positivas” el grupo amarillo, anaranjado, verde y celeste **seleccionó** una de las tarjetas y nos **compartieron** la razón del porque la eligieron, al dar sus respuestas ellos **respondieron sin temor** y mucho **menos nerviosos**, más bien lo dijeron **seguros** y **mostraron alegría** por pasar a la estación que les correspondía realizar a cada grupo.

- Los alumnos interactúan entre ellos activamente y con confianza, dan a conocer que se creó un ambiente positivo, seguro y acogedor donde los niños se sienten cómodos para compartir, lo cual es esencial para un aprendizaje efectivo.

En la 2da estación denominada “Me dibujo” el grupo amarillo, verde y anaranjado se **autodibujaron** de manera creativa y estuvieron **entusiasmados**, por lo que algunos se **dibujaron** en paisajes y otros en su casa y me **manifestaron** que en su dijo se dibujaron grandes, delgados, pequeños, gorditos, con cabello corto, con cabello largo, ojos grandes y ojos pequeños, etc.; pero el grupo celeste no culminó la actividad pues no sabían cómo dibujarse y no fueron creativos, sintiéndose **tristes** por no realizar la actividad, por tal razón, la investigadora les ofreció su apoyo y los alentó a superar esta estación, de esta manera se aseguró que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y sentirse exitosos.

- La mayoría de los alumnos tiene una interpretación positiva de si mismos y reconocen sus rasgos físicos de manera asertiva, mientras que unos pocos no se conocen o tienen alguna inseguridad sobre sí mismos poniéndolos tristes, es así como se ofrece ayuda y motivación para lograr terminar la estación.
- La variedad de elementos que los niños decidieron incluir en sus dibujos refleja la diversidad de pensamientos y percepciones que los niños tienen sobre sí mismos y su entorno, esta diversidad es enriquecedora y permite una exploración más profunda de su identidad personal.

En la 3ra estación denominada “Mis logros” el grupo amarillo y anaranjado manifestaron 2 logros cada uno, entre

- La respuesta activa de los grupos amarillo y anaranjado, quienes compartieron

ellos mencionaban que: se podían parar de manos, ganaron concursos de baile, dibujo y natación, que sabían manejar bicicleta y patines y que también ya lograron levantarse temprano y sin llorar para venir a la escuelita, aquí todos nos **reímos**, pero el grupo celeste y verde no sabía que responder y se **quedaban callados**, decepcionados y **tristes**, así mismo la investigadora les manifestó que no se debían sentir así, que se relajen y de esta manera **pudieron recordar** y aportar con 2 logros que ellos han conseguido.

En la 4ta estación denominada “Mis emociones” todos los grupos **interactuaron de manera positiva y participativa**, dándonos a conocer que se sienten felices cuando están con su familia compartiendo fechas festivas; se sienten tristes cuando alguna de sus mascotas han fallecido, eso les ha hecho sentirse mal y no querer hacer nada, pero que ellos mismos se han dado cuenta que la vida es así y deben tenerles en su corazón a sus mascotas, además de seguir adelante recordándoles con cariño; se sienten tristes y enojados cuando sus madres les dicen que realicen sus tareas y lo que han hecho para no sentirse así es organizar su tiempo para aprovecharlo de buena manera; se sienten felices cuando por su cumpleaños les regalaron un perrito y lo que hicieron es ser responsables con su mascota para que sus padres no les hablen y no sentirse tristes; se sienten enojados cuando sus hermanitos menores les quitan sus juguetes y lo que ellos hacen es compartir y jugar junto a ellos para así no frustrarse y estar felices.

múltiples logros indica un alto nivel de confianza y satisfacción personal; y la intervención de la investigadora en la participación de los grupos que no podían dar una respuesta fue fundamental para el desarrollo emocional de los niños, ya que les permitió celebrar sus éxitos y compartirlos en un entorno de apoyo.

- La risa compartida durante la actividad sugiere un ambiente positivo y colaborativo.
- Todos los participantes compartieron una de sus experiencias, proporcionándonos información valiosa de cómo se sienten frente a diferentes situaciones que suelen vivir y que a pesar de las adversidades ellos buscan soluciones que les hagan sentirse felices, además la capacidad de los niños para compartir sus emociones de manera honesta indica que se sienten seguros en el espacio, lo que es esencial para fomentar la comunicación y la empatía.

Finalmente, cada grupo aplaudió a sus compañeros por las diversas respuestas y participación que tuvieron sus compañeros, así mismo, al compartirles una reflexión sobre la importancia de la autoaceptación y cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida diaria se dieron cuenta de lo valiosos que son y eso les puso felices.

- Al culminar las diferentes actividades se puede evidenciar que sacaron provecho de los niños, pues les pusieron a reflexionar y a pensar, haciéndoles ver lo fuertes e importantes que son y permitiéndoles autoaceptarse, esto los puso muy felices y activos.

Estrategia: Aprendizaje cooperativo

Parámetro: Resiliencia

Descripción	Análisis
Los alumnos de 4to E.G.B “C” sintieron emoción al volver a ver a la investigadora y se preguntaron qué es lo que vamos a realizar el día de hoy, para lo cual se les dio las respectivas indicaciones, dándoles a conocer que, primero se les va a leer un cuento y luego vamos a trabajar en equipo, donde realizaremos un árbol utilizando nuestra creatividad e imaginación, además debían crear una hoja de un árbol con el material que se les asignó y en esta hoja deberán colocar una fortaleza o habilidad que tengan.	• La emoción de los alumnos al volver a ver a la investigadora es un indicador positivo, ya que sugiere que hay un vínculo establecido y que los estudiantes están motivados para participar en la actividad. • Al colocar en la hoja una fortaleza o habilidad no solo se promueve la creatividad, sino que también ayuda a los estudiantes a reflexionar, lo que puede contribuir a su autoconocimiento y autoestima.
A los alumnos se les indicó que deben sentarse en el suelo, frente a la investigadora, teniendo en cuenta que ella también lo haría. Una vez que todos nos sentíamos cómodos para escuchar y ver el cuento titulado “El patito feo” los niños escucharon atentamente y en silencio, algunos se sintieron tristes, debido a que en el cuento el patito lloraba y se sentía solo, pero luego se sintieron felices al escuchar que el patito fue fuerte y no se cansó de buscar un lugar en el cual encajaría. Luego del cuento se les preguntó: ¿Cómo piensan	• La mención de que todos se sintieron cómodos para escuchar resalta la importancia de un entorno seguro y cómodo en el aprendizaje. • “El patito feo” es una historia clásica que aborda temas como la aceptación, la identidad y la superación, lo cual es relevante para el desarrollo emocional de los niños. • Los alumnos experimentan una variedad de emociones durante la lectura, debido a que la tristeza inicial del patito resuena con ellos, lo que

que se sintió el patito tras ser rechazado por sus padres?, a lo que **respondieron** que se sentía mal y triste por cómo le trato su mamá; ¿Crees que el comportamiento de la mamá pata fue el correcto?, a lo que **respondieron** que no fue el correcto porque ella como mamá le debe mostrar amor y afecto; ¿El patito se sintió triste y por qué?, a lo que **respondieron** que si se sintió triste porque nadie lo quería tal y como es; ¿El patito se rindió al buscar un lugar en el cual encajar?, a lo que **respondieron** que si se sintió triste al no encontrar un lugar donde él podía encajar; ¿Cómo se sintió el patito luego de descubrir lo que realmente era?, a lo que **respondieron** que se sintió feliz tras darse cuenta lo que realmente era y lo que valía.

Luego del análisis y reflexión del cuento se le dio una explicación de qué es la resiliencia y por qué es importante en los estudiantes, usando como ejemplo los árboles, debido a que estos crecen grandes y fuertes a pesar de las tormentas o adversidades que ellos pasan. Después, se les colocó en columna y los estudiantes **debían ir enumerándose** del 1 al 4, para que todos los que nombraron el número 1 sean un equipo, todos los números 2 debían ser otro equipo y así sucesivamente dándonos un total de 4 equipos. **Cada equipo se organizó de buena manera** y se **sentían felices** al poder trabajar e interactuar con sus compañeros. Se puede destacar que, todos los equipos **fueron creativos** al realizar y decorar su árbol y de la misma manera en sus hojas **escribieron**: Soy bueno, grande, valiente, alegre, amable, fuerte, responsable, importante, amoroso, inteligente, me gusta ayudar, trabajar y estoy emocionado. Cabe recalcar que al

indica una buena conexión emocional con la historia, fomentando así la empatía y la reflexión personal.

- Las preguntas formuladas tras la lectura orientan a los estudiantes dar respuestas donde muestran su capacidad para identificar y evaluar emociones, así como su comprensión de la dinámica familiar y la importancia del amor y el apoyo, esto sugiere que están desarrollando habilidades de análisis y de empatía.
- La transformación del patito en un hermoso cisne al final del cuento introduce a los niños al tema de la resiliencia y la importancia de no rendirse, siendo un mensaje positivo para los estudiantes.
- La felicidad de los estudiantes al trabajar en equipo sugiere que la actividad fomenta la colaboración y el sentido de comunidad, elementos esenciales para el desarrollo social en la educación.
- Las afirmaciones escritas por los estudiantes reflejan un enfoque en la autoafirmación y el desarrollo del autoestima, esto es crucial para el crecimiento personal y la construcción de una identidad positiva.
- La ruptura del árbol del grupo 3 presenta un conflicto y frustración, pero se debe tener en cuenta que, este incidente es una oportunidad de aprendizaje valiosa, ya que permite a los estudiantes enfrentar y manejar emociones negativas y la propuesta de un integrante para solucionar el problema con la colaboración de todos los miembros del equipo para reparar el árbol demuestra la importancia del

grupo 3 antes de culminar la actividad se le rompió su árbol de la resiliencia, ellos se sintieron frustrados, tristes y decepcionados, pero un integrante planteo una solución para pegar el trabajo y lograr terminarlo, todos los miembros del equipo ayudaron y de esta forma entendieron que si tenían alguna dificultad la podían resolver en equipo y así no se sentirían tristes.

trabajo en equipo y la resiliencia en acción, siendo este un momento de superación clave para el aprendizaje emocional.

Durante el desarrollo de la actividad la investigadora brindaba ánimos a cada estudiante para que se motive y trabaje cooperativamente y para finalizar la actividad, se discutió sobre como todas estas fortalezas o habilidades pueden ayudarles a enfrentar desafíos en sus vidas y que al igual que un árbol necesita raíces fuertes para crecer, ellos también tienen fortalezas que les ayudarán a ser resilientes.

- La investigadora desempeña un papel fundamental al brindar ánimos a cada estudiante, esto no solo fomenta la motivación individual, sino que también crea un ambiente positivo y alentador, esencial para el aprendizaje efectivo.
- Al relacionar las fortalezas personales con la resiliencia, se fomenta un sentido de autoeficacia en los estudiantes, lo que puede aumentar su confianza y motivación para enfrentar situaciones difíciles.

Estrategia: Aprendizaje basado en retos

Parámetro: Autoconfianza

Descripción	Análisis
Los alumnos de 4to E.G.B “C” sintieron emoción al volver a ver a la investigadora y se preguntaron ¿Qué es lo que vamos a realizar el día de hoy?, para lo cual, se les dio las respectivas indicaciones, dándoles a conocer que, primero se va a realizar un baile, luego se explicará y se ejecutará la actividad programada y finalmente nos despediremos.	• La relación entre la investigadora y los estudiantes, junto con las actividades programadas, sientan las bases para una experiencia educativa enriquecedora que promueve tanto el aprendizaje académico como el desarrollo emocional y social de los alumnos.
Al realizar el baile todos los niños participaron activamente y siguieron las indicaciones que la música les	• La inclusión de un baile como parte de la actividad es una estrategia efectiva para promover la expresión corporal y la

proporcionaba para que bailen de manera adecuada, unos niños saltaban al bailar, otros lo hacían a su ritmo, pero al final todos bailaron y se emocionaban cada vez más.

diversión, debido a que el movimiento físico puede mejorar el estado de ánimo y la energía en el aula, favoreciendo un ambiente positivo para el aprendizaje.

Una vez que se terminó el baile, la investigadora dio a conocer las instrucciones de la actividad, argumentando que debían cursar por 5 desafíos y que, en cada uno de estos, todos lo debían realizar y no podían concluir el desafío y pasar a otro si todos los miembros de su equipo no completaban el desafío planteado. El primer desafío, consistía en saltar la cuerda 10 veces, aquí todos los niños mostraron entusiasmo al realizar la actividad, pero se debe recalcar que no todos los niños tenían esa capacidad de saltar la cuerda, por lo que la investigadora y los miembros de cada equipo daban palabras de aliento a sus compañeros para que no se rindan y que puedan terminar el desafío así les resulte difícil, consiguiendo que todos los niños cumplan el desafío. En el segundo desafío, se debía armar un rompecabezas de 20 piezas, aquí los equipos no tuvieron dificultad, pues comprendieron que si trabajaban en equipo podrían conseguir armar el rompecabezas más rápido, conviviendo armónicamente todos. En el tercer desafío, se debía inflar un globo, por lo que no todos los niños lo podían hacer, entonces se organizaron entre ellos para que uno o dos miembros del equipo que sí sabía inflar un globo lo hagan lo más pronto posible y el resto de los miembros del equipo amarraba el globo, trabajando así cooperativamente. El cuarto desafío y según lo observado fue el más fácil y a su vez también divertido, debido a que este desafío lo completaron sin ningún problema. Finalmente al realizar el quinto desafío, en

- La actividad se organiza en cinco desafíos, lo que permite a los estudiantes experimentar un aprendizaje progresivo y estructurado, siendo una estrategia clave para mantener el interés y la motivación a lo largo de la actividad.
- La reacción entusiasta de los niños al primer desafío y la intervención de la investigadora y sus compañeros para brindar aliento son ejemplos claros de cómo el apoyo emocional puede influir en el rendimiento de los estudiantes.
- La conclusión de la actividad, donde todos los niños celebran su logro, es un momento culminante que refuerza el sentido de comunidad y éxito compartido, este tipo de celebración es vital para motivar a los estudiantes y reforzar su confianza en sí mismos.
- A través de los cinco desafíos, los estudiantes no solo desarrollan habilidades específicas, sino que también fortalecen su capacidad para trabajar en equipo y resolver problemas. La interacción positiva entre los alumnos y la investigadora, junto con la celebración de sus logros, crea un ambiente de aprendizaje motivador y enriquecedor.

el cual debían armar una torre con 10 vasos, los equipos se complicaron un poco, pues como la actividad se estaba desarrollando en el patio de la escuela, el viento no les favorecía y su torre se derrumbaba y para poder completar el desafío los integrantes de cada grupo **rodearon la mesa** en la que debían armar la torre, de tal manera que el viento no les afectara, **armaron** su torre y al concluir la actividad todos **saltaron, aplaudieron y gritaron** “Lo logramos”.

Por último, la investigadora entregó a cada niño un certificado por haber participado activamente en todas las actividades y todos los niños **estaban emocionados** al poder recibir tal honor, luego la investigadora se despidió de los niños, ellos le dieron un abrazo y **argumentaron** que han aprendido mucho, sobre todo **han aprendido** a que ellos pueden lograr muchas cosas y que ellos son valiosos e importantes.

- La entrega de certificados es un gesto significativo que no solo reconoce la participación activa de los estudiantes, sino que también valida su esfuerzo y compromiso.
- La emoción de los niños al recibir el certificado indica que valoran el reconocimiento y que se sienten apreciados, este aspecto es crucial en el proceso educativo, ya que contribuye a el autoestima y al sentido de pertenencia.
- La experiencia ha dejado una huella duradera en los estudiantes, pues este tipo de impacto emocional puede influir positivamente en su motivación para futuras actividades educativas.

Tabla 5: *Matriz de la guía de observación para la entrevista a 31 estudiantes de 4to “C” de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”*

ENTREVISTA		
Categoría	Descripción	Análisis
Lúdica	1. ¿Cuál de las 4 estaciones les pareció más agradable y por qué? Para poder responder a esta interrogante, la investigadora les recordó las diferentes estaciones que tenía la actividad denominada “La caminata de la autoestima”, después les realizó la pregunta, donde los niños informaron que la estación más agradable para ellos fue la “Estación de las emociones” porque aquí ellos decían como se sentían y también pudieron conocer los sentimientos de sus compañeros de clase. Así mismo, varios estudiantes manifestaron: Estudiante 1: A mí me gusto más la estación 1, porque yo me sentí feliz al elegir la tarjeta "Me gusta mi sonrisa" porque yo me lavo los dientes todos los días y por eso mi sonrisa es bonita. Estudiante 2: A mí también, porque me gusto la tarjeta "Soy valioso y merezco ser feliz", ya que	• La mayoría de los niños expresaron felicidad al realizar la actividad, especialmente al dibujarse, esto indica que la actividad fomentó la autoaceptación, siendo este un elemento clave en el autoestima. • La elección de la "Estación de las Emociones" como la más agradable resalta la importancia de la expresión emocional y la empatía, pues los niños no solo compartieron sus sentimientos, sino que también aprendieron sobre las emociones de sus compañeros, fortaleciendo su cohesión grupal. • La actividad relacionada con la identificación de cualidades positivas generó satisfacción, esto refuerza la idea de que reconocer los logros y habilidades individuales como algo

mi mamá me ha dicho que yo soy importante y valioso en su vida, eso me hace sentir bien. 2. ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad “La caminata de la autoestima”? A esta interrogante la mayor parte de los niños manifestaron que se sintieron felices y atraídos por todas las estaciones en especial al dibujarse a ellos mismos, pero algunos manifestaron que: Estudiante 1: Yo me sentí bien porque las estaciones fueron fáciles. Estudiante 2: A mí al inicio no me gustó mucho la estación 2 porque tenía que dibujarme a mí mismo y yo no podía, entonces la profe me ayudo y me motivo y si pude, hasta hice un paisaje, ahí ya me puse contento. Estudiante 3: A mí me gustó la estación donde debía decir mis logros, porque nadie sabía que yo gané un concurso de baile y cuando les dije a mis compañeros ellos me aplaudieron, ahí yo sentí que era parte de ellos y me sentí segura de expresarme. 3. ¿Están de acuerdo en que, así como el patito feo no se rindió	fundamental para el bienestar emocional. • Los niños percibieron de manera clara el mensaje de perseverancia que transmitía el cuento "El Patito Feo", donde se evidenció que las narrativas pueden ser herramientas efectivas para enseñar valores como la resiliencia y la autoaceptación. • La actividad del árbol permitió a los niños reflexionar sobre sus fortalezas personales, donde la mención de "No debo rendirme" indica una comprensión del concepto de resiliencia y el deseo de ayudar a otros refuerza la importancia de la solidaridad.
---	---

**para encontrar un
hogar y ser aceptado
tal y como es, ustedes
tampoco deben
rendirse ante
cualquier situación
que se les presente?**

La investigadora pregunto a los niños si recordaban el título del cuento que se les contó en el segundo encuentro, a lo que ellos de inmediato respondieron que el cuento se titulaba “El patito feo”, así mismo supieron argumentar que ellos si están de acuerdo en no rendirse frente a los diversos problemas que se les presentan, luego un niño comentó:

Estudiante 1: Profe el no rendirse es bueno para nosotros ya que si lo intentamos muchas veces hasta lograrlo nos daremos cuenta de que podemos lograr grandes cosas.

**4. Durante la actividad
“Juntos podemos
hacerlo” ¿Qué
desafío les pareció
más fácil o difícil?**

A esta interrogante los niños argumentaron que debían trabajar en equipo para así poder completar los desafíos. Además, acotaron que:

Estudiante 1: Los desafíos que me resultaron

más difíciles fueron: armar una torre con 10 vasos, pues el viento no me favoreció y derrumbaba nuestra torre; tampoco podía saltar la cuerda 10 veces, porque no tengo mucha coordinación y equilibrio para realizar ese desafío.

Hay que tener en cuenta que, estos desafíos fueron difíciles para los niños, pero al trabajar en equipo y sentirse motivados pudieron concluir su actividad. Por otro lado, los desafíos que consideraron como fáciles fueron, caminar sobre una línea recta y armar el rompecabezas

Estudiante 2: Yo sí puedo inflar un globo, armar el rompecabezas de 20 piezas y caminar sobre una línea recta y trabajar en equipo me resultó más fácil la actividad.

5. ¿Creen que el trabajo en equipo les ayudó a realizar el árbol de manera adecuada?

Aquí los niños dijeron que:

Estudiante 1: El trabajo en equipo permitió que realicemos la actividad de manera clara, agradable y organizada

Estudiante 2: Yo entendí que el trabajo en equipo es

	importante para cumplir cualquier objetivo que tengamos.	
Autoestima	6. ¿Qué sintieron al completar cada uno de los desafíos? Los alumnos manifestaron que se sintieron felices al culminar los desafíos: Estudiante 1: Al principio pensé que no lo podía hacer, pero al final lo logré. Además, un niño argumentó que: Estudiante 2: Si algún desafío se me presenta a lo largo de mi vida, estoy seguro de que voy a poder completarlo. 7. En la actividad "El Árbol de la Resiliencia" ¿Con cuál de las fortalezas que colocaron en el árbol se sintieron más identificados y por qué? Para esta interrogante, la investigadora preguntó que más realizaron en el segundo encuentro, donde los niños manifestaron que: Estudiante 1: Nosotros dibujamos un árbol, lo decoramos a nuestro gusto y le colocamos muchas hojas con distintas	• La satisfacción al ver su árbol lleno de fortalezas da a conocer que los niños se sienten valorados y reconocidos. Además, la resolución de problemas en equipo resalta la importancia del aprendizaje cooperativo. • La percepción de que el trabajo en equipo permitió realizar la actividad de manera efectiva indica que los niños comprenden el valor de la colaboración para alcanzar sus objetivos. • La identificación de desafíos difíciles, como armar la torre con vasos y saltar la cuerda, demuestra que los niños son conscientes de sus limitaciones, pero también destacan la importancia de la motivación y el trabajo en equipo para superarlas. • La alegría al completar los desafíos refuerza la idea de que superar obstáculos genera confianza en uno mismo, este

	fortalezas que tenemos cada uno. Así también, la investigadora dio a conocer a los niños que la resiliencia significa no rendirse, después, los niños dijeron: Estudiante 2: Nosotros pusimos más fortalezas que todos, ya que pusimos: "No debo rendirme", "Debo ser fuerte" y muchas más. Estudiante 3: Nosotros casi no acabamos nuestro árbol ya que se nos rompió, pero la profe dijo que busquemos una solución entre todos y nos dimos cuenta de que siempre que realizamos algo debemos terminarlo de la mejor manera posible, solo así aprenderemos. Estudiante 4: Si profe, yo debo ayudar a mi compañero si lo necesita, ya sea para resolver un problema o hacer un trabajo.	aprendizaje es crucial para el desarrollo personal y la resiliencia futura. • Los niños mencionan aprendizajes sobre el respeto, la amistad, y la generosidad, siendo estos valores esenciales para su desarrollo social y emocional, y su énfasis en ser "buenas personas" indica una fuerte internalización de principios éticos.
	8. ¿Cómo se sintieron al mencionar sus cualidades, habilidades y logros? Aquí, la mayor parte de los niños respondieron que se sintieron felices porque les gustó la actividad y otros dijeron que:	

Estudiante 1: A mí no me agrada hablar mucho por miedo, pero el día que jugamos y yo les dije a mis amigos que podía pararme de manos ellos me dijeron que lo haga porque no me creían, yo me pare de manos y todos dijeron ¡wow!, eso hizo que me sintiera único e importante.

Estudiante 2: Igual a mí, luego que usted se fue me dijeron que, porque mentí al decir que podía manejar patines, entonces al otro día yo traje mis patines y todos pudieron ver que, si podía, hasta les enseñe a mis amigos a usar patines.

9. ¿Qué sintieron al ver su árbol lleno de fortalezas?

Los niños manifestaron que se sentían felices al realizar la actividad y también argumentaron:

Estudiante 1: Si existe un problema, lo debemos resolver en equipo ya que somos inteligentes.

10. ¿Qué aprendieron sobre sí mismos y que harán de ahora en adelante?

Para esta pregunta los niños respondieron que:

Estudiante 1: Yo aprendí a respetarme a mí mismo y a los demás.

Estudiante 2: Yo aprendí el valor de la amistad, cariño, felicidad.

Estudiante 3:

Yo aprendí a trabajar en equipo.

Estudiante 4: yo aprendí que debo ayudar a los demás y ser generosos.

Estudiante 5: Yo aprendí a realizar bien los trabajos y actividades.

Estudiante 6: Yo a ser buena personas.

Estudiante 7: Y yo que soy valioso e importante.

En este capítulo se dan a conocer los resultados obtenidos a través de la aplicación de las técnicas y de los instrumentos de recolección de datos, por medio de una triangulación de datos:

En palabras de Walter Diaz (2023), “al utilizar las estrategias lúdicas creadas por Cantor para aplicarlas en el aula, sirven como ayuda para que los estudiantes fortalezcan su autoestima, haciendo que de esta manera los niños desarrollen sus emociones y una autoestima acertada”. Para esto se trabajó con el parámetro denominado autoaceptación, donde se realizó la actividad llamada “La caminata del autoestima”, en esta existieron estaciones nombradas “Afirmaciones positivas”, “Me dibujo”, “Mis logros” y “Mis emociones, aquí los discentes debían elegir una tarjeta con la cual ellos se sintieron identificados, por ejemplo: me gusta mi sonrisa, soy valiente, etc.; luego, tenían que dibujarse a ellos mismos, dar a conocer un logro alcanzado en su vida y finalmente mencionar una emoción que hayan sentido, por todo esto, los alumnos de 4to año “C” en la entrevista manifestaron sentirse felices al realizar las estrategias lúdicas, debido a que pudieron expresar sus sentimientos, reflexiones, emociones y creatividad al autodibujarse y porque compartieron experiencias e interactuaron activamente con sus compañeros. Por otro lado, la investigadora con ayuda de la ficha de observación de actividades observó que los alumnos participaron activamente, mostrando entusiasmo, seguridad, confianza y alegría al desarrollar las actividades, las cuales provocaron que los niños tengan una perspectiva más positiva de ellos mismos y les permitió autoaceptarse tal y como son.

Según afirma Valle David (2019), “los niños felices aprenden más, por lo que, se debe crear un ambiente donde se pueda enseñar a niños felices, seguros y relajados”. Por tal razón, para trabajar el parámetro denominado resiliencia se diseñó la actividad “El árbol de la resiliencia”, aquí los alumnos con ayuda de su imaginación y creatividad tuvieron que dibujar un árbol, posteriormente tuvieron que dibujar un árbol y decorarlo con papel brillante en forma de hojas en las cuales escribieron fortalezas o habilidades, donde los alumnos expresaron sentir felicidad al trabajar en un ambiente seguro, además argumentaron que podían desenvolverse de manera adecuada, ya que se sentían cómodos y en confianza. Así mismo, la investigadora observó que los alumnos trabajaron cooperativamente al crear su árbol y notó que esta actividad permitió que los niños no solo se motiven de manera individual, sino que también podían crear un ambiente positivo, seguro y un lenguaje adecuado en el que todos sus compañeros tuvieron un aprendizaje significativo.

De la misma manera, desde la posición de Valle David (2019), “la escuela perfecta es un lugar en el que tener derecho a equivocarse, preguntar y ser orientados en su aprendizaje no es visto de mala manera”. Debido a esto, para trabajar el parámetro nombrado autoconfianza se elaboró una estrategia lúdica denominada “Juntos podemos hacerlo”, aquí los alumnos pasaron 5 desafíos, los cuales consistían en: saltar 10 veces la cuerda, armar un rompecabezas de 20 piezas, inflar un globo, caminar sobre una línea recta sin salirse y armar una torre de vasos, en la cual los alumnos comunicaron que la realización de una serie de desafíos les hizo sentirse felices y también tristes al no poder desarrollarla, pero que las palabras de aliento de la investigadora y de sus compañeros les provocaba no rendirse y daban lo mejor de sí, lograron concluir con éxito cada desafío. La investigadora pudo

observar que, algunos alumnos tenían problemas para completar algún desafío, por tal motivo sus compañeros les brindaban apoyo emocional con un lenguaje asertivo y eso les permitía sentirse felices, seguros y que puedan desenvolverse efectivamente en la actividad de manera precisa.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Una vez que fueron desarrollados los capítulos anteriores, donde se analizó diversos aportes teóricos, científicos y pedagógicos de varios autores; además de realizar los resultados y discusión por medio de la interpretación de los datos obtenidos con las técnicas e instrumentos, se puede decir que, el presente trabajo de investigación responde al planteamiento del problema y a los objetivos anteriormente mencionados por medio de las siguientes conclusiones y recomendaciones.

5.1 Conclusiones

- Se concluye que, a partir de la investigación documental, el autoestima posee 6 características, donde se consideraron 3 para desarrollar el trabajo en los estudiantes de 4to E.G.B “C”, la autoaceptación, la resiliencia y la autoconfianza, debido a que estas permiten que los niños trabajen y participen activamente, mostrando entusiasmo, seguridad y confianza, siendo esenciales para su bienestar y éxito en su ambiente académico y social.
- Se concluye que, el proceso con estrategias lúdicas que se elaboró para el autoestima crearon un ambiente de aprendizaje dinámico, positivo, relajado y feliz, utilizando también un tipo de lenguaje asertivo para un pleno desenvolvimiento escolar.
- Se concluye que, con el apoyo de las estrategias lúdicas aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en retos permitieron que los estudiantes de 4to “C” al realizar las actividades “La caminata del autoestima”, “El árbol de la resiliencia” y “Juntos podemos hacerlo” puedan trabajar en equipo, participar activamente, crear un ambiente positivo, mostrar entusiasmo, ser empáticos, brindar apoyo, ser seguros y colaborativos, autoaceptarse, ser resilientes y tener autoconfianza, donde los niños no solo disfrutaron de la experiencia, también aprendieron valiosas lecciones sobre sí mismos, cómo interactuar con los demás y ser felices realizando las actividades lúdicas.

5.2 Recomendaciones

- Es recomendable que los docentes implementen actividades lúdicas en el entorno escolar, donde se promueva la autoaceptación, la resiliencia y la autoconfianza, las cuales permiten a los estudiantes expresarse y colaborar, creando un ambiente positivo, seguro y de apoyo, donde se pueda fortalecer su autoestima y facilitar su participación en el aprendizaje. Para esto, pueden diseñar actividades inclusivas y de colaboración, juegos de rol, celebrar los logros de los estudiantes por más pequeños que sean y realizar sesiones de mindfulness que les permita a los docentes observar pensamientos, emociones y sensaciones sin juzgar a los estudiantes, donde por medio de prácticas de meditación podrán fomentar la aceptación de pensamientos y emociones sin la necesidad de intentar cambiarlos o suprimirlos, así crearan un

ambiente positivo y se contribuirá significativamente en su desarrollo emocional y social.

- Se sugiere que las instituciones educativas implementen de manera sistemática el aprendizaje basado en retos y el aprendizaje cooperativo, ya que estos no solo contribuirán en crear un ambiente más dinámico, sino que también ayudarán a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y emocionales esenciales para su éxito académico y personal. Es así como, se recomienda involucrar a los alumnos en proyectos de servicio comunitario donde puedan trabajar juntos para ayudar a la comunidad, permitiéndoles de esta manera reconocer sus habilidades sociales y emocionales cruciales para su éxito académico y personal.
- Se recomienda que la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León” continúe implementando y expandiendo las estrategias lúdicas, donde no solo se demuestre que las actividades sean efectivas para fortalecer el autoestima, sino que también fomenten habilidades sociales y emocionales. Además, sería beneficioso realizar evaluaciones y seguimientos, para que de esta manera se pueda medir el impacto de las actividades sobre el autoestima de los estudiantes y asegurar que se están logrando los objetivos deseados.

BIBLIOGRAFÍA

- Cervantes, X. (02 de abril de 2022). *La lengua es de los hablantes: cultura, identidad y la importancia de conocer y reconocer nuestro idioma*. Universidad Latina de América: <https://www.unla.mx/blogunla/la-lengua-es-de-los-hablantes-cultura-identidad-y-la-importancia-de-conocer-y-reconocer-nuestro-idioma>
- Díaz Ortiz, W. (2022). *Programa de actividades lúdicas para mejorar la autoestima en estudiantes de una institución educativa parroquial, Callao, 2021*. Repositorio Digital Institucional Universidad César Vallejo. [Tesis para obtener el grado académico de Maestro en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/82611>
- Garrido, V. (2017). *8 factores para planificar actividades lúdicas*. Guía para la Reflexión Docente: <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2020/07/factores-para-planificar-actividades-ludicas.pdf>
- Gómez, María Inés (1 de noviembre de 2024). *Identidad personal*. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/identidad-personal/>.
- Frieiro, P., González, R., & Domínguez, J. (2021). *Autoestima en estudiantes españoles de secundaria: dimensiones e influencia de variables personales y educativas*. Publicaciones, 51(2), 23–39. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/publicaciones/article/view/20915/23066>
- Guerri, M. (18 de mayo de 2023). *La Psicología Cognitiva y sus aplicaciones*. PsicoActiva.com: Psicología, test y ocio Inteligente: <https://www.psicoactiva.com/blog/consiste-la-psicologia-cognitiva/>
- Guerri, M. (20 de junio de 2024). *¿Qué es la Autoestima? una guía práctica para el bienestar emocional*. PsicoActiva.com: Psicología, test y ocio Inteligente: <https://www.psicoactiva.com/blog/que-es-la-autoestima/>
- Giddens, A. (17 de noviembre de 2022). *Modernidad E Identidad Del Yo*. Summaratio: <https://archive.org/details/giddens-a.-modernidad-e-identidad-del-yo-ocr-1997/page/16/mode/2up>
- Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía lúdica el taller cotidiano y sus aplicaciones*. Editorial Kinesis
- Logroño Jaramillo, S. A. (26 de febrero de 2021). *La Autoestima en los estudiantes de 8vo año paralelos a y b de la Unidad Educativa Carlos Cisneros, periodo noviembre 2019 – febrero 2020*. Repositorio Digital UNACH. [Tesis, Universidad Nacional de Chimborazo] <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7413>
- López, A. (2023). *La Teoría Constructivista de Piaget: Descubre cómo influye en el aprendizaje*. Teoría Online: <https://teoriaonline.com/teoria-constructivista-piaget/>
- Martín, & Martín. (02 de noviembre de 2023). *Características de la autoestima*. Enciclopedia online: <https://www.caracteristicas.pro/autoestima/>
- Orsi, A. (21 de febrero de 2017). *El Concepto Lúdico: Qué Es, Beneficios y Cómo Usarlo en Tu Vida*. Significados.com: <https://designificados.com/ludico/>

- Observatorio Del Juego (2017). *8 factores para planificar actividades lúdicas. Guía para la reflexión docente*. Observatorio del juego. Sección Bibliografía. Fundación Desarrollo Educativo. Chile.
- Padilla, J. (25 de diciembre de 2023). *¿Qué es la identidad personal y cómo se construye?* La mente es maravillosa: https://lamenteesmaravillosa.com/que-es-identidad-personal-como-se-construye/#google_vignette
- Paredes Vásquez, H. B. (2021). *Orientación educativa: estrategias psicopedagógicas para el desarrollo de la autoestima en el estudiante*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 5(4), 5366-5382. https://doi.org/10.37811/cl_rem.v5i4.695
- Porporatto, M. (23 de diciembre de 2020). *Importancia de la Identidad: Qué Es, Cómo Se Construye y Su Impacto*. Designificados.com: <https://designificados.com/importancia-identidad/>
- Ramírez Castañeda, J. M., Santamaría Corzo, M. A., Marín Vargas, M. F., & Sarmiento, G. M. (2018). *La lúdica para fortalecer la autoestima en los niños de nivel preescolar*. Repository.unab.edu.com: <https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/857/2018>
- Sabater, V. (18 de agosto de 2023). *¿Qué es la Inteligencia Emocional?* La mente es maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/daniel-goleman-teoria-la-inteligencia-emocional/>
- Seppi Vinuales, M. F. (27 de diciembre de 2023). *La etapa de las operaciones concretas del desarrollo de Piaget*. La mente es maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-etapa-de-las-operaciones-concretas-del-desarrollo-de-piaget/>
- Torres Forero, L. M. (13 de junio de 2019). *La importancia de la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior*. Repository.unimilitar.edu.com: <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/31929/TorresForeroLuisaMaria%202019.pdf?sequence=1>
- UNESCO. (2023). *La inclusión en la educación*. <https://www.unesco.org/es/inclusion-education>
- Valderrama Hernández, V. (23 de noviembre de 2021). *La Autoestima y 7 Claves para Trabajarla Adecuadamente*. Mundo Psicólogos: <https://www.mundopsicologos.com/articulos/la-autoestima-y-7-claves-para-trabajar-la-adecuadamente>
- Valle, D. (07 de abril de 2019). *Las 5 claves del modelo educativo escandinavo*. Science&Arts Center: <https://www.scienceandarts.es/post/las-5-claves-del-modelo-educativo-escandinavo>

ANEXOS

Anexo 1: Diario de campo

DIARIO DE CAMPO #1

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre de la Investigadora: Mejía Remache Luz Giorgina

Institución: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Grado/Paralelo: 4to E.G.B “C”

Número de estudiantes: 31

Fecha: 19/09/2024

Hora de inicio: 10H:30am

Hora de finalización: 12H:00pm

Inicio

Los alumnos de 4to E.G.B “C”, al llegar a su aula de clases se mostraron entusiasmados y a la vez se preguntaban quién era yo y que es lo que estaba haciendo en su aula, ya que ellos regresaron de su receso y me encontraron con todos mis materiales y con el aula adecuada para trabajar. Luego de 5 minutos la profesora les hizo tomar asiento y les dijo que hagan silencio, ellos lo hicieron de inmediato, la profesora les explicó que es lo que yo venía a hacer con ellos y les solicito que me colaboraran para que mi trabajo salga de la mejor manera posible. Una vez que la profesora terminó de hablar, procedí a presentarme, les expliqué el porque me encontraba allí y que es lo que vamos a realizar.

Coloque a los niños en 4 columnas de 8 personas, formando así 4 grupos, a cada grupo le entregue una flor realizada con fomix y un imperdible para que se lo coloquen en el pecho, es decir la columna 1 tenía una flor anaranjada, la 2 una flor verde, la 3 una flor celeste y la 4 una flor amarilla.

Luego, cada grupo realizó el baile y puedo destacar que participaron felices, pero 3 niños no lo hicieron, ellos se mostraron nerviosos, para lo cual la investigadora se les acerco y los motivo a que participen, de esta manera ellos lograron desenvolverse adecuadamente en el baile.

Después, les expliqué qué es lo que debían realizar en cada estación y dirigí a cada grupo a una de las 4 estaciones.

Desarrollo de actividades

En la 1ra estación denominada “Afirmaciones positivas” el grupo amarillo, anaranjado, verde y celeste seleccionó una de las tarjetas y nos compartieron la razón del porque la eligieron, al dar sus respuestas ellos respondieron sin temor y mucho menos nerviosos, más

bien lo dijeron seguros y mostraron alegría por pasar a la estación que les correspondía realizar a cada grupo.

En la 2da estación denominada “Me dibujo” el grupo amarillo, verde y anaranjado se auto dibujo de manera creativa y estuvieron entusiasmados, por lo que algunos se dibujaron en paisajes y otros en su casa y me manifestaron que en su dibujo se dibujaron grandes, delgados, pequeños, gorditos, con cabello corto, con cabello largo, ojos grandes y ojos pequeños, etc.; pero el grupo celeste no culminó la actividad pues no sabían cómo dibujarse y no fueron creativos, sintiéndose tristes por no realizar la actividad, por tal razón, la investigadora les ofrecí su apoyo y los alentó a superar esta estación, de esta manera se aseguró que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y sentirse exitosos.

En la 3ra estación denominada “Mis logros” el grupo amarillo y anaranjado manifestaron 2 logros cada uno, entre ellos mencionaban que: se podían parar de manos, ganaron concursos de baile, dibujo y natación, que sabían manejar bicicleta y patines y que también ya lograron levantarse temprano y sin llorar para venir a la escuelita, aquí todos nos reímos, pero el grupo celeste y verde no sabía que responder y se quedaban callados, decepcionados y tristes, así mismo se la investigadora les manifestó que no se debían sentir así, que se relajen y de esta manera pudieron recordar y aportar con 2 logros que ellos han conseguido.

En la 4ta estación denominada “Mis emociones” todos los grupos interactuaron de manera positiva y participativa, dándonos a conocer que se sienten felices cuando están con su familia compartiendo fechas festivas; se sienten tristes cuando alguna de sus mascotas han fallecido, eso les ha hecho sentirse mal y no querer hacer nada, pero que ellos mismos se han dado cuenta que la vida es así y deben tenerles en su corazón a sus mascotas, además de seguir adelante recordándoles con cariño; se sienten tristes y enojados cuando sus madres les dicen que realicen sus tareas y lo que han hecho para no sentirse así es organizar su tiempo para aprovecharlo de buena manera; se sienten felices cuando por su cumpleaños les regalaron un perrito y lo que hicieron es ser responsables con su mascota para que sus padres no les hablen y no sentirse tristes; se sienten enojados cuando sus hermanitos menores les quitan sus juguetes y lo que ellos hacen es compartir y jugar junto a ellos para así no frustrarse y estar felices.

Cierre

Finalmente, cada grupo aplaudió a sus compañeros por las diversas respuestas y participación que tuvieron sus compañeros, así mismo, al compartirles una reflexión sobre la importancia de la autoaceptación y cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida diaria se dieron cuenta de lo valiosos que son y eso les puso felices.

DIARIO DE CAMPO #2

Datos Informativos:

Nombre de la Investigadora: Mejía Remache Luz Giorgina

Institución: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Grado/Paralelo: 4to E.G.B “C”

Número de estudiantes: 31

Fecha: 26/09/2024

Hora de inicio: 10H:30am

Hora de finalización: 12H:00pm

Inicio

Los alumnos de 4to E.G.B “C” sintieron emoción al volver a ver a la investigadora y se preguntaron qué es lo que vamos a realizar el día de hoy, para lo cual se les dio las respectivas indicaciones, dándoles a conocer que, primero se le va a leer un cuento y luego vamos a trabajar en equipo, donde realizaremos un árbol utilizando nuestra creatividad e imaginación, además debían crear una hoja de un árbol con el material que se les asignó y en esta hoja deberán colocar una fortaleza o habilidad que tengan.

Desarrollo de actividades

A los alumnos se les indicó que deben sentarse en el suelo, frente a la investigadora, teniendo en cuenta que ella también lo haría. Una vez que todos nos sentíamos cómodos para escuchar y ver el cuento titulado “El patito feo” los niños escucharon atentamente y en silencio, algunos se sintieron tristes, debido a que en el cuento el patito lloraba y se sentía solo, pero luego se sintieron felices al escuchar que el patito fue fuerte y no se cansó de buscar un lugar en el cual encajaría. Luego del cuento se les preguntó: ¿Cómo piensan que se sintió el patito tras ser rechazado por sus padres?, a lo que respondieron que se sentía mal y triste por cómo le trato su mamá; ¿Crees que el comportamiento de la mamá pata fue el correcto?, a lo que respondieron que no fue el correcto porque ella como mamá le debe mostrar amor y afecto; ¿El patito se sintió triste y por qué?, a lo que respondieron que sí se sintió triste porque nadie lo quería tal y como es; ¿El patito se rindió al buscar un lugar en el cual encajar?, a lo que respondieron que sí se sintió triste al no encontrar un lugar donde él podía encajar; ¿Cómo se sintió el patito luego de descubrir lo que realmente era?, a lo que respondieron que se sintió feliz tras darse cuenta lo que realmente era y lo que valía.

Luego del análisis y reflexión del cuento se le dio una explicación de qué es la resiliencia y por qué es importante en los estudiantes, usando como ejemplo los árboles, debido a que estos crecen grandes y fuertes a pesar de las tormentas o adversidades que ellos pasan. Después, se les colocó en columna y los estudiantes debían ir enumerándose del 1 al 4, para que todos los que nombraron el número 1 sean un equipo, todos los números 2 debían ser otro equipo y así sucesivamente dándonos un total de 4 equipos. Cada equipo se organizó de buena manera y se sentían felices al poder trabajar e interactuar con sus compañeros. Se puede destacar que, todos los equipos fueron creativos al realizar y decorar su árbol y de la misma manera en sus hojas escribieron: Soy bueno, grande, valiente, alegre, amable, fuerte, responsable, importante, amoroso, inteligente, me gusta ayudar, trabajar y estoy emocionado. Cabe recalcar que al grupo 3 antes de culminar la actividad se le rompió su árbol de la resiliencia, ellos se sintieron frustrados, tristes y decepcionados, pero un integrante planteó una solución para pegar el trabajo y lograr terminarlo, todos los miembros

del equipo ayudaron y de esta forma entendieron que si tenían alguna dificultad la podían resolver en equipo y así no se sentirían tristes.

Cierre

Durante el desarrollo de la actividad la investigadora brindaba ánimos a cada estudiante para que se motive y trabaje cooperativamente y para finalizar la actividad, se discutió sobre como todas estas fortalezas o habilidades pueden ayudarles a enfrentar desafíos en sus vidas y que al igual que un árbol necesita raíces fuertes para crecer, ellos también tienen fortalezas que les ayudarán a ser resilientes.

DIARIO DE CAMPO #3

Datos Informativos:

Nombre de la Investigadora: Mejía Remache Luz Giorgina

Institución: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Grado/Paralelo: 4to E.G.B “C”

Número de estudiantes: 31

Fecha: 03/10/2024

Hora de inicio: 10H:30am

Hora de finalización: 11H:30pm

Inicio

Los alumnos de 4to E.G.B “C” sintieron emoción al volver a ver a la investigadora y se preguntaron ¿Qué es lo que vamos a realizar el día de hoy?, para lo cual, se les dio las respectivas indicaciones, dándoles a conocer que, primero se va a realizar un baile, luego se explicará y se ejecutará la actividad programada y finalmente nos despediremos.

Al realizar el baile todos los niños participaron activamente y siguieron las indicaciones que la música les proporcionaba para que bailen de manera adecuada, unos niños saltaban al bailar, otros lo hacían a su ritmo, pero al final todos bailaron y se emocionaban cada vez más.

Desarrollo de actividades

Una vez que se terminó el baile, la investigadora dio a conocer las instrucciones de la actividad, argumentando que debían cursar por 5 desafíos y que, en cada uno de estos, todos lo debían realizar y no podían concluir el desafío y pasar a otro si todos los miembros de su equipo no completaban el desafío planteado. El primer desafío, consistía en saltar la cuerda 10 veces, aquí todos los niños mostraron entusiasmo al realizar la actividad, pero se debe recalcar que no todos los niños tenían esa capacidad de saltar la cuerda, por lo que la investigadora y los miembros de cada equipo daban palabras de aliento a sus compañeros para que no se rindan y que puedan terminar el desafío así les resulte difícil, consiguiendo que todos los niños cumplan el desafío. En el segundo desafío, se debía armar un

rompecabezas de 20 piezas, aquí los equipos no tuvieron dificultad, pues comprendieron que si trabajaban en equipo podrían conseguir armar el rompecabezas más rápido, conviviendo armónicamente todos. En el tercer desafío, se debía inflar un globo, por lo que no todos los niños lo podían hacer, entonces se organizaron entre ellos para que uno o dos miembros del equipo que, si sabía inflar un globo lo hagan lo más pronto posible y el resto de los miembros del equipo amarraba el globo, trabajando así cooperativamente. El cuarto desafío y según lo observado fue el más fácil y a su vez también divertido, debido a que este desafío lo completaron sin ningún problema. Finalmente al realizar el quinto desafío, en el cual debían armar una torre con 10 vasos, los equipos se complicaron un poco, pues como la actividad se estaba desarrollando en el patio de la escuela, el viento no les favorecía y su torre se derrumbaba y para poder completar el desafío los integrantes de cada grupo rodearon la mesa en la que debían armar la torre, de tal manera que el viento no les afectara, armaron su torre y al concluir la actividad todos saltaron, aplaudieron y gritaron “Lo logramos”.

Cierre

Por último, la investigadora entregó a cada niño un certificado por haber participado activamente en todas las actividades y todos los niños estaban emocionados al poder recibir tal honor, luego la investigadora se despidió de los niños, ellos le dieron un abrazo y argumentaron que han aprendido mucho, sobre todo han aprendido a que ellos pueden lograr muchas cosas y que ellos son valiosos e importantes.

Anexo 2: Cuestionario



Universidad Nacional de Chimborazo
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías
Carrera de Educación Básica

Proyecto de Investigación

Título: LÚDICA Y AUTOESTIMA

Objetivo:

- Explorar las estrategias lúdicas para el autoestima.

El siguiente cuestionario se realizará a los estudiantes de 4to EGB paralelo ‘C’ de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León” ubicada en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

Cuestionario

1. ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad “La caminata del autoestima”?
2. ¿Cuál de las 4 estaciones les pareció más agradable y por qué?
3. ¿Cómo se sintieron al mencionar sus cualidades, habilidades y logros?
4. ¿Están de acuerdo en que, así como el patito feo no se rindió para encontrar un hogar y ser aceptado tal y como es, ustedes tampoco deben rendirse ante cualquier situación que se les presente?
5. En la actividad "El Árbol de la Resiliencia" ¿Con cuál de las fortalezas que colocaron en el árbol se sintieron más identificados y por qué?
6. ¿Qué sintieron al ver su árbol lleno de fortalezas?
7. ¿Creen que el trabajo en equipo les ayudó a realizar el árbol de manera adecuada?
8. Durante la actividad “Juntos podemos hacerlo” ¿Qué desafío les pareció más fácil o difícil?
9. ¿Qué sintieron al completar cada uno de los desafíos?
10. ¿Qué aprendieron sobre sí mismos y que harán de ahora en adelante?

Anexo 3: Matriz de la guía de observación para la entrevista

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre de la Investigadora: Mejía Remache Luz Giorgina

Institución: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Grado/Paralelo: 4to E.G.B “C”

Fecha: 03/10/2024

Hora de inicio: 11H:30am

Hora de finalización: 12H:00pm

ENTREVISTA			
Categoría	Preguntas	Observación	Análisis
Lúdica	1. ¿Cuál de las 4 estaciones les pareció más agradable y por qué?		
	2. ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad “La caminata del autoestima”?		
	3. ¿Están de acuerdo en que, así como el patito feo no se rindió para encontrar un hogar y ser aceptado tal y como es, ustedes tampoco deben rendirse ante cualquier		

	situación que se les presente?		
	4. Durante la actividad “Juntos podemos hacerlo” ¿Qué desafío les pareció más fácil o difícil?		
	5. ¿Creen que el trabajo en equipo les ayudó a realizar el árbol de manera adecuada?		
Autoestima	1. ¿Qué sintieron al completar cada uno de los desafíos?		
	2. En la actividad "El Árbol de la Resiliencia" ¿Con cuál de las fortalezas que colocaron en el árbol se sintieron más identificados y por qué?		
	3. ¿Cómo se sintieron al mencionar sus cualidades, habilidades y logros?		

	4. ¿Qué sintieron al ver su árbol lleno de fortalezas?		
	5. ¿Qué aprendieron sobre sí mismos y que harán de ahora en adelante?		

Anexo 4: Matriz de la guía de observación de las actividades

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre de la Investigadora: Mejía Remache Luz Giorgina

Institución: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Grado/Paralelo: 4to E.G.B “C”

Fecha: 19/09/2024

Hora de inicio: 10H:30am

Hora de finalización: 12H:00pm

Estrategia: Aprendizaje cooperativo		
Parámetro: Autoaceptación		
Indicadores	Observación	Análisis
• Comparte sus sentimientos y pensamientos con sus compañeros.		
• Utilizan su creatividad e imaginación y expresa emoción al dibujar.		
• Conecta con su dibujo y responde de manera alegre y precisa.		
• Reflexiona y argumenta sobre sus logros y emociones.		
• Sus reflexiones son profundas y significativas.		
• Comparte sus experiencias personales.		

• Se anima a trabajar activamente con sus compañeros.		
• Muestra entusiasmo al realizar la actividad.		
• Muestran curiosidad y ganas de participar en futuras actividades.		
• Se apoyan y alientan mutuamente.		
• Su estado de ánimo, actitud y percepción hacia sí mismos mejoró.		

DATOS INFORMATIVOS:**Nombre de la Investigadora:** Mejía Remache Luz Giorgina**Institución:** Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”**Grado/Paralelo:** 4to E.G.B “C”**Fecha:** 26/09/2024**Hora de inicio:** 10H:30am**Hora de finalización:** 12H:00pm

Estrategia: Aprendizaje cooperativo		
Parámetro: Resiliencia		
Indicadores	Observación	Análisis
• Escuchan detenidamente el cuento y dialogan sobre el mismo.		
• Contribuyeron en el proceso de la creación del árbol.		
• Identifican y escriben al menos una fortaleza en su hoja.		
• Compartieron sus fortalezas o habilidades.		
• La calidad y claridad de las fortalezas expresadas son específicas y relevantes.		
• Muestran apoyo mutuo al escuchar las fortalezas de cada compañero.		
• Relacionan sus fortalezas con		

situaciones de la vida real.		
• Existe originalidad y creatividad al diseñar sus hojas.		
• Demuestran interés durante el desarrollo de la actividad.		

DATOS INFORMATIVOS:**Nombre de la Investigadora:** Mejía Remache Luz Giorgina**Institución:** Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”**Grado/Paralelo:** 4to E.G.B “C”**Fecha:** 03/10/2024**Hora de inicio:** 10H:30am**Hora de finalización:** 12H:00pm

Estrategia: Aprendizaje basado en retos		
Parámetro: Autoconfianza		
Indicadores	Observación	Análisis
• Respetaron las indicaciones establecidas antes de iniciar la actividad.		
• Se desarrollaron plenamente al realizar los desafíos.		
• Sintieron temor o inseguridad durante la actividad.		
• Compartieron sus sentimientos y pensar tras lograr cada desafío.		
• Existió apoyo mutuo entre compañeros.		
• Reflexiona y argumenta acerca de la actividad realizada.		

Anexo 5: Fotografías

Ilustración 1



Fuente: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Elaborado por: Luz Mejía

Ilustración 2



Fuente: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Elaborado por: Luz Mejía

Ilustración 3



Fuente: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Elaborado por: Luz Mejía

Ilustración 4



Fuente: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Elaborado por: Luz Mejía