



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**Informe final del trabajo de Titulación previo a la obtención del
título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**

TEMA:

**LOS JUEGOS POPULARES EN EL NIVEL DE AUTOESTIMA
DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
SUPERIOR**

AUTOR: AUCATOMA RAMÍREZ LUIS ÁNGEL

TUTOR: PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc

Ambato - Ecuador

2024

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc**, con cédula de ciudadanía **1804142923** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN EL NIVEL DE AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”** desarrollado por el estudiante **AUCATOMA RAMÍREZ LUIS ÁNGEL**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....
PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc
C.C. 1804142923

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, con el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN EL NIVEL DE AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”**, quién basado en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su Autor.


.....
AUCATOMA RAMÍREZ LUIS ÁNGEL
C.C. 1805328398

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN EL NIVEL DE AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”**, presentado por el señor **AUCATOMA RAMÍREZ LUIS ÁNGEL**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

.....

LIC. HIDALGO ALAVA DENNIS JOSÉ, MG
C.C. 1803568839
Miembro de Comisión Calificadora

.....

LIC. MEDINA PAREDES SEGUNDO VÍCTOR, MG
C.C. 1801892884
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

Este trabajo investigativo se lo dedico primeramente a Dios que él me ha dado la sabiduría y la inteligencia para llegar hasta donde estoy, también este trabajo lo dedico a mi madre que lastimosamente falleció el tiempo que estuvo conmigo me enseñó los valores que me han formado como una persona de bien, también este trabajo investigativo lo dedico a mi hermano Alex Aucatoma que él me ha apoyado en los estudios y me ha estado apoyando incondicionalmente en todo este proceso y en mi vida Universitaria y a mi hermana Michelle Aucatoma que igualmente me ha estado apoyando con sus palabras de motivación para nunca rendirme.

También este trabajo lo dedico a todos mis familiares, en especial a mi tío Cesar y Doris que siempre estuvieron motivándome y apoyándome, también este trabajo lo dedico a mi primita Sarita Ramírez que desde su nacimiento me ha motivado para seguirme superando y para que en el futuro sea un ejemplo para ella, de igual forma lo dedico a mis amigos Shirley, Joss, Karen, Eliana, Anahí y Saida que estuvieron presentes en el tiempo exacto de mi vida Universitaria y finalmente agradezco a la prestigiosa Universidad Técnica de Ambato que me han dado la oportunidad para convertirme en un profesional.

Lucho

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento fraternal a Dios que gracias a él voy a cumplir el sueño de mi madre que es convertirme en un profesional, agradezco también a mis tíos y a mis hermanos que me apoyaron hasta el día de hoy y en especial a mi hermano que él me ha apoyado económica y emocionalmente.

También un agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato que en mi consideración es una de las mejores Universidades de este hermoso país, A mi Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación y a mi hermosa Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte que la quiero y a respeto mucho y también a los docentes que impartieron sus clases y nos han enseñado a ser unos profesionales de calidad.

Y por último agradezco a mi tutor Psi. Cl. Diego Mayorga y PhD Lenin Esteban Loaiza quienes son distinguidos docentes del Área que me han colaborado y orientado en este trabajo de investigación, les agradezco infinitamente.

Lucho

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT.....	xii
CAPÍTULO 1	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación.....	1
1.2 Objetivos	20
Objetivo General	20
Objetivo Específico 1:.....	20
Objetivo Específico 2:.....	20
Objetivo específico 3:	20

CAPÍTULO II	22
METODOLOGÍA	22
2.1 Materiales	22
2.2 Métodos.....	24
CAPÍTULO III.....	28
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	28
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	28
3.2 Verificación de hipótesis.....	34
CAPÍTULO IV.....	35
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	35
4.1 Conclusiones	35
4.2 Recomendaciones.....	36
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37
Referencias.....	37
ANEXOS	41
Anexo 1 PROPUESTAS DE INTERVENCION.....	41
Anexo 2 FOTOGRAFIAS DE INTERVENCION	47
ANEXO 3 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN TEST	50
ANEXO 4 CARTA COMPROMISO	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Matriz de destrezas con criterios de desempeño del área de Educación Física para el subnivel Superior de Educación General Básica</i>	7
Tabla 2 <i>Recursos Económicos.....</i>	23
Tabla 3 <i>Caracterización de la muestra de estudio.....</i>	25
Tabla 4 <i>Baremos de categorización en niveles de autoestima.....</i>	26
Tabla 5 <i>Puntajes por ítem de la escala de autoestima de Rosemberg periodo PRE intervención.....</i>	28
Tabla 6 <i>Niveles de autoestima periodo PRE intervención</i>	29
Tabla 7 <i>Puntajes por ítem de la escala de autoestima de Rosemberg periodo POST intervención.....</i>	30
Tabla 8 <i>Niveles de autoestima periodo POST intervención.....</i>	31
Tabla 9 <i>Resultados de la diferencia de puntajes por ítems entre los periodos POST y PRE intervención</i>	32
Tabla 10 <i>Análisis cruzado entre niveles de Autoestima periodos POST y PRE intervención.....</i>	33
Tabla 11 <i>Verificación estadístico de las hipótesis de estudio.....</i>	34

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 <i>Bloques curriculares</i>	6
--	----------

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: LOS JUEGOS POPULARES EN EL NIVEL DE AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR

AUTOR: AUCATOMA RAMÍREZ LUIS ÁNGEL

TUTOR: PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo primordial determinar la incidencia de los juegos populares en el nivel de autoestima de los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor. El diseño de investigación se basó en un enfoque de carácter cuantitativo con un diseño pre-experimental, por un alcance explicativo por la obtención de datos de campo y de corte longitudinal además se aplicará el método analítico sintético para la fundamentación teórica de estudio y para la comprobación de hipótesis el método hipotético deductivo. La población de estudio fue conformada por un total de 275 estudiantes, por lo cual se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia del investigador para seleccionar una muestra de 30 estudiantes del 8vo Año paralelo “A” los cuales desarrollan su proceso educacional en la jornada matutina. La técnica que se aplicó fue la observación y como instrumento se aplicó un test denominado Escala de Autoestima de ROSEMBERG para determinar el nivel de autoestima de los estudiantes. La propuesta de intervención basada en juegos populares se desarrolló en un tiempo estimado de 8 semanas con dos intervenciones semanales y el cual estaba conformado por diferentes tipos de juegos populares que mejoraron su nivel de autoestima. Como resultado importante se pudo evidenciar una mejoría en su nivel de autoestima y como conclusión se determinó que la aplicación de este programa basado en juegos populares incidieron de forma positiva en el autoestima el cual fue estadísticamente comprobado con un nivel de $P \leq 0,05$.

Palabras Clave: juegos populares, autoestima, salud mental

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**THEME: LOS JUEGOS POPULARES EN EL NIVEL DE AUTOESTIMA DE
LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR**

AUTHOR: AUCATOMA RAMÍREZ LUIS ÁNGEL

TUTOR: PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc

ABSTRACT

The main objective of this research work was to determine the incidence of popular games on the level of self-esteem of students in the 8th year of Higher General Basic Education of the Francisco Flor Educational Unit. The research design was based on a quantitative approach with a pre-experimental design, with an explanatory scope by obtaining field data and longitudinal cut, in addition, the synthetic analytical method will be applied for the theoretical foundation of the study and the hypothetical-deductive method for the hypothesis testing. The study population consisted of a total of 275 students, for which a non-probabilistic sampling was applied for the convenience of the researcher to select a sample of 30 students of the 8th parallel year "A", who develop their educational process in the morning. The technique applied was observation and a test called the ROSEMBERG Self-Esteem Scale was applied as an instrument to determine the level of self-esteem of the students. The intervention proposal based on popular games was developed in an estimated time of 8 weeks with two weekly interventions and which consisted of different types of popular games that improved their level of self-esteem. As an important result, an improvement in their level of self-esteem could be evidenced and as a conclusion it was determined that the application of this program based on popular games had a positive impact on self-esteem, which was statistically proven with a level of $P \leq 0.05$.

Keywords: popular games, self-esteem, mental health

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En la presente investigación se dará a conocer como los estudiantes de las instituciones educativas en ocasiones tienen un índice de autoestima bajo por lo cual se procederá a leer artículos relacionados con nuestro tema para observar cómo mediante los juegos populares se puede incidir de manera positiva y que puedan contribuir con nuestro tema de investigación.

Los juegos en las clases de educación física son muy importantes ya que a través de los juegos los estudiantes desarrollan múltiples experiencias por ejemplo se desarrollan sus capacidades motrices, el compañerismo entre alumnos, y también puede mejorar la autoestima de los estudiantes de una manera muy positiva.

Según Párraga y Barcia (2021) en el artículo de investigación: **“AUTOESTIMA Y DESARROLLO SOCIOEDUCATIVO EN NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL”**, concluye lo siguiente:

La revisión bibliográfica permitió constatar que la autoestima ha sido estudiada por innumerables autores, los cuales concuerdan que esta debe ser anejada desde edades tempranas a fin de garantizar estabilidad y equilibrio en el comportamiento de ser humano. Además, se confirma la influencia del autoestima en el desarrollo socioeducativo, este se refleja en el desenvolvimiento del estudiante y en sus resultados académicos. (p. 11)

Según Chicaiza (2015) en el trabajo de investigación: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS/AS DE 4 -5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA”** concluye lo siguiente:

La ejecución de los juegos tradicionales al ser una estrategia didáctica, estimula al niño(a) en su creatividad, imaginación, a expresar pensamientos,

sentimientos e ideas, a compartir, a ser tolerante y al autoestima que le permite la adquisición adecuada del desarrollo social. (p. 116)

Según Acevedo et al. (2016) en el trabajo de investigación: **“FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA A TRAVÉS DE LA LÚDICA Y JUEGOS RECREATIVOS COOPERATIVOS”** concluye lo siguiente:

Se reconoce que en el sistema educativo hay niños y jóvenes con baja autoestima que tienen dificultad de sentirse valorados y amados por los demás, por lo que se hace pertinente hacerles una intervención didáctica de actividades lúdicas, juegos cooperativos y recreativos para mejorar la socialización, su comunicación y el afecto. (p. 46)

El nivel de autoestima de los estudiantes es muy importante en el ámbito de la educación porque a través de ello nosotros podemos identificar si el estudiante tiene un nivel alto y bajo de autoestima dependiendo de sus calificaciones o comportamientos.

Según Bongiorno (2015), en su trabajo de investigación concluye diciendo al final de su investigación que en el estado inicial de los mismos según ya los datos estadísticos realizados y comprobados estadísticamente que existen grupo de alto y bajo rendimiento en la cual se presenta que existe en el grupo de bajo rendimiento un autoestima bajo en comparación a los del grupo de alto rendimiento lo cual él dice que es por los déficits afectivos que ellos presenciaron en su niñez.

A través de los juegos los estudiantes podrán incluirse de manera mejor con los demás compañeros fortaleciendo el lazo de amistad y de compañerismo porque se conoce que hay alumnos que en ocasiones son muy tímidos y no se relacionan con los demás por algunos motivos.

En algunas ocasiones el bajo nivel de autoestima se viene dando desde el hogar cual es la razón en la que al estudiante le dicen un sin número de palabras que hieren al alumno en las cuales se podrían decir las siguientes: eres un fracasado, eres un vago o eres un perezoso, también en algunos casos el nivel bajo de autoestima se da en la institución porque comienzan a molestar al alumno por diversas razones.

Fundamentación teórica científica:

VARIABLE INDEPENDIENTE, LOS JUEGOS POPULARES:

Educación Física

La educación física es muy importante en la vida de los seres humanos y de los estudiantes ya que a través de ello nosotros podremos mejorar con nuestros movimientos corporales como son por ejemplo la flexión y la extensión de los músculos también nos ayuda a tener una mejor calidad de vida en nuestra salud esta puede ser física o mental.

También la práctica de Educación Física nos indica que a través de ella y a la práctica de la misma contribuye al mejoramiento de la salud y al cuidado de nuestro cuerpo de igual manera al respeto de los seres humanos, también a realizar actividades en tiempo libre para así no entrar en un vida sedentaria (Pinzón, 2017).

La educación física es aplicada dentro de las instituciones y es una materia en la cual el estudiante debe cursar y por ende se va a tener que ser esta evaluada, dependiendo la práctica o ejercicio que realice el alumno, también a través de la práctica de distintas actividades el estudiante va a desarrollar distintos valores como por ejemplo la puntualidad, el respeto y la humildad.

También la educación física es muy importante en la salud ya que a través de las distintas prácticas deportivas el ser humano previene distintas enfermedades como están son problemas al corazón, en algunos casos la obesidad, nos ayuda a regular el colesterol y también a prevenir el sedentarismo.

El currículo de Educación física

El currículo es muy importante en el ámbito educativo porque en el mismo contienen todas las pautas y las materias que se van a desarrollar en los diferentes años de educación que los estudiantes van a ir cursando.

Según el Ministerio de Educación (2016) dice que el currículo es:

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado. (p. 6)

En el currículo también constan muchas herramientas o elementos necesarios que se necesitan para elaborar nuestras planificaciones como son los aprendizajes básicos e imprescindibles, básicos deseables, los bloques curriculares, criterios de evaluación, las destrezas con criterios de desempeño y los indicadores de evaluación estos se e van a tomar en cuenta en el momento de realizar la planificación la cual se la puede elaborar diaria, semanal, mensual, o anual.

El currículo es considerado una herramienta muy importante para todos los docentes ya que a través de ello los docentes ven todas las áreas que se van a trabajar con los estudiantes, dependiendo también de los subniveles que estos estén cursando y por ende los docentes van a ir implementando diferentes actividades para el desarrollo de su clase.

Todos los establecimientos de nuestro país se manejan de una manera muy ordenada es así que en todas las unidades educativas se trabaja con un currículo de educación física para que así el docente vea las actividades que se puedan realizar con los estudiantes y no haya ningún tipo de percance que pueda dañar física y mentalmente a los estudiantes.

Los bloques curriculares

Los bloques curriculares dentro del currículo de educación física son muy importantes ya que Marcillo et al. (2020) señalan que los bloques curriculares del área de educación física están constituidos de algunos criterios de organización y también esta debe estar en secuencia con los contenidos, esto debe permitir al docente la oportunidad de seleccionar de una manera correcta en la cual se va a priorizar los valores culturales de los estudiantes entonces estos autores señalan que finalmente dentro de los bloques curriculares están conformados por varias destrezas con criterio de desempeño dependiendo de los bloques curriculares en las cuales se reunirá una serie de procedimientos, conocimientos y actitudes que son los básicos para enseñar a los estudiantes.

Dentro de los bloques curriculares de educación física encontramos seis los cuales están conformados por el siguiente orden bloque 1.- Las practicas lúdicas: los juegos y el jugar el bloque 2.- Las practicas gimnasticas, bloque 3.- Practicas corporales expreso-comunicativas, bloque 4.- Prácticas deportivas, bloque 5.- Construcción de la identidad corporal y finalmente el bloque 6.- que es Relaciones entre prácticas corporales y salud.

En cada uno de estos bloques curriculares se puede evidenciar varios aspectos que se van a enseñar a cada grupo de estudiantes los cuales después van a ser evaluados de manera individual o puede ser de una manera grupal dependiendo del docente.

Todos estos bloques curriculares serán utilizados dependiendo del curso o de la edad del estudiante ya que se conoce que cada bloque se diferencia de una manera muy clara y precisa los bloques curriculares están divididos por Básica preparatoria, por Básica Elemental, por Básica Media, por Básica Superior y finalmente por Bachillerato General Unificado

Ilustración 1

Bloques curriculares



Fuente: Ministerio de Educación (2016)

Prácticas lúdicas: Los juegos y el jugar

El bloque curricular en la cual se va a poner énfasis es en el bloque 1 entonces según Chávez (2017) nos dicen que:

Los bloques curriculares determinan los objetivos en cada etapa del proceso enseñanza aprendizaje en educación física donde se establece las prácticas lúdicas en el nivel superior, buscando que se implemente una variedad de juegos que deben destacarse los tradicionales, los masivos, aquellos que desarrollan la expresión corporal, que ayudan al educando a relacionarse con el medio natural. (p. 52)

También en este bloque hay que conocer que hay destrezas con criterios de desempeño en las cuales están organizados de la siguiente manera:

Tabla 1

Matriz de destrezas con criterios de desempeño del área de Educación Física para el subnivel Superior de Educación General Básica

EF.4.1.1.	Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros), reconociendo el aporte cultural proveniente de sus orígenes, objetivos y lógicas a la identidad nacional.
EF.4.1.2.	Crear y recrear individualmente y con pares nuevos juegos, acordando objetivos y reglas, respetando los acuerdos y modificando las reglas para continuar participando y/o jugando, según sus intereses y necesidades.
EF.4.1.3.	Participar en juegos de diferentes lógicas, identificando las demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales, entre otras) que cada uno le presenta, para ajustar las decisiones y acciones (técnicas de movimiento) que le permitan conseguir el objetivo de manera segura, teniendo en cuenta el entorno.
EF.4.1.4.	Reconocer y mejorar las propias posibilidades de participación (motora, intelectual, emocional, social, entre otras) en los juegos, y hacerlas conscientes para optimizar el disfrute y elegir jugarlos fuera de las instituciones educativas.
EF.4.1.5.	Reconocer las diferencias entre pares como requisito necesario para cooperar, trabajar en equipo y construir estrategias colectivas que le permitan alcanzar los objetivos de los juegos.
EF.4.1.6.	Identificar el rol que ocupa en los juegos colectivos para construir y poner en práctica respuestas tácticas individuales y colectivas que le permitan resolver situaciones del juego.
EF.4.1.7.	Reconocer y analizar las estrategias que utiliza el adversario para contrarrestarlas con estrategias individuales y colectivas y alcanzar los objetivos del juego.

Fuente: Ministerio de Educación (2016)

Elaborado por: Chávez (2017)

También podemos mencionar que las practicas lúdicas son muy importantes como lo dice en su investigación Sánchez (2015) este autor menciona que las practicas ludicas tienen que ser implementadas y desarrolladas desde una edad temprana para que ellos aprendan y puedan disfrutar del juego con mucha responsabilidad.

Concepto de juego

Un concepto claro de lo que sería el juego es el siguiente, el juego son actividades lúdicas que se las ha venido practicando desde tiempos antiguos y que se lo puede practicar momento y en cualquier edad del ser humano entonces entendemos que el juego es una actividad muy importante y principal dentro de la vida del estudiante y también dentro de su vida cotidiana ya que a través del juego ellos podrían desarrollar múltiples habilidades que son muy beneficiosas como, por ejemplo:

- Habilidades sensoriales
- Habilidades motrices
- Habilidades cognitivas
- Habilidades sociales
- Habilidades comunicativas

Todas estas habilidades mencionadas son muy importantes dentro del desarrollo de los niños, también en esta parte es muy importante reconocer que a los niños no se les enseñan los juegos ellos juegan de una manera instintiva o natural ellos en la mayoría de los casos juegan sin reglas, pero mientras van creciendo ellos van aplicando las reglas para que el juego sea de una manera más sana y natural.

Mediante los juegos los seres niños van desarrollando valores que les permitirán tener mejor relación entre compañeros estos valores serían los principales que no pueden faltar en la sociedad como por ejemplo el respeto que nos hace énfasis en valorar las cualidades de nuestros compañeros, la responsabilidad en realizar los deberes y tareas, la puntualidad en llegar a tiempo a las clases, también el trabajo en equipo o con compañeros, la disciplina y la perseverancia.

El juego es un elemento muy importante en el desarrollo del niño y dentro de la educación. Según Solís (2018) nos menciona lo siguiente:

El juego es esencial, se practica en todas las culturas y es una actividad que se da de forma natural, por otro lado, se lo utiliza como facilitador del proceso de enseñanza aprendizaje en el cual se desarrolla un sin número de destrezas y habilidades, pero también se trabaja en la práctica de hábitos, actitudes positivas que permitan que el niño tenga una convivencia armoniosa con el entorno que lo rodea. Asimismo, el juego contribuye la ocupación principal del niño donde experimentan y aprenden de manera significativa. (p. 30)

Freinet habla del trabajo – juego como una de las actividades que tiene más relación con la vida de los seres humanos y cuando más se lleve a cabo es cuando somos niños ya que implica una liberación de energía, creatividad, la puesta en práctica de habilidades y destrezas, el movimiento y la agilidad, así como la adquisición de aprendizajes (Copertari, 2019).

Clasificación de los Juegos

Existen diversos tipos de juegos con las diversas clasificaciones en la cual depende de la referencia de la práctica y sencilla de se aplique los juegos en la primera instancia se puede clasificar de acuerdo a la cantidad de jugadores se pueden ser individuales o colectivo.

Además, son de acuerdo al instructor puede ser dirigido según la edad para los adultos, jóvenes y niños.

Cuando se habla del juego podemos mencionar un sin número de ideas en las cuales están que este mismo ayuda a un interés en el niño en el juego y así ellos podrían ir mejorando su motivación en la cual ellos van a tener un desgaste de energía y liberación de fuerza en la cual se da a entender que ellos van a desarrollar su máximo potencial en dicha actividad (Copertari, 2019).

Existen una variada de calificaciones de los juegos según los diferentes criterios, su función, las habilidades son requerías con los medios las cuales son:

- **Estructurado la función:**

- Juegos sociales: Son la interacción conjunta la cooperación entre los participantes se establecen de acuerdo a la actividad.
- Juegos colaborativos: El trabajo en equipo para establecer un objetivo común en completar la actividad del juego.
- Juegos de diversión: Los juegos del entretenimiento que buscan la diversión
- Juegos competitivos: Establecer con los desafíos y retos deben ser cumplidos, al pase del siguiente nivel de juego.
- Juegos educativos: Son el propósito de la formación con lo didáctico con lo formativo.

- **Las habilidades requeridas:**

- Juegos verbales: Establecen el uso del lenguaje o el habla.
- Juegos numéricos: Presente al cálculo y el razonamiento matemático.
- Juegos físicos: Tienen los movimientos con la coordinación corporal.
- Juegos de memoria: Tienen la retención de la información.
- Juegos de estrategia: Son la planificación con la toma de las decisiones para completar el juego.

La adquisición de los conocimientos del juego con la satisfacción de las necesidades fisiológicas con las psíquicas del individuo se lleva a través del trabajo inicia a partir los 4 años de edad el niño ya que conoce el medio que lo rodea que intentar dar un paso para conquistarlo y dominarlo.

El juego tiene a adaptarse y responder las necesidades principales del niño lo recomendado es el trabajo con el juego en logara dar la respuesta con las necesidades del niño es una forma de motivación en conseguir los resultados particulares.

Beneficios del juego

Tomando como referencia a Imbernon (2019) Considera al juego únicamente como una actividad que estimula el interés y la motivación del niño y que libera la fuerza excelente del trabajo, pero no tiene el vínculo con la vida porque únicamente es diversión con los demás.

El juego facilita la adquisición de los conocimientos, habilidades, competencias, actitudes con los valores el niño se divierte es una herramienta fundamental para el desarrollo integral del niño con los beneficios que adquiere:

- **Ámbito cognitivo:** Puede concentrarse, memoria de control o largo plazo, poseer la creatividad, adquiera la concentración y la inteligencia.
- **Ámbito físico:** Desarrolla el motor estructura muscular, sensorial con la psicomotricidad fina adquiera el movimiento y la coordinación.
- **Ámbito socio cultural:** Son la cooperación, la socialización entres sus compañeros de clase, la integración y la representación de roles.
- **Ámbito emocional:** Tiene la motivación, expresan sus sentimientos, poseen autoconfianza y la satisfacción del cumplimiento del juego.

Juegos Populares

Son actividades lúdicas la cual se practican en las diferentes culturas, regiones en cualquier otro lugar se transmiten de generación a generación, los juegos están establecidos en tener las reglas claras, breves, sencillas y flexibles son producidos en base a la creatividad, empatía con la cooperación con la diversión de uno o varios participantes.

Algunos ejemplos de los juegos populares las encontramos son:

- El escondite
- La rayuela
- El trompo
- La gallinita ciega

- El lobo
- El pañuelo
- El quemado
- El balón prisionero
- El ahorcado
- El domino

Son la forma de la expresividad de la identidad, la imaginación, la diversión de las personas, jóvenes y niños se adquiere las habilidades sociales, recreativas, cognitivas y habilidades físicas son parte de las culturas de cada país con la historia de la humanidad reflejan los valores, costumbres y las tradiciones de cada sitio son parte de la comunicación, interacción con la integración entre personas y el fortalecimiento de la amistad entre compañeros el propósito de preservar y difundir el patrimonio cultural son la fuente de alegría, entretenimiento con el bienestar para todas las edades son la forma de vivir en disfrutar con el entretenimiento popular (Imbernon,2017).

VARIABLE DEPENDIENTE

Salud Mental

Según la definición que nos enuncia por la OMS es el estado del bienestar que le permiten a cada individuo que realizar todo su potencial de acuerdo a su capacidad de enfrentarse a las dificultades de la vida se le presentan como en trabajar productivamente, fructifica mente y contribuir con la comunidad.

Además, puede afrontar las tenciones o las dificultades que se le puede atravesar en la vida para trabajar de forma productiva y fructífera es capaz de realizar una contribución ya que incluye el bienestar emocional con lo psicológico y social es la forma de cómo pensamos, sentimos y actuamos cuando nos enfrentamos a los desafíos de la vida nos ayuda a controlarnos para manejar el estrés en relacionarse con los demás conjuntamente en la toma de decisiones.

Es un estado de equilibrio que existen entre las personas con el entorno socio cultural les rodea que incluye el bienestar emocional, psíquico y social la cual les influye como piensa, siente, actúa y se relaciona con la persona ante las situaciones del estrés.

¿Por qué es importante la salud mental?

- Enfrentarse con el estrés que nos presenta nuestro diario vivir
- Estar óptimamente físicamente saludable
- Tener buenas amistades sanas
- En contribuir con la sociedad
- Trabajar productivamente y fructifica mente
- Alcanzar todo su potencial

La salud mental se presenta en el concepto genérico en la cual está el conjunto de los diversos para las prácticas de los trastornos mentales para los problemas sociales con el bienestar son propias para los enfoques de la salud y la enfermedad.

A lo largo del siglo XX hay varios enfoques de la salud y la enfermedad con el propósito puede sintetizarse en el biomédico, el comportamental y el socioeconómico se detone las concepciones de la salud mental se configuran los enfoques de la salud.

También podemos mencionar que la salud mental es muy importante en los estudiantes ya que ellos llegan a ser adolescentes y ellos pueden estar expuestos a distintos componentes que podrían alterar su estado físico y su estado mental lo que en ellos podría generar que en ocasiones puedan estar en un estado depresivo que a mediano o largo plazo puede suceder un suicidio es así que se necesita de que haya estrategias para el fortalecimiento de su salud mental y positiva (Estrella, 2022).

También podemos mencionar que la salud mental positiva en la actualidad es aquella acción en la que el individuo puede desarrollar las capacidades que él tiene, también podría afrontar todos los desafíos que se le viene en el diario vivir para que así él pueda tener un ambiente satisfactorio y productivamente mejor. Es así que se va a mencionar algunos puntos que se consideraron los más importantes: por ejemplo la satisfacción personal en la cual podemos definir que es la satisfacción que nosotros tenemos de nosotros mismos en nuestra vida personal que la vivimos diariamente, tenemos también el autocontrol es en la cual la persona puede controlar sus emociones por ejemplo en algún conflicto, cuando de pronto se sienta frustrado en la ansiedad o también en el estrés y también tenemos la resolución de problemas en la cual dicha persona tiene la capacidad de tomar decisiones muy precisas para ir resolviendo problemáticas que tiene en su diario vivir y va a ir mejorando su actitud y su crecimiento como persona.

Psicología

Es la ciencia social con la disciplina se encarga del análisis con la comprensión de la conducta humana y los procesos mentales por el individuo y lo grupos sociales durante las situaciones determinadas se centra en la mente con la experiencia humana se divide en la investigación académica, educación, trabajo terapéutico para resolver las dolencias del orden emocional.

Psicología aplicada

- **Psicología clínica:** Atiende los pacientes los sufrimientos mentales con las emociones
- **Psicología educativa:** Se centra el aprendizaje con el crecimiento del individuo la construcción de hábitos y entornos escolares.
- **Psicología infantil:** Se especializan los problemas emocionales los mentales las primeras etapas de la vida.
- **Psicología social:** Los grupos humanos las interacciones humanas
- **Psicología industrial:** Aplicada a los ambientes laborales las situaciones mentales del trabajo.
- **Psicología del deporte:** Los conocimientos del atlético y deportivo comprende la mental y lo emocional.

Que es el Autoconcepto

Un concepto que se lo puede dar al autoconcepto es como la persona se ve así mismo, el cómo se considera, en esto incluye sí reconoce sus habilidades, destrezas, fortalezas y esto influye en cómo se proyecta hacia el exterior.

Otra definición que se le puede dar al autoconcepto se lo puede entender como el perfil o imagen que se tiene de uno mismo en la cual que nosotros sabemos las percepciones de uno mismo como por ejemplo sus características físicas, sus valores y también sus habilidades.

También otro punto que se le puede dar al autoconcepto se lo puede entender a la imagen o perspectiva que nosotros hemos creado sobre uno mismo esto puede ser conscientemente y también inconscientemente y también como es nuestra manera que nos compartamos.

De igual forma se puede decir que es algo que se construye en base a las experiencias que el ser humano vive lo cual lleva a que el emita un juicio de valor este no va a ser igual ya que se adapta dependiendo de las demás características personales del sujeto.

También podemos mencionar algunos factores que influyen en nuestro autoconcepto como por ejemplo nuestra valoración externa, actitudes, aptitudes y nuestro esquema corporal:

- Valoración externa: esto nos hace referencia a como las demás personas tienen sobre nosotros mismos del comportarnos de nuestras expresiones y demás.
- Actitudes: podemos mencionar que es la reacción que nosotros tenemos acerca de cualquier situación esto puede ser negativo o positivo.
- Aptitudes: aquí se considera la capacidad del sujeto en realizar cualquier tipo de actividad o tarea que se le presente de manera adecuada.
- Esquema corporal: se lo puede considerar como la representación o idea que tenemos acerca de nuestro cuerpo.

También podemos mencionar que el autoconcepto puede venir desde nuestro hogar o igual de nuestro lugar de estudio y esta entrelazado en el bienestar de uno mismo ya que así va a influir directamente en acciones que nos hacen frente en nuestro diario vivir y así vamos a alejarnos de la depresión, de la ansiedad o también puede influir en nuestra vida como estudiantes si en algún momento tenemos un bajo rendimiento académico (Perales, 2021).

Que es el Autoestima

Algunos conceptos acerca de la autoestima son muy interesantes como dicen Paucar y Barbosa (2018), “la palabra autoestima en su descomposición se divide en dos que son “auto: prefijo del griego autos, que significa uno mismo, por sí mismo, por sí mismo. Estima es consideración, aprecio a una persona o así mismo” (p. 20).

La palabra autoestima es la valoración que nos hacemos a nosotros de acuerdo a las experiencias vividas y entorno en el que nos desarrollamos (Arauco, 2020).

De igual manera podemos mencionar que el autoestima son todas las apreciaciones que tenemos de nosotros mismos las cuales sabemos que estás son positivas y negativas y que podemos lidiar con ellas para así tener una satisfacción con uno mismo y podamos afrontar los problemas y los desafíos que vienen a nuestra vida y que nos harán sentir felices al momento de solucionarlos (Parra, 2023).

Otro concepto que podemos mencionar del concepto de autoestima es el siguiente: El autoestima puede ser entendido de diferentes puntos de vista aunque el más simple y sencillo de comprender sería el grado de aprecio, respeto, los cuidados, y todos los sentimientos que se presentan al momento de las experiencias y amor que una persona tiene hacia sí misma, lo que se refleja en su apariencia y la forma en la cual se dirige hacia sí mismo y el cómo actúa ante las diferentes probabilidades que la vida le presenta ante la forma en la que se ve, volviéndose y conjunto de pensamientos y emociones que se reflejan en la conducta.

También podemos hablar del fenómeno subjetivo de la autoestima en esta parte nos habla o nos indica sobre nuestros pensamientos, nuestros sentimientos y también nuestras actitudes que nosotros reconocemos que tenemos (Rodríguez y Gallegos, 2021).

Es la valoración, percepción de lo positivo y lo negativo que realice la persona por si misma que evalúa los pensamientos, sentimientos y experiencias.

Así mismo, el criar en un entorno positivo y lleno de afecto tanto en la familia como en la escuela, permite al niño desarrollar una adecuada autoestima (Venturo, 2020).

Estudia los expertos del área de la autoimagen que tiene del uno propio con el auto aceptación con el reconocimiento del propio con la aceptación el reconocimiento de las cualidades con los defectos.

Importancia de la autoestima cuando se llega a una edad de adolescente:

Aquí es muy importante reconocer que el autoestima es muy importante ya que entendemos por simple lógica que vamos a tener un desarrollo de nuestras capacidades de forma sana y nuestro crecimiento psicológico de forma adecuada ya que debemos tener en cuenta que el amor propio que cada uno de nosotros debemos tener es desde nuestra infancia ya que así se forma la personalidad en nuestra niñez, adolescencia y edad adulta.

Ya que comprendemos que cuando se llega a un punto en la adolescencia pueden surgir muchos cambios estos pueden ser físicos, socio afectivo o cognitivos.

También podemos mencionar que aquí en esta edad es muy importante el nivel de autoestima alto ya que nos da a entender que tiene una mejor administración de sus experiencias negativas y eso es muy positivo.

Tipos de autoestima

➤ Alta autoestima

Son las personas que tienen la confianza en sus capacidades en toma de las decisiones en asumir los riesgos en enfrentarse a tareas de una alta expectativa del éxito están de un modo positivo. Sentirse mejor preparado la mayor capacidad con la disposición en la realización de las diversas actividades con mayor entusiasmo con las ganas de compartir los demás.

➤ **Baja autoestima**

Son las personas que se sienten inseguras, insatisfechas y sensibles a las críticas que reciben de los demás. Tienen la dificultad de mostrarse asertivos en reclamar sus derechos de la manera adecuada, buscan la opinión de los demás que tiene acerca de la personalidad, nuestras creencias entre otros.

Estos responden a las necesidades fundamentales del niño con las demandas esenciales:

- Liberación de energía
- Desarrollo psíquico motor y fisiológico socialización y afectividad
- Vivencia de múltiples sensaciones
- Gestión de las emociones son positivas y negativas (alegría, miedo, sorpresa, enfado etc.)
- Sentimiento del control, el dominio y el éxito para lograr el objetivo establecido se realice

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Determinar la incidencia de los juegos populares en el nivel de autoestima de los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato-Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:

- Diagnosticar el nivel de autoestima de los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato-Ecuador durante el periodo académico Septiembre 2023 - Febrero 2024.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:

- Evaluar el nivel de autoestima de los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato-Ecuador posterior a la aplicación de un programa basado en los juegos populares durante el periodo académico Septiembre 2023 - Febrero 2024.

OBJETIVO ESPECÍFICO 3:

- Analizar la diferencia entre el nivel inicial del nivel de autoestima de los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato-Ecuador y el nivel posterior a la aplicación de un programa basado en los juegos populares durante el periodo académico Septiembre 2023 - Febrero 2024.

Hipótesis de estudio:

La presente investigación planteo 2 hipótesis de estudio:

H0: Los juegos populares **NO INCIDEN** en el nivel de autoestima en los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato-Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024

H1: Los juegos populares **INCIDEN** en el nivel de autoestima en los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato-Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

Dentro de los materiales que utilizamos para realizar este presente trabajo de investigación se utilizaron distintos materiales que fueron de gran utilidad para culminar con éxito en los cuales constan los siguientes que vamos a mencionar:

Recursos Institucionales

Para el desarrollo de este presente trabajo de investigación se utilizaron los siguientes recursos institucionales como:

- Unidad Educativa Francisco Flor.
- Universidad Técnica de Ambato.
- Repositorio Académico.
- Biblioteca FCHE y Biblioteca Virtual.

Recursos Humanos

En el presente trabajo de investigación las personas que intervinieron directamente son:

- Tutor, PSI.CL. Diego Mayorga.
- Investigador, Luis Aucatoma.
- Docente PhD, Lenin Esteban Loaiza.
- Rector de la Unidad Educativa Francisco Flor, Mg. Diego Cherréz.
- Docente de la Unidad Educativa Francisco Flor, Lic. Alex Sánchez.
- Estudiantes de 8vo Año paralelo “A” de la Unidad Educativa Francisco Flor.

Recursos Materiales

Para este trabajo de investigación se utilizaron los siguientes materiales:

- Hojas de papel bond
- Computador
- Boliches
- Sacos
- Tizas
- Trompos
- Conos
- Canchas de la institución

Recursos Económicos

Los recursos económicos que se utilizaron en el trabajo de investigación son los siguientes que se los representan en la siguiente tabla:

Tabla 2

Recursos Económicos

Nº	Detalle	Valor
1	Esferos	1,60
2	Impresiones	15
3	Internet	27
4	Computador	650
5	Hojas papel bond	5,50
6	Transporte	30
		Total: \$ 702

Nota: Elaborado por el Autor

2.2 MÉTODOS

Diseño de la investigación

El presente estudio se basa en un enfoque de carácter cuantitativo con un diseño pre-experimental, por un alcance explicativo por la obtención de datos de campo y de corte longitudinal además se aplicará el método analítico sintético para la fundamentación teórica de estudio y para el desarrollo práctico de la investigación y obtención de resultados se aplicará el método hipotético deductivo.

Según Silva (2013), nos menciona que el enfoque **cuantitativo** se caracteriza básicamente por su indagación que se puede realizar a través de elementos que pueden ser cognitivos y también en datos numéricos que se los puede extraer de algo real y que se los puede procesar en forma de estadística y sirve para probar teorías.

El diseño **pre-experimental** es un diseño que se lo aplica a un solo grupo y también es el único caso de estudio que tiene como finalidad saber si las actividades que se realizaron tuvieron algún efecto (Consultores, 2022).

Para la presente investigación se aplicará un **alcance explicativo** el cual según Galarza (2020), “En este alcance de la investigación se busca una explicación y determinación de los fenómenos. En el contexto cuantitativo se pueden aplicar estudios de tipo predictivo en donde se pueda establecer una relación causal entre diversas variables” (p. 3).

Esta investigación se ejecutará por la **obtención de datos de campo** la cual se obtiene mediante una intervención del ejecutante y también los resultados se colectaran de forma presencial porque serán los resultados que se obtienen de forma real en el lugar de estudio (Paredes, 2017).

Esta investigación será de un **corte longitudinal** el cual se va a tener dos mediciones las cuales van a ser al inicio como un pre test, luego de eso la intervención de docente y luego al finalizar tendremos el post test el cual mediremos los resultados (Delgado y Llorca, 2004).

También se aplicará el método **hipotético-deductivo** en la cual Consiste en la generación de hipótesis a partir de dos premisas, una alternativa para la comprobación de la hipótesis en la cual se verá la veracidad o no de la propuesta y la otra será nula en la cual se comprobará que la propuesta de trabajo que se tuvo al inicio de la investigación no tuvo resultado y en si este método se usara para la comprobación de las hipótesis (Flores, 2019).

Población y Muestra de Estudio

La población de estudio fue conformada por un total de 275 estudiantes de Educación General Básica superior de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato-Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.

Por lo cual se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia del investigador para seleccionar una muestra de 30 estudiantes del 8vo Año paralelo “A” de la Unidad Educativa Francisco Flor los cuales desarrollan su proceso educacional en la jornada matutina.

Tabla 3

Caracterización de la muestra de estudio

Variables	Masculino (n=14 - 46,7%)		Femenino (n=16 – 53,3%)		Total (n=30 - 100%)	
	Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar
Edad (años)	12,29	±0,61	12	0	12,13	±0,43
Peso (kg)	45,11	±10,68	39,75	±6,25	42,25	±8,87
Altura (m)	1,48	±0,11	1,49	±0,08	1,49	±0,09

Nota: Datos obtenidos por el investigador

En el análisis de caracterización de la muestra de estudio nos evidencio que, en relación a la variable de sexo se determinó que en su mayoría consta por miembros del género femenino en un 6,6% a la comparación del grupo masculino, en la variable de la edad el grupo del género masculino presenta un valor medio superior en 0,29% años

superior al género femenino, en relación al peso se constató que el género masculino tiene un valor medio superior en 5,36 kg sobre el género femenino y en relación a la estatura el género femenino presento un valor medio superior en 0,01 m sobre el género masculino.

Técnicas e Instrumentos de Investigación

Para la presente investigación como técnica se aplicó la observación y como instrumento se aplicó un test denominado Escala de Autoestima de ROSEMBERG para determinar el nivel de autoestima de los estudiantes, el cual es validado por Rosemberg en el año 1965 (Anexo 3)

Para la caracterización de muestra de estudio en niveles de autoestima se utilizaron los baremos del mismo test lo cual nos permitió categorizar a la muestra de estudio en 3 niveles:

Tabla 4

Baremos de categorización en niveles de autoestima

Nivel	Mínimo	Máximo
Baja	0	25
Media	26	29
Elevada	30	40

Nota: Baremos del Test de Autoestima de Rosemberg

Procedimientos para la ejecución del proceso investigativo

En el presente trabajo de titulación para la ejecución del proceso de investigación se lo realizo con los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato-Ecuador se lo realizo de manera presencial aplicando un instrumentó como es el Test denominado Escala de Autoestima de ROSEMBERG, siguiendo continuamente con los procesos para la ejecución del proceso de investigación se realizó lo siguiente:

- Oficio señor Rector para Intervención en la Institución.
- Selección de los estudiantes para la muestra de estudio.
- Aplicación del test Escala de Autoestima de Rosemberg Pre Intervención.
- Intervención de un programa basado en los juegos populares.
- Aplicación del test Escala de Autoestima de Rosemberg Post Intervención.
- Elaboración de la matriz en el programa Excel con los datos recolectados.
- Redacción de las distintas conclusiones y sus recomendaciones.
- La redacción de nuestro informe final de la investigación.

Tratamiento estadístico de los resultados de la investigación

El tratamiento estadístico de nuestros resultados que se obtuvieron en la presente investigación se lo realizo aplicando el paquete estadístico SPSS versión 25, en la cual se realizó un análisis descriptivo de valores mínimos, medios, máximos y desviaciones estándares para las variables de carácter cuantitativo y un análisis de frecuencia y porcentual para las variables de carácter cualitativo.

Para la caracterización de la muestra de estudio se realizó una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk ya que nuestra muestra de estudio fue de 30 estudiantes, mediante lo cual se determinó que existe una distribución anormal de los datos, en la cual se seleccionó una prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras dependientes o relacionadas para el proceso de la comprobación de nuestras hipótesis de estudio

CAPÍTULO III
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se dio solución a cada uno de los objetivos planteados.

Resultados del diagnóstico del nivel de autoestima en los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato-Ecuador durante el periodo académico Septiembre 2023 - Febrero 2024.

El diagnóstico del nivel de autoestima se lo realizó a través del test Escala de autoestima de Rosemberg evaluando los diferentes ítems que este presenta, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 5

Puntajes por ítem de la escala de autoestima de Rosemberg periodo PRE intervención

Ítems escala de autoestima de Rosemberg	N	Mín	Máx	M	DS
1. Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás.	30	2	4	3,43	±0,57
2. Estoy Convencido de que tengo cualidades buenas.	30	2	4	3,33	±0,61
3. Soy capaz de hacer cosas tan bien como la mayoría de la gente.	30	2	4	3,33	±0,66
4. Tengo una actitud positiva hacia uno mismo/a.	30	1	4	3,23	±0,94
5. En general estoy satisfecho/a de mí mismo/a.	30	1	4	3,20	±0,96
6. Siento que no tengo mucho de lo que tengo que estar orgulloso/a.	30	1	4	2,40	±0,97
7. En general, me inclino a pensar que soy un fracasado/a.	30	1	4	3,23	±0,77
8. Me gustaría poder sentir más respeto por mí mismo.	30	1	4	1,60	±0,86
9. Hay veces que realmente pienso que soy un inútil.	30	1	4	2,53	±1,11
10. A veces creo que no soy buena persona.	30	1	4	2,40	±1,07
Total puntaje autoestima		18	35	28,70	±4,29

Nota. Análisis descriptivos de valores mínimos (Mín), máximos (Máx), medias (M) y desviaciones estándares

Los resultados que se obtuvieron permitieron diagnosticar que los ítems 1 “Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás” 2 “Estoy Convencido de que tengo cualidades buenas” y 3 “Soy capaz de hacer cosas tan bien como la mayoría de la gente” fueron los ítems que mayor puntaje medio presentaron dentro de la muestra de estudio y los ítems 6 “Siento que no tengo mucho de lo que tengo que estar orgulloso/a” 8 “Me gustaría poder sentir más respeto por mí mismo” y 10 “A veces creo que no soy buena persona” fueron las que menor puntaje medio presentaron.

En base a los resultados totales obtenidos se categorizó a la muestra de estudio en niveles de autoestima para el periodo PRE intervención:

Tabla 6

Niveles de autoestima periodo PRE intervención

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Autoestima baja	8	26,7%
Autoestima media	7	23,3%
Autoestima elevada	15	50%
Total	30	100,%

Nota: Resultados niveles de autoestima Pre Intervención

Los resultados que se obtuvieron nos permitieron determinar cómo diagnóstico inicial que el nivel de autoestima en un 26,7% de los estudiantes tienen un autoestima bajo, el 23,3% presenta un autoestima medio y que el 50% de los estudiantes presentan un autoestima elevado.

Resultados de la evaluación del nivel de autoestima de los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato-Ecuador posterior a la aplicación de un programa basado en los juegos populares durante el periodo académico Septiembre 2023 - Febrero 2024.

Posterior a la aplicación de la intervención que fueron 8 semanas de un programa basado en los juegos populares se valoró nuevamente a la muestra de estudio bajo las mismas condiciones obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 7

Puntajes por ítem de la escala de autoestima de Rosemberg periodo POST intervención

Ítems escala de autoestima de Rosemberg	N	Mín	Máx	M	DS
1. Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás.	30	3	4	3,73	±0,450
2. Estoy Convencido de que tengo cualidades buenas.	30	3	4	3,53	±0,51
3. Soy capaz de hacer cosas tan bien como la mayoría de la gente.	30	3	4	3,63	±0,49
4. Tengo una actitud positiva hacia uno mismo/a.	30	3	4	3,67	±0,48
5. En general estoy satisfecho/a de mí mismo/a.	30	3	4	3,73	±0,45
6. Siento que no tengo mucho de lo que tengo que estar orgulloso/a.	30	2	4	3,40	±0,56
7. En general, me inclino a pensar que soy un fracasado/a.	30	3	4	3,63	±0,49
8. Me gustaría poder sentir más respeto por mí mismo.	30	3	4	3,37	±0,49
9. Hay veces que realmente pienso que soy un inútil.	30	3	4	3,60	±0,50
10. A veces creo que no soy buena persona.	30	3	4	3,23	±0,43
Total puntaje autoestima		30	40	35,53	±1,78

Nota. Análisis descriptivos de valores mínimos (Mín), máximos (Máx), medias (M) y desviaciones estándares

Los resultados de la evaluación de los diferentes ítems del test posterior a la intervención que se realizó durante 8 semanas nos permitieron valorar que los ítems 1 “Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás” y 5 “En general estoy satisfecho/a de mí mismo/a” fueron los ítems que mayor puntaje medio presentaron dentro de la muestra de estudio y los ítems 8 “Me gustaría poder sentir más respeto por mí mismo” y 10 “A veces creo que no soy buena persona” fueron las que menor puntaje medio presentaron.

En base a los resultados totales obtenidos se categorizó a la muestra de estudio en niveles de autoestima para el periodo POST intervención:

Tabla 8

Niveles de autoestima periodo POST intervención

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Autoestima elevada	30	100%
Total	30	100,%

Nota: Resultados obtenidos de los niveles de autoestima Post Intervención

Los resultados que se obtuvieron en niveles periodo POST intervención nos permitió determinar que el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en un nivel de autoestima elevado.

Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial de autoestima de los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato-Ecuador y el nivel posterior a la aplicación de un programa basado en los juegos populares durante el periodo académico Septiembre 2023 - Febrero 2024.

Para establecer la diferencia entre el nivel inicial y el nivel posterior a la aplicación de un programa basado en juegos populares se consideró tomar los puntajes totales de cada uno de estos en los cuales se obtuvieron los siguientes resultados que se visualiza en la siguiente tabla:

Tabla 9

Resultados de la diferencia de puntajes por ítems entre los periodos POST y PRE intervención

Ítems escala de autoestima de Rosemberg	N	Mín	Máx	M	DS
1. Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás.		-1	1	0,30	±0,53
2. Estoy Convencido de que tengo cualidades buenas.		-1	1	0,20	±0,61
3. Soy capaz de hacer cosas tan bien como la mayoría de la gente.		-1	2	0,30	±0,79
4. Tengo una actitud positiva hacia uno mismo/a.		-1	2	0,43	±0,93
5. En general estoy satisfecho/a de mí mismo/a.	30	-1	3	0,53	±1,10
6. Siento que no tengo mucho de lo que tengo que estar orgulloso/a.		-1	3	1,00	±1,08
7. En general, me inclino a pensar que soy un fracasado/a.		0	3	0,40	±0,72
8. Me gustaría poder sentir más respeto por mí mismo.		0	3	1,76	±0,93
9. Hay veces que realmente pienso que soy un inútil.		-1	3	1,06	±1,20
10. A veces creo que no soy buena persona.		-1	3	0,83	±1,11
Total puntaje autoestima		0	17	6,83	±4,29

Nota: Resultados obtenidos de la diferencia Post y Pre intervención

Los resultados que se obtuvieron de la diferencia entre el periodo Post y Pre intervención nos determinó que en el Ítem 8 que dice “me gustaría poder sentir más respeto por mí mismo” y el ítem 9 que dice “hay veces que realmente pienso que soy un inútil” son los que mayor diferencia tuvieron, mientras que en el ítem 2 que dice “estoy convencido que tengo cualidades buenas”, en el ítem 1 que dice “siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás” y en el ítem 3 que dice “soy capaz de hacer cosas tan bien como la mayoría de la gente” son los ítems que menor diferencia tuvieron.

De igual manera se realizó un análisis cruzado entre los niveles de Autoestima de los periodos POST y PRE intervención con el objetivo de que se pueda identificar variaciones de niveles posteriores posterior a la aplicación de un programa basado en los juegos populares

Tabla 10

Análisis cruzado entre niveles de Autoestima periodos POST y PRE intervención

Nivel de autoestima PRE intervención	Nivel de autoestima POST intervención	Total
	Autoestima elevada	
Autoestima baja	8	8
Autoestima media	7	7
Autoestima elevada	15	15
Total	30	30

Nota: Resultados obtenidos del análisis cruzado

El análisis cruzado entre los niveles de autoestima categorizados en los periodos PRE y POST intervención de un programa basado en juegos populares, determino:

Que en el nivel de autoestima Pre Intervención había un total de 8 estudiantes con autoestima baja pero se evidencio que el nivel de autoestima después de post intervención todos los 8 estudiantes pasaron a una autoestima elevada, también se evidencio que en el nivel de autoestima Pre Intervención había un total de 7 estudiantes con autoestima media pero se evidencio que el nivel de autoestima después de post intervención todos los 7 estudiantes pasaron a una autoestima elevada, también se evidencio que en el nivel de autoestima Pre Intervención había un total de 15 estudiantes con autoestima elevada pero se evidencio que el nivel de autoestima después de post intervención todos los 15 estudiantes mantuvieron una autoestima elevada.

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Para el proceso de verificación de las hipótesis de estudio planteadas en la investigación, se lo realizó aplicando la prueba estadísticas no paramétricas de Wilcoxon para muestras dependientes o relacionadas, con el único objetivo de identificar diferencias significativas entre los resultados que se obtuvieron por periodos.

Tabla 11

Verificación estadístico de las hipótesis de estudio

Total puntaje autoestima	N	PRE INTERVENCION		POST INTERVENCION		P
		M	DS	M	DS	
	30	28,70	±4,29	35,53	±1,78	0,000*

Nota: diferencias significativas en un valor de $P \leq 0,05$ (*)

Después de obtener los resultados de las diferencias significativas se determinó que el valor de significación se encontraba en un valor de $P \leq 0,05$ (*) en la cual se determina que los resultados que obtuvimos en el periodo Post intervención y el periodo Pre intervención son diferentes y por tal razón se acepta la hipótesis alternativa de estudio:

H1: Los juegos populares **INCIDEN** en el nivel de autoestima en los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato-Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- Se diagnosticó el nivel de autoestima de los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor, en la cual se determinó que un 26,7% de los estudiantes tienen un autoestima bajo, el 23,3% presento un autoestima medio y que el 50% de los estudiantes presento un autoestima elevado.
- Se evaluó el nivel de autoestima de los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Francisco Flor posterior a la aplicación de un programa basado en los juegos populares, determinando que el 100% de los estudiantes se encontró en un nivel de autoestima elevado.
- Se analizó la diferencia entre el nivel inicial del nivel de autoestima de los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior y el nivel posterior a la aplicación de un programa basado en los juegos populares, determinando que en el nivel de autoestima Pre Intervención había un total de 8 estudiantes con autoestima baja pero se evidencio que el nivel de autoestima después de post intervención todos los 8 estudiantes pasaron a una autoestima elevada, también se evidencio que en el nivel de autoestima Pre Intervención había un total de 7 estudiantes con autoestima media pero se evidencio que el nivel de autoestima después de post intervención todos los 7 estudiantes pasaron a una autoestima elevada, también se evidencio que en el nivel de autoestima Pre Intervención había un total de 15 estudiantes con autoestima elevada pero se evidencio que el nivel de autoestima después de post intervención todos los 15 estudiantes se mantuvieron en una autoestima elevada, además se pudo aceptar la hipótesis alternativa en la cual nos indica que los juegos populares inciden de manera positiva en el autoestima de los estudiantes.

4.2 RECOMENDACIONES

Conociendo los resultados y las conclusiones planteadas se recomienda lo siguiente:

- Se recomienda diagnosticar el nivel de autoestima en los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior, mediante el Test de Autoestima Rosemberg para poder determinar el nivel inicial de autoestima de los estudiantes para así desarrollar propuestas que mejoren su nivel de autoestima.
- Se recomienda evaluar el nivel de autoestima de los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior mediante diferentes propuestas de programas basados en todo tipo de juegos, mediante el Test de Autoestima de Rosemberg para poder ver si existen cambios en autoestima posterior a la aplicación de la propuesta.
obse
- Se recomienda analizar de forma frecuente los niveles de autoestima de los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica Superior para así realizar diferentes propuestas de intervención basadas en juegos y después de la intervención comprobar de manera estadística para saber si la propuesta fue efectiva o no.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Referencias

- Acevedo, G., Gutiérrez, L., & Noreña, O. (2016). Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos. *Trabajo Presentado para Obtener El Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica*. Fundación Universitaria los Libertadores, Medellín, Colombia.
- Arauco, Z. (2020). *Inteligencia emocional y autoestima en estudiantes de secundaria de una Universidad César Vallejo*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/56522/Arauco_MZR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bongiorni, P. A. (2015). Autoestima y bajo rendimiento. *Universidad de Buenos Aires*, 33.
- Chávez, E. (2017). Las prácticas lúdicas en la coordinación motriz. *Maestría en cultura física entrenamiento*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato-Ecuador.
- Chicaiza, V. (2015). Los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo social de los niños/as de 4-5 años de la Escuela de Educación básica. *Requisito previo para optar por el Título de Licenciada en Estimulación*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato-Ecuador.
- Consultores, B. (2022). Investigación pre-experimental. *Online Tesis*. <https://online-tesis.com/investigacion-pre-experimental/>, 6.
- Copertari, S. (2019). *Parábolas para una pedagogía popular*. Coordinación Editorial.
- Delgado Rodríguez, M., & Llorca Díaz, J. (2004). Estudios longitudinales: concepto y particularidades. *Revista Española de Salud Pública*, vol. 78, núm. 2, 141-148.

- Educacion, M. d. (2016). *Currículo de EGB y BGU*. Ecuador: Ministerio de Educacion.
- Estrella, M. (2022). "La salud mental positiva de los estudiantes del tercer año de bachillerato general unificado del canton PUJILÍ: estudio comparativvo entre el sector urbano y rural". *Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Psicóloga Clínica*. Pontificia Universidad Catolica del Ecuador, Ambato, Ecuador.
- Flores, F. A. (2019). Fundamentos Epistémicos de la investigacion Cualitativa y Cuantitativa:Consensos y Disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 20.
- Galarza, C. R. (2022). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica Vol. 9, 5*.
- Imbernon , F. (2019). *Un maestro comprometido y vigente*. Aula de Innovacion educativa . <https://doi.org/284-285>
- Imbernon, F. (2017). *Célestin Freinet, una pedagogía actual y vigente*. Revista IberoAmericana de Estudos em Educação. <https://doi.org/591-595>
- Marcillo, J., Nuñez, L., Acuña, M., & Beltran, M. (2020). El desarrollo de los enfoques curriculares de educación física a través del aprendizaje cooperativo. *Educare*, 24(2), 22.
- Paredes, C. N. (2017). Identidad e Identificación: Investigación de Campo como Herramienta de. *INNOVA Research Journal 2017, Vol 2, 10*.
- Parra, E. (2023). Actividades físico-recreativas en el autoestima en escolares de educación general básica media. *Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte*. Universidad Tecnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Párraga, G., & Barcia, M. (2021). Autoestima y desarrollo socioeducativo en niños de básica elemental. *Polo del Conocimiento*, 6(63), 14. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i11.3339>

- Paucar, J. y. (2018). *Niveles de autoestima de los estudiantes de la Institución. Huancavelica: Universidad Nacional.*
<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1900/TEISIS%20SEG.E SP.2018-PAUCAR%20SANTIAGO%2C%20MARTINA%20J.%20Y%20BARZOLA%20D%C3>
- Perales, C. (2021). Aportaciones sobre el autoconcepto y autoestima. Nunca es tarde para aceptarse. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 11.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v8nspe4/2007-7890-dilemas-8-spe4-00068.pdf>
- Pinzón, I. A. (2017). Didáctica de la educación física para la educación básica. *Rastros y Rostros del Saber*, 2(3), 10.
- Rodríguez, C., & Gallegos, M. (2021). *Autoestima en Niños, Niñas y Adolescentes chilenos. análisis con árboles de clasificación.* Costa Rica:
<https://doi.org/10.15517/rr.v100i1.43342>
- Sánchez Acosta, H. (2015). Desarrollo de las actividades lúdicas y su incidencia en la cultura deportiva de los estudiantes de sexto y séptimo de educación básica de la escuela “27 de febrero”, sector santa cruz, cantón Ambato, provincia del Tungurahua. *Informe final del trabajo de graduación o titulación previo a la obtención del título de Licenciado En Ciencias de la Educación.* Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Ambato.
- Silva, E. d. (2013). Metodología cuantitativa: abordaje desde la complementariedad en ciencias. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, 11.
- Solís, M. (2018). “El juego y el concepto de género en los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa González Suárez. *Maestría en educación inicial.* Universidad técnica de ambato-facultad de ciencias humanas y de la educación, Ambato, Ecuador.

Venturo, R. (2020). *Niveles de autoestima de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I.*
N° 032 de. [https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3588/TESIS-
SEG-ESP-FED-2020
VENTURO%20ARDELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3588/TESIS-SEG-ESP-FED-2020-VENTURO%20ARDELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

ANEXOS

ANEXO 1 PROPUESTAS DE INTERVENCION

UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR			
Plan de clase			
Datos informativos			
Lic. Luis Aucatoma			
Asignatura: Educación Física		Curso: 8vo	Paralelo: "A"
DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros), reconociendo el aporte cultural proveniente De sus orígenes, objetivos y lógicas a la identidad nacional.</p>	<p>Martes Objetivo: Identificar el nivel del Autoestima de los estudiantes. Parte Inicial: Primeramente se dio a conocer cuál era el objetivo de realizar esta actividad y luego se realizó la intervención con los estudiantes en la cual se les explicó que se les iba a tomar un test el cual fue Test de Autoestima de Rosenberg. Parte Principal: En la cual se les dio las indicaciones las cuales fueron que primeramente lean detenidamente todos los items o preguntas que este test contiene. Después se les dio un tiempo estimado el cual fue de 20 a 30 minutos con el objetivo de que respondan de la manera más adecuada y razonable. Al finalizar el test se les explico acerca de los juegos y los juegos populares.</p>	<p>Test de Autoestima de Rosenberg Aula clase</p>	<p>Reconocer cual es el nivel de Autoestima de los estudiantes antes de la ejecución del programa basado en juegos.</p>
DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros), reconociendo el aporte cultural proveniente De sus orígenes, objetivos y lógicas a la identidad nacional.</p>	<p>Miércoles Tema: La pala y la basura Objetivo: Desarrollar actividades que ayuden a los estudiantes a mejorar su nivel de Autoestima Parte Inicial: 10 minutos En esta parte se realizara un calentamiento que abarque todas las partes del cuerpo humano con el objetivo de no causar ningún tipo de lesión a nuestros alumnos. Pueden ser rotación de cabeza, brazos, y hombros también se podría trotar en su propio sitio, trotar en el propio sitio en forma de skiping. Parte principal: 25 minutos</p>	<p>Silbato Conos Cancha de la institución</p>	<p>Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo lógicas, características, orígenes, demandas y conocimientos corporales que le permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de tácticas y estrategias colectivas.</p>

<p>En esta parte se realiza una pequeña introducción de la actividad que se va a realizar.</p> <p>Se les da las instrucciones y las reglas de este juego con el fin de que las reglas se tienen que respetar.</p> <p>Primero se escoge uno o dos estudiantes dependiendo del número de estudiantes en el cual está trabajando.</p> <p>Después se dan la siguiente indicación que ningún estudiante se puede salir de la línea blanca.</p> <p>El estudiante que se escogió debe desplazarse solo en la línea de la mitad de la cancha y los demás estudiantes deben ir corriendo de un lado de la cancha al otro lado y si el estudiante de la mitad le llega a tocar el deberá ponerse en la mitad y ayudar a su compañero obviamente no se deben soltar de las manos los estudiantes que están en la línea de la mitad</p> <p>Y el ultimo que quede y no le lleguen a atrapar o tocar el será el ganador,</p> <p>Parte Final: 5 minutos</p> <p>En esta parte haremos el estiramiento y la vuelta a la calma en la cual se realizaran diferentes ejercicios para un mejor estiramiento y la despedida con los estudiantes.</p>		
---	--	--

UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR

Plan de clase

Datos informativos

Lic. Luis Aucatoma

Asignatura: Educación Física

Curso: 8vo

Paralelo: "A"

DESTREZAS

ACTIVIDADES

RECURSOS

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Participar en juegos de diferentes lógicas, identificando las demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales, entre otras) que cada uno le presenta, para ajustar las decisiones y acciones (técnicas de movimiento) que le permitan conseguir el objetivo de manera segura, teniendo en cuenta el entorno

Martes
Tema: Los trompos y las Canicas
Objetivo:
 Incentivar a los estudiantes a que los juegos lúdicos mejoran su autoestima
Parte Inicial:10
 En esta parte se realizara un calentamiento que abarque todas las partes del cuerpo humano con el objetivo de no causar ningún tipo de lesión a nuestros alumnos. Pueden ser rotación de cabeza, brazos, y hombros también se podría trotar en su propio sitio, trotar en el propio sitio en forma de skiping.
Parte Principal:25
 En esta parte se dará a conocer las indicaciones y las reglas que se van a seguir para que ningún alumno de pronto salga perjudicado con la salud. Primero se preguntara si tenían conocimiento o si saben ejecutar la acción de hacer bailar al trompo y si no es así se les dará una breve explicación de la ejecución de hacer bailar el trompo y se les dará un tiempo estimado de 15 minutos para que realicen esta actividad. Después procederemos a ir a un lugar que sea apto para jugar a las canicas y de igual manera se dará las respectivas indicaciones para que el juego sea ameno para todos y esta actividad se lo realizara en un tiempo de 10 minutos
Parte final: 5 minutos
 En esta ocasión de igual manera se realizara unos pequeños ejercicios de estiramiento y se les dará la orden de que se vayan a lavar las manos.

Silbato
 Trompos
 Canitas
 Conos
 Cancha de la institución

Participa en diferentes juegos identificando situaciones de riesgo y llevando a cabo las acciones individuales y colectivas necesarias, durante la construcción del material y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación en diferentes juegos.

DESTREZAS

ACTIVIDADES

RECURSOS

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio

Miércoles
Tema: Los Ensacados y La Rayuela
Objetivo:
 Trabajar su coordinación y su trabajo en equipo de manera segura.

Sacos
 Tizas
 Silbato
 Conos

Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo lógicas,

<p>natural, entre otros), reconociendo el aporte cultural proveniente de sus orígenes, objetivos y lógicas a la identidad nacional.</p>	<p>Parte Inicial:10 minutos Se realizara un breve calentamiento y un estiramiento con la finalidad de que ningún estudiante tenga algún tipo de lesión. Se realizara una circunducción y rotación de las partes principales del cuerpo humano: cabeza, hombros, brazos, cadera y piernas. Luego se realizara un pequeño trote alrededor de la cancha</p> <p>Parte principal:25 minutos Aquí se dará una pequeña introducción de las actividades que se va a realizar. Primero se escoge el número de integrante de cada grupo en mi caso son 30 estudiantes entonces se procederá a formar grupos de 5 y en cada grupo están 6 integrantes 3 hombres y 3 mujeres. Luego se le da la siguiente indicación: al escuchar el silbato los estudiantes van ir saltando puesto sus sacos y al llegar al otro lado de la cancha deben dar la vuelta y llegar nuevamente al punto inicial y sacarse el saco rápidamente y dárselo a su siguiente compañero. En este juego ganan los estudiantes que rápidamente todos sus integrantes completan el circuito. En el siguiente juego se formara equipos de igual manera entonces ellos procederán a hacer dibujos creativos como un gato, una pirámide o similares en el piso para luego ir saltando dependiendo del turno en el cual les vaya tocando con la finalidad de que ningún estudiante vaya a tocar las líneas del dibujo que hicieron y si hay alguno que de pronto toque las líneas quedara eliminado, los estudiante que lleguen a pasar todos los espacios de su dibujo ellos ganaran para este ejercicio se trabajara mucho la coordinación y el equilibrio y el compañerismo.</p> <p>Parte Final: 5 minutos En esta parte haremos el estiramiento y la vuelta a la calma en la cual se realizaran diferentes ejercicios para un mejor estiramiento y se les dará la indicación de que vayan a lavarse las manos y será en fin de la clase de educación física.</p>	<p>Cancha de la institución</p>	<p>características, orígenes, demandas y conocimientos corporales que le permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de tácticas y estrategias colectivas.</p>
---	---	---------------------------------	---

UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR

Plan de clase

Datos informativos

Lic. Luis Aucatoma

Asignatura: Educación Física

Curso: 8vo

Paralelo: "A"

DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Participar en juegos de diferentes lógicas, identificando las demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales, entre otras) que cada uno le presenta, para ajustar las decisiones y acciones (técnicas de movimiento) que le permitan conseguir el objetivo de manera segura, teniendo en cuenta el entorno</p>	<p>Martes Tema: El gato y el Ratón Objetivo: Impulsar a los estudiantes a que los juegos lúdicos mejoran su autoestima Parte Inicial:10 Primeramente se jugara el juego de agua de limón para que así los estudiantes mejoren sus lazos de amistad, también se realizara un calentamiento que abarque todas las partes del cuerpo humano con el objetivo de no causar ningún tipo de lesión a nuestros alumnos. Pueden ser rotación de cabeza, brazos, y hombros también se podría trotar en su propio sitio, trotar en el propio sitio en forma de skipping. Parte Principal:25 Aquí se les dará una pequeña introducción de las actividades que se van a realizar. Se les explicara las reglas que se deben cumplir en el período del juego. En donde de todo el grupo se escogerá 1 estudiante el cual será el Gato, y el otro será el ratón y los demás estudiantes se cogerán de las manos y formaran un círculo. Una vez realizado esto el Ratón se ubicara dentro del círculo que formaron los compañeros y el Gato quedara fuera del círculo esperando la indicación- En donde ellos dirán la siguiente frase: Gato dirá: Ratón, ratón y el Ratón responderá que quieres gato ladrón, el gato dirá comer te quiero, el ratón dirá cómeme si me puedes, es ahí donde el Ratón saldrá del círculo y el gato intentara toparlo, pero el ratón tendrá la facilidad de entrar en el círculo y los del círculo impedirán que el gato pueda entrar al círculo y si al finalizar</p>	<p>Silbato Conos Cancha de la institución</p>	<p>Participa en diferentes juegos identificando situaciones de riesgo y llevando a cabo las acciones individuales y colectivas necesarias, durante la construcción del material y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación en diferentes juegos.</p>

	<p>el gato topa al ratón este quedara eliminado y seguirán los demás estudiantes.</p> <p>Parte final: 5 minutos</p> <p>En esta ocasión de igual manera se realizara unos pequeños ejercicios de estiramiento y se les dará la orden de que se vayan a lavar las manos.</p>		
DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Reconocer y mejorar las propias posibilidades de participación (motora, intelectual, emocional, social, entre otras) en los juegos, y hacerlas conscientes para optimizar el disfrute y elegir jugarlos fuera de las instituciones educativas.</p>	<p>Miércoles</p> <p>Tema: Carrera de tres</p> <p>Objetivo:</p> <p>Trabajar su coordinación y el trabajo en equipo de manera segura.</p> <p>Parte Inicial:10 minutos</p> <p>Se realizara un breve calentamiento y un estiramiento con la finalidad de que ningún estudiante tenga algún tipo de lesión.</p> <p>Se realizara circunducción y rotación de las partes principales del cuerpo humano: cabeza, hombros, brazos, cadera y piernas.</p> <p>Luego se realizara un pequeño trote alrededor de la cancha</p> <p>Parte principal:25 minutos</p> <p>Aquí se dará la explicación de la actividad que se va a realizar para que sea una actividad muy recreativa y les ayude a mejorar su nivel de autoestima.</p> <p>En donde se formara 10 grupos 5 de hombres y 5 de mujeres en los cuales estarán conformados por 3 integrantes</p> <p>Hechos los grupos todos los estudiantes de cada grupo se amarraran con los cordones en el nivel de los tobillos.</p> <p>Entonces se organizara de la siguiente manera el grupo de los chicos se pondrá primero y el grupo de las chicas atrás entonces como van a estar en un lado de la cancha los hombres salen primero al escuchar la voz de mando tienen que llegar al otro extremo de la cancha darse la vuelta y nuevamente regresar a la partida de inicio llega cualquier grupo de los hombres y salen las mujeres con la misma secuencia.</p> <p>Parte Final: 5 minutos</p> <p>En esta parte haremos el estiramiento y la vuelta a la calma en la cual se realizaran diferentes ejercicios para un mejor estiramiento y se les dará la indicación de que vayan a lavarse las manos y será en fin de la clase de educación física.</p>	<p>Silbato</p> <p>Conos</p> <p>Cordones</p> <p>Cancha de la institución</p>	<p>Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo lógicas, características, orígenes, demandas y conocimientos corporales que le permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de tácticas y estrategias colectivas.</p>

ANEXO 2 FOTOGRAFÍAS DE INTERVENCION







ANEXO 3 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN TEST

ESCALA DE AUTOESTIMA DE ROSEMBERG

Indicación: Cuestionario para explorar la autoestima personal entendida como los sentimientos de valía personal y de respeto a sí mismo.

Codificación proceso: 1.1.1.2.1.1.4. Autoestima (CIPE- α).

Administración: La escala consta de 10 ítems, frases de las que cinco están enunciadas de forma positiva y cinco de forma negativa para controlar el efecto de la aquiescencia Autoadministrada.

Interpretación:

De los ítems 1 al 5, las respuestas A a D se puntúan de 4 a 1. De los ítems del 6 al 10, las respuestas A a D se puntúan de 1 a 4.

De 30 a 40 puntos: Autoestima elevada. Considerada como autoestima normal.

De 26 a 29 puntos: Autoestima media. No presenta problemas de autoestima graves, pero es conveniente mejorarla.

Menos de 25 puntos: Autoestima baja. Existen problemas significativos de autoestima.

Propiedades psicométricas La escala ha sido traducida y validada en castellano. La consistencia interna de la escalas se encuentra entre 0,76 y 0,87. La fiabilidad es de 0,80

ESCALA DE AUTOESTIMA DE ROSEMBERG

Este test tiene por objeto evaluar el sentimiento de satisfacción que la persona tiene de sí misma. Por favor, conteste las siguientes frases con la respuesta que considere más apropiada.

- A. Muy de acuerdo
- B. De acuerdo
- C. En desacuerdo
- D. Muy en desacuerdo

	A	B	C	D
1. Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás.				
2. Estoy convencido de que tengo cualidades buenas.				
3. Soy capaz de hacer las cosas tan bien como la mayoría de la gente.				
4. Tengo una actitud positiva hacia mi mismo/a.				
5. En general estoy satisfecho/a de mi mismo/a.				
6. Siento que no tengo mucho de lo que estar orgulloso/a.				
7. En general, me inclino a pensar que soy un fracasado/a.				
8. Me gustaría poder sentir más respeto por mi mismo.				
9. Hay veces que realmente pienso que soy un inútil.				
10. A veces creo que no soy buena persona.				

ANEXO 4 CARTA COMPROMISO

**ANEXO 3
CARTA DE COMPROMISO**

Ambato, 6 de octubre 2023

Doctor
Marcelo Núñez
**Presidente de la Unidad de Integración Curricular
Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Presente**

Mg. Diego Alexander Chérrez Toaza en mi calidad de **Rector** de la **Unidad Educativa Francisco Flor**, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del **TRABAJO DE TITULACIÓN** bajo el Tema: **"LOS JUEGOS POPULARES EN EL NIVEL DE AUTOESTIMA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR"** propuesto por el estudiante **AUCATOMA RAMÍREZ LUIS ÁNGEL**, portador de la Cédula de Ciudadanía **1805328398**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte** de **Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación** de la **Universidad Técnica de Ambato**.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.



Mg. Diego Alexander Chérrez Toaza

C.C: 1803379112

TEL. CON:032586735

TEL. CEL:0984125098

CORREO ELECTRÓNICO: alexander.cherrez@educacion.gob.ec

