

**IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS BASADAS EN EL JUEGO Y LA LÚDICA
PARA FORTALECER LA AUTOESTIMA**

MARTHA LUCIA CANTOR SÁNCHEZ

MARÍA LUISA MEDINA MOYA

**TRABAJO PRESENTADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN
PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA**

Director

María Victoria Rodríguez Pérez

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Departamento de Educación

Bogotá D.C., diciembre 07 de 2020

RESUMEN

El poco interés, bajo rendimiento, poca participación y niveles de agresividad de los estudiantes de los niveles jardín y grado cuarto en el ámbito escolar, ocasionado por la escasa motivación por parte de los padres y clases rutinarias que no generan interés por aprender, esto se debe en que la mayoría de estudiantes por su edad, dificultades económicas, emocionales y sociales en el hogar, han ocasionado en ellos una baja autoestima; lo que repercute en el proceso académico y formativo, por parte de nuestra labor docente; al detectar esta problemática queremos implementar una propuesta de intervención didáctica que permita mitigar estos factores. El proyecto va dirigido a niños y niñas que necesitan ser motivados para que se valoren a sí mismos y se fomente el interés por desarrollar su proyecto de vida; la propuesta tiene como título Implementación de estrategias basadas en el juego y la lúdica para fortalecer el valor de la autoestima.

Palabras claves: autoestima, creatividad, juego y estrategias.

ABSTRACT

The low interest, low performance, low participation and levels of aggressiveness of the students of the kindergarten and fourth grade levels in the school environment, caused by the low motivation on the part of the parents and routine classes that do not generate interest in learning, this is It is because the majority of students, due to their age, economic, emotional and social difficulties at home, have caused them a low self-esteem; what affects the academic and training process, by our teaching work; When detecting this problem, we want to implement a didactic intervention proposal that allows mitigating these factors. The project is aimed at boys and girls who need to be motivated to value themselves and to foster interest in developing their life project; The proposal is entitled Implementation of strategies based on play and playfull to strengthen the value of self-esteem.

Keywords: self-esteem, creativity, play and strategies.

TABLA DE CONTENIDO

1.	5
1.1.	6
1.2.	6
1.2.1.	6
1.3.	6
2.	9
2.1.	9
2.2.	Marco teórico.....10
3.	21
3.1.	21
3.3.	24
3.4.	25
4.	Estrategias de intervención.....28
5.	Conclusiones y recomendaciones.....36
6.	Referencias.....37
7.	Anexos.....39

1. Planteamiento del problema

Durante el año anterior se ha evidenciado que existe en los estudiantes poco interés, falta de habilidades comunicativas, falta de integración y niveles de agresividad, que ocasionan un bajo rendimiento académico, en los niños y niñas del jardín social Villa Paul, el cual está ubicado en el sector urbano del Municipio de Funza Cundinamarca y del grado cuarto de primaria de la Institución educativa Departamental Serrezuela Sede Nuestra señora de Loreto del municipio de Madrid Cundinamarca, estos comportamientos se debe posiblemente a clases aburridas, de igual manera se ha observado que en la mayoría de estudiantes por su edad, dificultades económicas, emocionales y sociales en el hogar, han ocasionado en ellos una baja autoestima, lo que dificulta el proceso académico y formativo por parte de las docentes. Por tal motivo se hace necesario que las docentes realicen cambios en su quehacer pedagógico, pero estos cambios no implican crear o inventar nuevas metodologías acordes a los avances tecnológicos sino empezar a implementar el juego y la lúdica en la educación para que los docentes y estudiantes se concienticen del rol que desempeñan frente a las nuevas alternativas de construcción del conocimiento, ya que este es el resultado del proceso de aprendizaje a nivel cognitivo y formativo.

Con la implementación del proyecto de intervención disciplinario (PID), se pretende mejorar el ejercicio docente, quien, a partir de sus experiencias pedagógicas activas, se verá reflejada positivamente en el rendimiento académico, mejorando así la interacción entre los niños y niñas en el ámbito escolar, familiar y social.

1.1. Formulación del problema

¿Qué aportes hace el juego y la lúdica en el fortalecimiento del valor de la autoestima en niñas y niños del jardín social Villa Paul y grado cuarto de primaria de la I.E.D. Serrezuela sede Nuestra Señora de Loreto?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Diseñar estrategias de intervención didáctica basadas en el juego y la lúdica, con el fin de fortalecer el valor de la autoestima en niñas y niños del jardín social Villa Paul y grado cuarto de primaria de la I.E.D Serrezuela sede Nuestra señora de Loreto.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar las problemáticas de cada estudiante y cómo influye en su ámbito escolar.
- Formular y diseñar actividades pedagógicas que permitan fortalecer el valor de la autoestima.
- Proponer actividades lúdicas que permitan incentivar al estudiante a conocer y demostrar sus habilidades y destrezas.

1.3. Justificación

Como docentes somos conscientes que el niño es el centro de la educación y sobre él debe basarse, en donde su palabra y sus sentimientos serán escuchados, sus preguntas resueltas y sus intereses acompañados; por tal motivo nos vemos en la necesidad de cambiar en nuestra práctica pedagógica, la cual debe ser dinámica y motivante. Según Freinet la práctica pedagógica debe basarse en el fortalecimiento de valores, los cuales se deben fomentar desde el jardín de

infantes hasta la universidad y educación de adultos, este autor se empeñó en llevar a la educación en un proceso activo, que deberá ser popular y que esté vinculada al medio y al interés de los niños. La propuesta de este pedagogo consiste en construir una escuela viva continuación de una vida familiar y social de un pueblo. En el quehacer pedagógicos y en las Instituciones se puede evidenciar en algunos estudiantes, desmotivación, poco interés, falta de habilidades comunicativas, falta de integración y niveles de agresividad, lo cual repercute en bajos niveles en el rendimiento académico, ocasionado por clases rutinarias que no generan motivación en las niñas y niños; esto se debe en que la mayoría de estudiantes tienen dificultades económicas, emocionales y sociales, por el poco acompañamiento y estimulación del padre, lo que dificulta el proceso académico y formativo por parte de las docentes. Este proyecto de intervención será implementado de forma activa, aplicando estrategias, que motiven al estudiante a mejorar académicamente y se acepte como una persona única e irrepetible capaz de desarrollar seguridad y confianza en sí mismo, lo que le permitirá lograr sus metas, mediante el trabajo autónomo y cooperativo.

El juego es una actividad que se desarrolla en forma individual o grupal y su propósito inmediato es entretener y divertir, es desde ahí donde se puede despertar en cada niño el amor hacia sí mismo, valorando sus destrezas y habilidades, a nivel intelectual y social; este trabajo se centra en diseñar una propuesta de intervención didáctica que permita fortalecer el valor de la autoestima, lo que ayudará a bajar niveles de agresividad y crear espacios de integración mediante el trabajo colaborativo y así mismo mejorar el rendimiento académico y formativo de los estudiantes.

Según el Ministerio de Educación Nacional (2014), en su serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, en la atención integral

a la primera infancia entendemos el juego como un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos, en el hogar, en el educativo, de salud y en los espacios públicos. Como derecho garantizado, invita a comprender que la niña y el niño viven en el juego y para el juego, y en esta medida se genera una actitud crítica y reflexiva frente a los espacios en los que crecen y sus condiciones; hace pensar también en el papel de los medios de comunicación y la industria del juego y el juguete, qué tipo de acciones lúdicas proponen y qué valores transmiten. Teniendo en cuenta lo dicho por el Ministerio de Educación, nosotras como docentes debemos garantizar el derecho al juego, con el fin de potenciar aptitudes y capacidades en los estudiantes, los cuales serán fundamentales para el desenvolvimiento en su ámbito, escolar, familiar y social; Como se puede apreciar, el juego y la lúdica forman parte esencial del ser humano y su construcción, es un potenciador en el desarrollo de los niños y las niñas desde la edad inicial donde nos enfocaremos en el valor de la autoestima partiendo de la observación y contexto, es importante analizar las necesidades de cada uno, con el fin de aplicar estrategias, aportando en el desarrollo de la seguridad de sí mismos y el reconocimiento de sus habilidades y destrezas; las cuales juegan un papel importante en el desarrollo motor, intelectual y personal.

Los expertos en Psiquiatría Infantil aseguran que los niños con una autoestima adecuada se sienten más seguro de sí mismo, tiene más amigos y puede discernir con mayor facilidad lo que hace bien o mal. se puede deducir que la autoestima juega un papel importante en el desarrollo del estudiante y es la base fundamental para su desenvolvimiento en su contexto, se le facilite la solución de problemas de forma tranquila y segura; este valor se puede trabajar con estrategias sencillas con el juego y la lúdica; en donde los niños y niñas se integren con facilidad, se estimulen hacia la cooperación y la integración social, pautas que permiten la aceptación e inclusión.

2. Marco referencial

2.1. Antecedentes investigativos

Uno de los factores que inciden en el rendimiento académico es la autoestima, este valor se debe fortalecer mediante estrategias metodológicas activas, para el desarrollo de la propuesta de intervención disciplinaria (PID), se acude al reconocimiento de proyectos investigativos a nivel internacional y nacional que apoyan el fortalecimiento de la autoestima a partir del juego y la lúdica en educación elemental.

Otra referencia importante fue el proyecto realizado por Manosalva & Cruzado (2018), donde se plantean como objetivo determinar en qué medida influye la aplicación de juegos sociales en el fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes del ciclo IV de la Institución Educativa No 101158 Progreso Pampa, Bambamarca. En esta investigación se utilizó una metodología de tipo pre experimental, la cual se usa para grupos ya constituidos, empleando una medición de un antes y un después, es decir un pre-test y post-test. Con base a los resultados obtenidos se puede afirmar que los programas de juegos sociales son una alternativa válida para desarrollar y mejorar la personalidad de los estudiantes en la manera de pensar y actuar frente a sí mismos y hacia los demás.

A nivel Nacional, se revisó el trabajo investigativo realizado por Acevedo, Gutiérrez & Noreña (2016). Su objetivo general radica en fortalecer la autoestima de los niños del grado séptimo de la Institución Educativa Capilla del Rosario. Se contó una población de 42 estudiantes, 26 mujeres y 16 hombres, en edades que oscilan entre 12 y 15 años; Contexto escolar Medellín (Colombia). El diseño metodológico es de tipo cualitativo, descriptivo; su propósito es explicar las razones de los diferentes comportamientos que con la relación a la

autoestima afectan su desempeño académico y las relaciones interpersonales. Se concluye 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 competitivos y recreativos para mejorar la socialización, su comunicación y el afecto de sí mismos y hacia los demás.

Como tercera referencia investigativa se tomó el trabajo llevado a cabo por Laguna (2017). El objetivo de este trabajo fue determinar la relación existente entre autoestima y rendimiento académico de los estudiantes del grado segundo de básica primaria de la Institución Educativa Gran Colombia no School. Se toma como muestra a 17 estudiantes, 6 mujeres y 11 hombres; sus edades oscilan entre 7 y 11 años, contexto escolar, Barrio El Carmen, Ibagué (Tolima). Para conocer científicamente la relación existente entre autoestima y el rendimiento académico, el estudio se apoyó teóricamente en Hernández, Fernández y Baptista, (2006); Se desarrolla un marco metodológico que contiene un enfoque mixto, con prevalencia del enfoque cualitativo. Se concluye que existe una alta relación entre autoestima y rendimiento académico, ya que los estudiantes que poseen un buen nivel de autoestima se ven reflejado en sus calificaciones; de ahí la importancia del acompañamiento de los padres de familia o acudientes en el proceso de enseñanza aprendizaje, es de resaltar la importante de continuar con la educación personalizada por parte del docente, los estudiantes tienen ritmos de aprendizaje diferente.

2.2. Marco teórico

2.2.1. ¿Qué es la autoestima?

Durante la investigación podemos encontrar variados términos sobre la definición de la palabra autoestima. En muchas definiciones revisadas, estas se asemejan en la forma en que se

va estableciendo, ya que esta depende de las condiciones de vida de cada ser humano, las cuales desarrollan la seguridad y el reconocimiento de habilidades y destrezas que posee el hombre como ser individual, esto hace que se cree una autoestima ya sea baja o superior.

Para el desarrollo de este proyecto se abordarán una serie de conceptos y teorías que fundamentan el estudio y constituyen las bases del análisis conceptual realizado. Para esto señalaremos el concepto de autoestima. En los últimos años el término autoestima adquiere relevancia para explicar las diferentes expresiones de la conducta humana, lo que lleva a que existen diversas perspectivas de abordar el término, según la escuela psicológica y la teoría que la subyace. (Acevedo, et al., 2016). Con lo enmarcado anteriormente se puede inferir que no existe una teoría exacta que defina el término autoestima, ya que este se puede ver y percibir de diferentes maneras de acuerdo a las vivencias y experiencias de cada persona.

2.2.2. Autodefinition

Esta parte es fundamental ya que es el modo personal e individual que evalúa cada ser humano y a partir de este proceso personal se empiezan a crear las inseguridades propias en diferentes aspectos del desarrollo integral, en el siguiente contenido apreciamos diversas definiciones.

Oñate (1989) afirma que la autoestima se puede definir como. “Un conjunto organizado y cambiante de percepciones que refiere el sujeto, y señala que el sujeto se reconoce como descriptivo de sí y que él percibe como datos la identidad” (p.17). Agregando al término de este autor podemos decir que la autopercepción y vivencias de cada individuo puede generar un concepto bueno o malo, que se podrá ir modificando a lo largo de la vida, de acuerdo a los factores externos e internos que permitan fomentar o disminuir la autoestima. En otras palabras,

el proceso de autoconocimiento conduce al niño a percibirse de la manera que cree que los demás le ven, por tanto, el autoconcepto es esencialmente una estructura social, que se desarrolla en la experiencia social.

Desde el punto de vista psicológico, la personalidad se puede definir como un patrón de comportamiento relativo a las situaciones de interacción con otras personas. Se trataría de una entidad estable y compleja, determinada tanto por las necesidades fisiológicas e interpersonales innatas como por el aprendizaje a través de experiencias tempranas y el proceso de socialización (Sullivan, 1953). Esta definición nos ayuda a comprender de mejor manera la importancia del proceso de socialización y como estas experiencias contribuyen a la creación de la personalidad, como también se enmarca, es un proceso innato, pero se fortalece a partir de un complejo proceso de socialización en donde se ponen a prueba esas habilidades intrínsecas adquiridas en etapas tempranas.

El ámbito social es fundamental para desarrollar la personalidad en los seres humanos desde la primera infancia. Vygotsky (1978) señala:

Que en el desarrollo psíquico del niño y la niña toda función aparece en primera instancia en el plano social y posteriormente en el psicológico, es decir se da al inicio a nivel intersíquico entre los demás y posteriormente al interior del niño y de la niña en un plano intrapsíquico, en esta transición de afuera hacia dentro se transforma el proceso mismo, cambia su estructura y sus funciones. Este proceso de internalización, Vygotsky lo llamó “Ley genética general del desarrollo psíquico (cultural)” (citado por Salas, 2001, p.60).

Al ser seres eminentemente sociales es esta misma interacción, es la que ayuda a construir o de construir la autoimagen, dichos aportes se ven reflejados en la confianza, liderazgo y destrezas que demuestra el niño y la niña fuera y dentro del aula de clase.

Dentro de la concepción histórico-cultural a la representación o el concepto que elabora el niño sobre su propia persona se le denomina autovaloración (Domínguez, 1999). Esta autovaloración es un proceso intrínseco a cada persona en donde se es autocrítico sobre su yo interior, se da valor a sus cualidades físicas, mentales y emocionales, estas se ponen a prueba su capacidad para mejorar las falencias; es un concepto muy ligado a la autoestima, en donde estos dos se complementan para llevar a cabo procesos mentales complejos que se expresan de forma positiva o negativa en la socialización con otros individuos.

González (citado por Humpiri, 2015) afirma:” La autovaloración, como valoración del individuo, de sus cualidades físicas, psicológicas y morales, así como sus intereses y capacidades no es una simple deducción intelectual de la autoobservación, sino una compleja elaboración, en que se expresan en forma activa los principales intereses y motivos de la personalidad” (p.18). La personalidad no es algo que está netamente estructurado y ligado a nosotros, esta misma la podemos modificar, modular y mejorar de acuerdo a los intereses que tengamos, como se puede mejorar, también se puede empeorar dependiendo del momento, las personas y los motivos que se tengan. Las expresiones de personalidad pueden llegar a ser desde la rabia hasta el momento más dulce y tierno de las personas, todo esto es netamente independiente a factores internos, vivencias o externos por los que esté pasando cada persona.

Existen varios conceptos de autoestima, pero sin embargo todos coinciden en una idea central, conocerse a sí mismo. Es la función de velar por uno mismo, es auto defenderse, valorarse, autoestimarse y auto observarse. La autoestima es aprender a querernos, respetarnos y cuidarnos. Depende esencialmente de la educación en la familia, la escuela y el entorno. Constituye una actitud hacia sí mismo.

Se considera que la autoestima se forma como expresión de la autoconciencia del sujeto, a partir de la interacción de éste con el medio humano y material que le rodea. El impacto de sus interacciones, en la formación de la autoestima, está en dependencia de lo significativas o no que sean las personas con quienes se llevan a cabo. Por otro lado, aunque su proceso de formación conlleva al interior del niño la intervención del componente cognitivo, éste implica la consecuente participación del componente afectivo. James afirma que las imágenes mentales que los otros tienen sobre la persona se reflejan en ella, siendo incorporados en la formación de su autoestima; por lo tanto, la persona tiene tantos self sociales como cuántos son los individuos que lo reconocen y generan en su mente una imagen de él. Es importante agregar que este autor en sus investigaciones realizadas a finales del siglo XIX, hizo una diferencia entre autoconcepto y autoestima, sin embargo, con el tiempo este tema no fue retomado hasta la década de los 80. Mead, continuador de James, consideró la autoestima como multidimensional, ya que habría tantas dimensiones como roles que desempeña el sujeto a lo largo de su vida, y jerárquico, pues unas autopercepciones tendrían mayor importancia que otras y, a partir de ello se les daría un orden jerárquico (Oñate, op.cit.).

Igualmente, según la teoría de Abraham Maslow, la autoestima se refiere a la necesidad de respeto y confianza en sí mismo. La necesidad de la autoestima es básica, todos tenemos el deseo de ser aceptados y valorados por los demás. Satisfacer esta necesidad de autoestima hace que las personas se vuelvan más seguras de sí mismas. El no poder tener reconocimiento por los propios logros, puede llevar a sentirse inferior o un fracasado (Valencia, 2020). Teniendo en cuenta lo marcado anteriormente, es importante conocernos, saber nuestras fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora, si tenemos autoestima sabremos cuando nos hemos superado, hemos triunfado, del mismo modo que debemos mejorar, con este autoconocimiento se dejará de lado la

frustración, el sentimiento de inferioridad y sensación de fracaso, se dará paso a las oportunidades de mejora, los logros y auto aceptación.

Dentro de los textos y artículos consultados hubo una frase que en pocas palabras resume de forma concreta la definición de autoestima. La autoestima se compone principalmente de dos cosas: sentirse digno de ser amado y sentirse capaz (Valencia, 2020). Al sentirnos amados, aceptarnos tal y como somos y ser seres auto analíticos, daremos paso a la expresión y potencialización de nuestras capacidades, seremos seres autodidactas, proactivos y nos superaremos, porque al darnos valor, le estamos dando valor a nuestros actos, nuestros logros y sueños.

El autoconcepto no es heredado, sino que es el resultado de la acumulación de autopercepciones obtenidas a partir de las experiencias vividas por el individuo en su interacción con el ambiente (Núñez y González, 1994). A medida que pasan los años se va formando un autoconcepto cada vez más estable y con mayor capacidad para dirigir nuestra conducta. Las autopercepciones se desarrollan en un contexto social lo cual implica que el autoconcepto y su funcionamiento particular están vinculado al contexto inmediato. Sin embargo, las autopercepciones también dependen de las características evolutivas de la persona en cada momento de su desarrollo. En consecuencia, el desarrollo del autoconcepto puede ser visto desde un enfoque interaccionista: el ambiente posibilita ciertas experiencias las cuales serán tratadas según las posibilidades evolutivas. Las diferentes dimensiones o áreas del autoconcepto y su importancia en la elaboración del propio sentido personal, se encuentran fuertemente relacionadas con la edad de los individuos. Un ejemplo de ello lo constituye el hecho de que mientras en las primeras edades los niños reconocen su necesidad de los padres para su

supervivencia, en la adolescencia tiene mayor importancia los iguales y el logro de la independencia familiar.

Para Alcaide (2009), un punto de vista generalizado sobre el desarrollo del autoconcepto y, especialmente el de los autores que trabajan bajo la perspectiva de la multidimensionalidad estructural y funcional, o aquellos con un punto de vista parecido, es que su evolución camina de una etapa inicial principalmente indiferenciada a una progresiva diferenciación con el paso del tiempo. Además, también existe cierto acuerdo en suponer que a lo largo de los años en que el autoconcepto se forma, las facetas del autoconcepto tienen diferente peso y su importancia explicativa también varía. En general, las descripciones que los adolescentes realizan de sí mismos, a medida que aumenta la edad, se vuelven más complejas y sutiles. Pero, además de en su complejidad, las auto descripciones también varían respecto a las áreas más significativas y, finalmente, se refieren cada vez más a aspectos relacionados con atributos de personalidad, intereses y aficiones, ideas, actitudes y valores (Cazalla y Molero, 2020).

2.2.3. El juego

Todos los niños necesitan jugar, ya que es una herramienta que contribuye para la socialización, con ellos se aprenden normas de convivencia, esencial para desarrollar una buena personalidad, los niños aprenden a utilizar material del medio, crean e inventan normas y juegos que les permiten alcanzar sus objetivos. Es indispensable que los padres jueguen con sus hijos desde su edad temprana, porque este acompañamiento permite que el niño desarrolle su autoestima y forje su personalidad. El juego y los materiales lúdicos son importantes para cualquier aprendizaje convirtiéndose en un sistema de acciones que ayudan a desarrollar en los niños su habilidad motriz, fina gruesa que ayudan notablemente en el desarrollo lingüístico.

Por lo anteriormente expresado se confirma que el material no es importante para el juego simbólico, lo importante es haber creado imágenes mentales del mundo exterior y utilizarlas lúdicamente. El juego es la vía que utilizan los niños para interiorizar sus aprendizajes y ejercitarlos (Vygotsky,1966). A partir del juego no solo estamos potencializando habilidades motrices, también habilidades cognitivas, procesos mentales complejos que serán codificados por los niños en forma de enseñanzas, que a su vez interiorizarán y pondrán en práctica cuando retos similares estén presentes en su vida, por esto es importante y esencial brindar herramientas que puedan ser posteriormente expresadas y utilizadas en un contexto y mundo real.

2.2.4. Características del juego

El niño generalmente busca socializar con el juego, por eso es un elemento natural y frecuente que se da en la infancia. A través de la historia se han realizado estudios del desarrollo infantil y se han centrado las investigaciones en la observación y análisis de la conducta, con el fin de adquirir una mayor información sobre las consecuencias evolutivas que el juego parece tener (Bruner, 1976). Normalmente mediante la socialización se generan conductas que nos pueden dar indicios del desarrollo de cada niño, la observación juega un papel importante para analizar el comportamiento y posibles problemáticas por las que pueda estar pasando el estudiante.

Garvey (1977), afirma que el juego permite desarrollar la creatividad y ayuda para que los niños, jóvenes y adultos aprendan a trabajar en equipo, mediante la cooperación, lo cual es indispensable en el logro de objetivos a nivel personal, social y educativo. Los procesos interpersonales son importantes a lo largo de toda la vida, por esta razón es importante que mediante el juego enseñemos y fomentemos la cooperación, el trabajo en equipo y a compartir los logros; no somos seres aislados del mundo, debemos compartir momentos, espacios y

diversas circunstancias que nos llevarán a socializar a tener procesos adaptativos en el contexto en el que estamos.

Por otra parte, el juego se define como una necesidad natural y el ejercicio de una actividad indispensable en su proceso de desarrollo, físico y social (Jiménez & Carlos, 2008). El autor infiere que según estas definiciones el juego se concibe como una actividad creadora, auto educativo, que origina intereses, satisface necesidades, produce placer, entretenimiento y aprendizaje; cuando los niños juegan expresan sentimientos, adquieren conocimientos, se integran, se organizan, desarrollan y afirman su personalidad.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Como podemos observar el niño tiene unas etapas de desarrollo y es aquí donde el juego tiene un papel importante porque ayuda al desarrollo de la inteligencia, lo que hace que tome hábitos hacia el trabajo en equipo. Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de

desarrollo del pensamiento y de la actividad. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia, mediante el juego se adquieren habilidades y se potencian destrezas innatas que pondremos en práctica a lo largo de los años.

Para Groos (1902), el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparar para la vida. Como se puede evidenciar el juego tiene un papel importante en las etapas del ser humano, ya que permite el desarrollo de las habilidades emocionales, cognitivas y sociales; el juego y la lúdica juegan un papel esencial dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

2.2.5. Relación entre rendimiento académico y autoestima

Como lo afirma, Acosta (2004):

(...) la autoestima se convierte en objeto de estudio e investigación debido a su papel en la educación de las nuevas generaciones, en la formación de una cultura general e integral de la población y en la instrumentación de 66 principios pedagógicos como son los principios pedagógicos como son el desarrollo de estrategias de aprendizaje, la unidad de lo cognitivo y lo afectivo, y la formación de un estudiante participante activo en la transformación de la sociedad” (p. 3).

Para tener un buen rendimiento académico se hace necesario fomentar en el estudiante un ambiente de armonía donde reine el trabajo cooperativo, pero sobre todo el estudiante debe tener una buena autoestima la cual le permite afrontar acerbamente los retos que le da la vida escolar le impone.

Haciendo referencia a este tema, Hurlock, (1982) afirma:

Cuando existe una autoestima sana en el niño, él se muestra relajado, cooperativo, contento, motivado para aprender y adaptarse en su estudio. Por el contrario, cuando el niño tiene una autoestima baja se nota tenso, nervioso, irritable, conflictivo, crítico y sin interés por el aprendizaje (p. 579).

Se puede deducir que la autoestima es un valor que lleva al estudiante a que sea un ser capaz, animado, empoderado y receptivo hacia la formación académica, El estudiante hace parte de un contexto familiar que debe brindarle herramientas para su supervivencia, lo que le favorece hacia el fortalecimiento de sí mismo y se estime; cualidades que le permiten tener seguridad, actitud y disposición para asumir de forma positiva los retos académicos.

2.2.6. La autoestima y el juego, en la educación

Es fundamental el aporte que hacemos los maestros desde el aula, teniendo en cuenta que podemos hacer la diferencia y contribuir con el óptimo desarrollo de la personalidad de los niños y niñas , partiendo de estrategias de juego enfocadas en fortalecer la autoestima de los mismos , proponiendo desde la práctica proyectos en los cuales se trabaje el estímulo en el desarrollo de habilidades y destrezas, amor propio, valores y confianza que serán vitales en el desarrollo de la autoestima desde los primeros años de vida teniendo en cuenta el siguiente texto:

En la educación inicial, las niñas y los niños aprenden a convivir con otros seres humanos, a establecer vínculos afectivos con pares y adultos significativos, diferentes a los de su familia, a relacionarse con el ambiente natural, social y cultural; a conocerse, a ser más autónomos, a desarrollar confianza en sí mismos, a ser cuidados y a cuidar a los demás, a sentirse seguros, partícipes, escuchados, reconocidos; a hacer y hacerse preguntas, a indagar y formular explicaciones propias sobre el mundo en el que viven, a descubrir diferentes formas de

expresión, a descifrar las lógicas en las que se mueve la vida, a solucionar problemas cotidianos, a sorprenderse de las posibilidades de movimiento que ofrece su cuerpo, a apropiarse y hacer suyos hábitos de vida saludable, a enriquecer su lenguaje y construir su identidad en relación con su familia, su comunidad, su cultura, su territorio y su país. Se trata de un momento en la primera infancia en la que aprenden a encontrar múltiples y diversas maneras de ser niñas y niños mientras disfrutan de experiencias de juego, arte, literatura y exploración del medio, que se constituyen en las actividades rectoras de la primera infancia. Dichas actividades tienen un lugar protagónico en la educación inicial, dado que potencian el desarrollo de las niñas y los niños desde las interacciones y relaciones que establecen en la cotidianidad. En ese sentido, son actividades constitutivas del desarrollo integral de las niñas y los niños y se asumen como elementos que orientan el trabajo pedagógico. “El juego es reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad, y en él las niñas y los niños representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto” (Ministerio de Educación Nacional, 2014). Por medio del juego cada niño comparte experiencias, valores y genera indicios sobre el contexto en el que se desarrolla su vida e infancia, es vital generar análisis sobre cómo se desenvuelve cada niño para de esta manera conocer sus problemáticas y posibles formas de mejorar sus destrezas y habilidades.

3. Diseño de la investigación

3.1. Enfoque y tipo de investigación

La presente investigación se aplica a una población específica, en este caso a un grupo de estudiantes que se encuentran matriculados en el jardín social Villa Paul que está ubicado en el sector urbano de Funza Cundinamarca y la Institución Educativa Departamental Serrezuela sede

Nuestra Señora de Loreto, ubicado en el municipio de Madrid Cundinamarca. Para reconocer la importancia de la autoestima en la vida de la persona y cómo influye en el rendimiento académico del niño, en el proyecto de intervención disciplinar (PID), se establece en describir la forma de actuar e interactuar de cada estudiante y su desempeño en las actividades académicas; este enfoque es de tipo cualitativo, para ello nos basamos en los resultados académicos, participación en clase e interacción en las actividades programadas. En cuanto al enfoque cualitativo son muchas las apreciaciones por diferentes autores. Para Hernández, Fernández y Baptista (2010), es un proceso que requiere de la recolección de datos sin medición numérica, mientras que para Blasco y Pérez (2007), esta estudia la realidad en su contexto natural y tal como sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con los objetos implicados.

Estos estudios se fundamentan en la observación y evaluación de los fenómenos estudiados emitiendo conclusiones de lo encontrado en el contexto; el investigador que utiliza este tipo de enfoque está en competencias de comprobar las conclusiones a las que llegan y está en condiciones de proponer nuevos estudios. La investigación cualitativa permite desarrollar encuestas, entrevistas, descripciones y puntos de vista de los investigadores. El enfoque cualitativo, por lo común, se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación. a veces, pero no necesariamente, se comprueban hipótesis (Grinnell, 1997). En este proyecto de intervención en el ámbito escolar nos permite explorar sus relaciones sociales y descubrir la realidad de algunos estudiantes y poder explicar las causas que afectan el rendimiento académico y las relaciones interpersonales.

En cuanto al diseño metodológico se tiene en cuenta la investigación acción (I-A), tomando como autor Kemmis (1988), quien lo define como: La investigación acción es una forma de búsqueda autor reflexiva, llevada a cabo por participantes en situaciones sociales

(incluyendo las educativas), para perfeccionar la lógica y la equidad de a) las propias prácticas sociales o educativas en las que se efectúan estas prácticas, b) comprensión de estas prácticas, y c) las situaciones en las que se efectúan estas prácticas. Retomando lo expuesto por este autor la labor docente debe estar orientada hacia la búsqueda de problemáticas que afectan al estudiante en su ámbito familiar y escolar, como agentes investigativos y promotores buscando estrategias que permitan minimizar el poco interés por desarrollar y participar actividades académicas; somos conscientes que todos los actores jugamos un papel importante en el desarrollo integral de las niñas y los niños. De tal manera que sea reflejado en la implementación de estrategias de intervención didácticas basadas en el juego y la lúdica, con el fin de fortalecer el valor de la autoestima en niñas y niños de jardín y del grado cuarto de primaria.

3.2. Línea de investigación institucional

La línea de investigación de la Fundación Universitaria Los Libertadores está compuesta por tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo. Estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos más importantes en los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca contribuir al desarrollo histórico Institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad, parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida de forma integral del proceso educativo, gracias a esto, la Institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo y académico.

Esta línea de investigación es importante ya que permite indagar sobre problemáticas que existen en el entorno escolar, dando respuesta a diferentes interrogantes; de igual manera define la educación como un proceso complejo, es decir inacabado e incierto que requiere del

acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades; permitiendo una educación de calidad para todos los jóvenes, adultos, niños y niñas de Colombia.

3.3. Población y muestra

En este proyecto se ha considerado vincular a los estudiantes de la Institución Educativa Departamental Serrezuela sede Nuestra Señora de Loreto de Madrid, con el grado 4° de primaria de la jornada mañana, como muestra se tendrá en cuenta 36 estudiantes, 20 niños 16 niñas, sus edades oscilan entre 8 y 11 años, el estrato socio- económico de los padres es medio- bajo, las viviendas son de estrato 1 y 2, hay población flotante, madres cabeza de hogar y familias disfuncionales, el grado de escolaridad de la mayoría es básica primaria, los padres son de escasos recursos económicos, gran parte de ellos trabajan en floricultura y fábricas establecidas en el pueblo como corona, café águila roja, Postobón y ajover. La Sede Nuestra Señora de Loreto se encuentra ubicada en el barrio que lleva su mismo nombre, fue fundada en el año 1972 por la Junta de acción comunal y la fuerza aérea. El segundo establecimiento educativo al cual está dirigido el proyecto es el jardín social Villa Paul, está ubicado en el sector urbano del Municipio de Funza Cundinamarca en donde nos enfocamos en el nivel de jardín; se cuenta con una muestra de 18 estudiantes, 10 niños y 8 niñas, con edades que oscilan entre cuatro y cinco años. Las características familiares son: bajos recursos económicos, familias desplazadas, madres cabeza de hogar, violencia intrafamiliar, escasas oportunidades laborales, los niños provienen de hogares humildes de estrato 1 y 2, donde algunos de los padres se dedican a las actividades propias del campo o están vinculados laboralmente a cultivos de flores o empresas industriales que se encuentran dentro del municipio de Funza. En el jardín social se les brindan cuidados, alimentos, amor y se guían en el proceso de formación, es decir que este lugar hace parte de un segundo hogar. Se tendrá como muestra total a 54 estudiantes.

3.4. Instrumentos de investigación

En esta propuesta de intervención disciplinaria, los instrumentos que se utilizan en la investigación son teóricos como empíricos, como primera medida acudimos a consultar documentos y aportes de algunos autores, con el fin de adquirir conocimientos relacionados con el valor de la autoestima y cómo esta influye en el rendimiento académico de los estudiantes. De igual manera, se tiene en cuenta la observación directa, ya que en la investigación cualitativa se puede obtener información mediante la exploración a los estudiantes, en cuanto a la interrelación con los compañeros, la vinculación y participación en las actividades académicas. La observación se muestra como un instrumento esencial en la investigación cuando una persona o un grupo objeto de estudio tiene dificultades. La observación para Ketele (1984), es un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientado por un objeto terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información. La observación, por principio, es susceptible de ser aplicada a cualquier conducta o situación. Pero una observación indiscriminada perdería interés si no selecciona un objeto o tema a observar. No se debe hablar de observación participante y no participante porque la persona al interpretar lo que observa lo hace ser participante. Saber observar es saber seleccionar, plantearse qué es lo que interesa observar. En este sentido ayuda a contar con una estructura teórica previa o esquema conceptual. El investigador de campo nunca es solamente un observador participante. Es a la vez un activo entrevistador y un analista de archivos, que contrasta, sobre unos mismos temas, los datos producidos a partir de encuestas, entrevistas, documentos, observación y experiencia participativa (Sanmartín, 1989). En este proyecto acudimos a entrevistas, cuestionarios, charlas y observación directa, lo que permite recolectar información que ayuda para conocer problemáticas a tratar y dependiendo de estas buscar estrategias que permitan minimizarlas.

Para tener una idea clara de la autoestima en los niños y niñas del jardín Villa Paul y de la Sede Nuestra señora de Loreto de la I.E.D Serrezuela, se toma 54 estudiantes cuyo rango de edad oscila entre los 4 a los 11 años, se tuvo en cuenta un cuestionario que evalúa este valor, el tiempo máximo de aplicación fue de quince minutos, de forma individual, en ella se tiene en cuenta aspectos relacionados con las dimensiones a nivel corporal, social, académico y personal; el cuestionario consta de veinte ítems. (Ver anexo 1), los cuales arrojaron información importante para la práctica docente, ya que permite evidenciar que en cada grado hay niños y niñas que necesitan el fortalecimiento del amor y aprecio hacia sí mismos, lo cual contribuye en mejorar las relaciones interpersonales y el rendimiento académico.

Las observaciones se registraron en un diario de campo, durante un período de seis meses, se hace a nivel grupal, pero se resaltan comportamientos individuales como: poca integración, falta de interés, desmotivación y poca participación. Los diarios de campo son textos escritos en los que el científico/a o profesional (o estudiante en formación) registra aquellos acontecimientos que transcurren en el día a día de su experiencia profesional o académica y que le resultan especialmente significativos. La forma de presentar el diario de campo es extremadamente variada. Una forma de tipificar los diarios de campo es según el contenido y organización de los registros (Zabalza, 2004).

Según Velasco y Díaz de Rada (1997) define el diario de campo como: “un laboratorio de experimentación donde todo tiene cabida. Estos mismos autores señalan: El fundamento del diario de campo está ahí: probablemente es el instrumento de investigación óptimo para recoger al propio investigador, por un lado, y por otro, para captar la investigación como situación” (p.51). En el diario se registran datos cognitivos, emocionales, relacionales, comportamentales y éticos de los estudiantes, estos datos son relevantes, ya que por medio de ellos nos permiten

conocer problemáticas que de una manera u otra perjudican el nivel académico; lo que nos ayuda para actuar como investigadoras y poder aplicar estrategias que permitan minimizar estas actitudes en los niños y niñas del jardín Villa Paul de nivel jardín y del grado cuarto la I.E.D Serrezuela Sede Nuestra Señora de Loreto jornada mañana. Por medio de experiencias pedagógicas dentro y fuera del aula realizamos un proceso de investigación- reflexión donde llevamos un proceso, identificando actitudes, expresiones, comportamientos dentro de un entorno y contexto específicos que nos ha llevado a integrar la observación con un pensamiento reflexivo y a partir de esta recopilación de experiencias nace esta propuesta de intervención. (Ver anexo No 2, 3, 4 y 5).

4. Estrategia de intervención

4.1 Título de la estrategia

Jugando ando, jugando aprendo y fortaleciendo crezco

4.2 Esquema de ruta de intervención

La estrategia jugando ando, jugando aprendo y fortaleciendo crezco, va dirigido a niños y niñas del grado preescolar y grado cuarto de primaria, porque algunos estudiantes manifiestan poco interés por el estudio, hay desmotivación, se manifiesta agresión y sienten poca valoración por sí mismos. La autoestima es un valor que influye en cada uno de los estudiantes, siendo un factor importante en el desarrollo de habilidades a nivel social, emocional y moral, así como lo es para su desempeño escolar.

En el contexto escolar se pueden evidenciar problemáticas como desmotivación poco interés, falta de habilidades comunicativas, falta de integración y niveles de agresividad, lo cual repercute en bajos niveles en el rendimiento académico, ocasionado por clases aburridas y

rutinarias y al poco acompañamiento por parte de los padres de familia; por consiguiente, se ve la necesidad de proponer una estrategia de intervención la cual presenta un conjunto de actividades basadas en juegos, mediadas por el uso de herramientas TIC, lo que permitirá reafirmar la autoestima, siendo este un factor importante en el desarrollo de las niñas y niños, lo que les ayuda a enfrentarse con éxito a las problemáticas que estén presentes en su contexto.

Los profesionales de Psiquiatría Infantil aseguran que los niños con una autoestima adecuada se sienten más seguro de sí mismo, tiene más amigos y puede discernir con mayor facilidad lo que hace bien o mal. La autoestima juega un papel importante en el desarrollo del estudiante y es base fundamental para su desenvolvimiento en su contexto, se le facilite la solución de problemas de forma tranquila y segura; este valor se puede trabajar con estrategias sencillas con el juego y la lúdica; en donde los niños y niñas se integren con facilidad, se estimulen hacia la cooperación y la integración social, pautas que permiten la aceptación e inclusión. La siguiente propuesta se realizará en el primer semestre escolar y las secciones se desarrollarán una vez a la semana, con un tiempo de 60 minutos, en la clase de ética y valores; se comenzará en el mes de febrero de 2021.

Acudiendo al uso de las tecnologías de la información y comunicación y mediante el lema Jugando ando, jugando aprendo y fortaleciendo crezco. Con la implementación de actividades lúdico pedagógicas, utilizando recursos tecnológicos y herramientas TIC, motivantes e innovadoras. La evaluación será continua, el estudiante realizará su propia autoevaluación, con la que le permitirá analizar, valorar y asumir decisiones frente a sus logros y falencias. De igual manera se tendrá en cuenta una rúbrica para conocer los logros alcanzados, teniendo en cuenta el decreto 1290 de abril 16 de 2009, por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media. En este decreto

básicamente se estableció una escala cualitativa del MEN a nivel nacional, con los criterios: bajo, básico, alto y superior.

4.3 Plan de acción (descripción de actividades)

PLANEACIÓN

Tabla 1. Descripción de actividades a desarrollar en la propuesta.

Título de la Propuesta	Jugando ando , jugando aprendo y fortaleciendo crezco.
Autores de la Propuesta	María Luisa Medina Moya y Martha Lucia Cantor Sánchez
Fechas	Se desarrollará en el primer semestre escolar y las secciones se desarrollarán una vez a la semana en la clase de ética y valores, con un tiempo de 60 minutos, se comenzará en el mes de febrero de 2021.
Objetivo: Grado	Implementar estrategias didácticas basadas en el juego y la lúdica, acudiendo a la creatividad y la innovación, con el fin de fortalecer el valor de la autoestima en los niños y niñas. Jardín y cuarto de primaria
Contenidos Pedagógicos y Didácticos:	Tema Autoestima 1. Subtema: Soy único 2. Subtema: Tengo cualidades y defectos Tema Me quiero 1. Subtema: Es importante aceptarme tal y como soy. 2. Subtema: Me quiero a mí mismo.
	Estructura de la secuencia didáctica: Inicio: Mediante el juego adivino el valor, se conocerán los conceptos previos de los estudiantes relacionados con la autoestima, sobre el amor propio, el cuidado de su cuerpo y el valor que se tiene por sí mismo. Recursos TIC, Link: https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=7283249 Desarrollo:

Escenario:	<p>Tema autoestima</p> <p>Subtema 1. Soy único La actividad consiste en realizar el juego interactivo “jugando ando”. Se observará un video, en donde los estudiantes responderán algunas interrogantes, por último, en clase ya sea presencial o virtual se comentará lo visto en el video y se repondrán preguntas sobre el tema, finalmente se comparten ideas sobre el mensaje dejado. Actividad interactiva, link https://view.genial.ly/5f850aea9474510d2fcc23b1/learning-experience-challenges-autoestima</p> <p>Subtema 2: Tengo cualidades y defectos En este subtema el estudiante se va a dibujar en un portarretrato diseñado en 2 secciones, luego escribe sus cualidades y defectos, se leen y se observa que hay pocos defectos, los cuales se pueden convertir en cualidades, dependiendo de los aspectos a mejorar, seguidamente se participará en la actividad interactiva fortaleciendo crezco, esta actividad se realiza en parejas donde se juega a la escalera con un dado, se corren espacios según la cantidad que sale, en sitios estratégicos el estudiante encontrará mensajes que debe leer, en otros sitios encontrará serpiente que hace que retroceda al sitio indicado, la escalera da la oportunidad de avanzar, según lo indicado; al llegar a la meta se observará un video, el cual permite fortalecer el valor. Link: https://view.genial.ly/5f88d8f5a4a48e0d1a5d6d38/game-juego-autoestima</p> <p>Cierre: La sesión se da por terminada cuando se desarrolla todo lo propuesto en la estrategia de intervención, para esto se propone la actividad doy a conocer mis conocimientos, en la que se registrarán las experiencias compartidas durante el desarrollo de las actividades. Recursos TIC de apoyo. Quiz autoestima, Link https://view.genial.ly/5f8e138ea1886d0d831c2a17/game-quiz-autoestima</p> <p>Estructura de la secuencia didáctica:</p> <p>Inicio Inicialmente se escucha una canción ¡Me amo a mi mismo! Amor propio (música positiva). https://www.youtube.com/watch?v=RbVueUFGH0 Luego cada estudiante hace un corazón en papel, escribe sus nombres y apellidos, seguidamente plasma mensajes positivos, por último, se leen los mensajes y se fijan en la pared.</p>
-------------------	---

	<p>Desarrollo</p> <p>Tema Me quiero</p> <p>Subtema 1: Es importante aceptarme tal y como soy. Inicialmente se hace un encuentro virtual o presencial, teniendo en cuenta el retorno progresivo de los estudiantes y se desarrolla el taller “Me acepto tal y como soy”. luego se socializa. (Ver anexo 6.)</p> <p>Subtema 2: Me quiero a mí mismo</p> <p>En esta parte se trabajará el autorretrato es decir que cada uno se va a observar en un espejo y se describe, se hace énfasis en que somos privilegiados porque todas nuestras partes del cuerpo son normales, somos inteligentes y podemos alcanzar nuestros sueños porque somos únicos e irrepetibles. Se observa y se escucha el audio cuento “me agrado a mí misma”. Luego los estudiantes escriben la enseñanza y lo representan mediante un dibujo.</p> <p>Recursos TIC de apoyo. Audio cuento https://www.youtube.com/watch?v=N2gYipqPhtg Actividad interactiva https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7292493-me-quiero-a-mi-mismo.html</p> <p>Cierre: La sesión se da por terminada cuando los estudiantes desarrollen lo propuesto en la estrategia de intervención, para esto se propone la actividad interactiva donde el estudiante da a conocer sus conocimientos.</p> <p>Recursos TIC de apoyo. QUIZ: https://kahoot.it/challenge/01016368?challenge-id=1e14d4b0-a120-49fe-b114-035135745256_1603140724274 PIN del juego: 01016368</p>
<p>Mediación- Recursos:</p>	<p>Físicos Hojas blancas, papel iris, colores, espejo, fotocopias taller “me acepto tal y como soy”, computador, celular.</p> <p>Virtuales Video “Me agrado a mí misma” autor Karen Beaumont. https://www.youtube.com/watch?v=N2gYipqPhtg Juegos interactivos. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7283249-descubro-el-valor.html https://view.genial.ly/5f850aea9474510d2fcc23b1/learning-experience-challenges-autoestima https://view.genial.ly/5f88d8f5a4a48e0d1a5d6d38/game-juego-autoestima Canción ¡Me amo a mi mismo! Amor propio (música positiva). https://www.youtube.com/watch?v=RbVueUFFGH0 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7292493-me-quiero-a-mi-mismo.html</p>

Rúbrica de evaluación	Para esta actividad se trabajará una rúbrica. (ver anexo No 7)
Referencias Bibliográficas	<p>Acevedo Moreno, G., Gutiérrez, L. M., & Noreña Tamayo, O. (2016). Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos.</p> <p>Betancourt, E., Guazaquillo, E., & Millan Polania, L. M. (2016). La lúdica: herramienta para fortalecer los valores.</p> <p>Laguna, N. (2017). La autoestima como factor influyente en el rendimiento académico. Trabajo de grado para optar al título de Magister en Educación. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad del Tolima, México.</p> <p>https://eleinternacional.com/blog/10-herramientas-online-para-dinamizar-gamificar-y-personalizar-tus-clases-de-espanol-ii/</p> <p>http://merylandcuevas.com/wp-content/uploads/2015/02/Taller-de-Autoestima-.pdf</p>

4.4 Recursos

4.4.1 Físicos

Hojas blancas, colores, espejo, taller “me acepto tal y como soy”, computador, celular., rúbrica

4.4.2 Virtuales

Briseño, A (2017, 01, junio). Cuento Autoestima infantil “Me agrado a mí misma” (Web log post). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=N2gYipqPhtg>

Dulce Angelito (2017, 12, Julio). Canción ¡Me amo a mi mismo! Amor propio (música positiva). (Web log post). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=RbVueUFFGH0>

4.4.3 Juegos interactivos.

Para la elaboración de estos juegos se acudió a plataformas interactivas que permite crear y compartir actividades multimedia educativas, como:

- Educaplay.
- Kahoot.

- Genially

A continuación, se relacionan los enlaces que permiten desarrollar las actividades planteadas en estas plataformas:

- <https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=7283249>
- <https://view.genial.ly/5f850aea9474510d2fcc23b1/learning-experience-challenges-autoestima>
- <https://view.genial.ly/5f88d8f5a4a48e0d1a5d6d38/game-juego-autoestima>
- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7292493-me_quiero_a_mi_mismo.html
- <https://view.genial.ly/5f8e138ea1886d0d831c2a17/game-quiz-autoestima>
- QUIZ: https://kahoot.it/challenge/01016368?challenge-id=1e14d4b0-a120-49fe-b114-035135745256_1603140724274 PIN del juego: **01016368**

4.5 Prototipo de recurso digital

Imagen 1. Resumen gráfico actividades interactivas a aplicar.

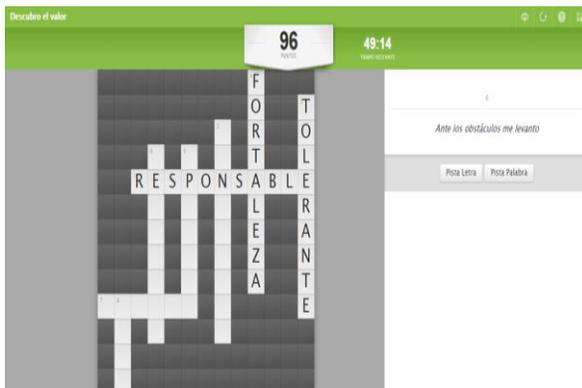


Figura 1. Juego me Agrado a mí Mismo

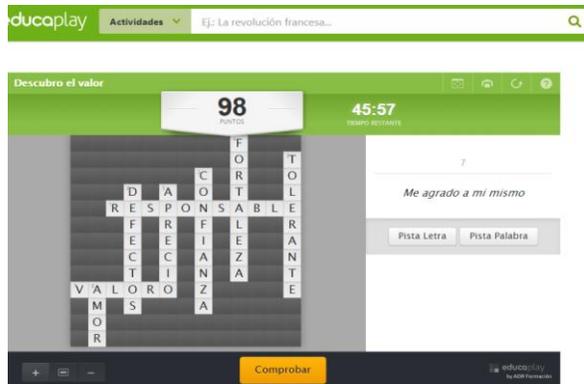


Figura 2. Actividad Descubro el Valor



Figura 3. Juego la Autoestima



Figura 4. Actividad Preguntas y Múltiples Respuestas.



Figura 5. Juego descubre el Maravilloso Valor de la Autoestima



Figura 6. Actividad Fortaleciendo Crezco



Figura 7. Juego me Quiero a mi Mismo



Figura 8. Actividad Sopa de Letras



Figura 9. Juego que Valores te Hacen Valioso



Figura 10. Actividad que es La Autoestima

4.6 Evaluación y/o seguimiento

La evaluación será continua, el estudiante realizará su propia autoevaluación, con la que le permitirá analizar, valorar y asumir decisiones frente a sus fortalezas y falencias; de igual manera se tendrá en cuenta una rúbrica para conocer los logros alcanzados, teniendo en cuenta lo estipulado en el Decreto 1290 abril 16 de 2009, el cual está constituido por diecinueve artículos, los cuales tienen por objeto brindar herramientas a las instituciones educativas para que integren en su PEI, un sistema de evaluación, donde se tengan aspectos importantes como propósitos de la evaluación, la evaluación a estudiantes, promoción escolar y anticipada; este año debido a la pandemia y a la educación a distancia y virtual, las Instituciones educativas adoptaron la utilización de la escala evaluativa cualitativa, utilizada a nivel Nacional en donde se encuentran criterios como: bajo, básico, alto y superior.

5. Conclusiones y recomendaciones

Es importante resaltar que una de las etapas más importante de los niños y niñas es el jardín y la primaria, puesto que es allí donde el niño fortalece valores, que en la mayoría de los casos influyen en la realización de su proyecto de vida. En las Instituciones educativas se pueden evidenciar problemáticas que influyen en su desenvolvimiento académico, como lo es la baja autoestima, con esta propuesta de intervención disciplinaria se pretende implementar estrategias activas basadas en el juego y la lúdica que permiten fortalecer este valor, ayudando a mejorar las relaciones interpersonales, su socialización y comunicación.

Los juegos y la lúdica hacen que las clases sean motivantes, por tal motivo damos a conocer esta propuesta interdisciplinar para que sea implementada en las Instituciones escolares, ya sea de forma virtual o presencial; lo que ayuda para que el niño y la niña desarrolle una autoestima sana, que se sientan valorados y que confíen en sí mismos.

Se hace necesario recomendar lo importante de aplicar estrategias activas basadas en el juego y la lúdica en las Instituciones escolares y en cada una de las asignaturas, ya que por medio de ellos se les da la posibilidad a los estudiantes de aceptarse tal como son, de sentirse bien con ellos mismos, de recibir comprensión, crear lazos de amor y fraternidad; si el niño se siente bien consigo mismo es capaz de afrontar cualquier reto que se le presente en su ámbito escolar, familiar y social.

6. Referencias

- Acevedo Moreno, G., Gutiérrez, L. M., Noreña Tamayo, O. (2016). *Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos* (Tesis de Especialización). Universidad de los Libertadores. Bogotá, D.C.
- Álvarez-Gayou Jurgenson, Juan Luis, 2009 (1), Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología, Colecc.Paidós Educador, Núm. 169, México: Paidós, pp. 103-104.
- Albertín Carbó, P. (2007). La formación reflexiva como competencia profesional. Condiciones psicosociales para una práctica reflexiva. El diario de campo como herramienta. *Revista de Enseñanza Universitaria*, 30, 7-18.
- Betancourt, E., Guazaquillo, E., Millan Polanía, L. M. (2016). *La lúdica: herramienta para fortalecer los valores* Tesis de Especialización). Universidad de los Libertadores. Bogotá, D.C.
- Blasco, J; Pérez, J. (2007). *Metodologías de investigación en educación física y deportes: ampliando horizontes*. Editorial Club Universitario, Universidad de Alicante; Alicante, España.
- Cazalla, N; Molero, D (2013). *Revisión teórica sobre el auto concepto y su importancia en la adolescencia*. Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID), Pág. 43-64
- CERDA, Gutiérrez, Hugo. *La investigación formativa en el aula*. Ed. Magisterio. Bogotá. 2007.
- EcuRed (2017). Autoestima Infantil. *Conocimiento con todos y para todos*. Recuperado de https://www.ecured.cu/Autoestima_Infantil
- García, E; Gil, J; Rodríguez, G (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Ediciones ALJIBE. Granada, España.
- Godínez, V. L. (2013). Métodos, técnicas e instrumentos de investigación. *Lima, Perú*.

- Hernández, R; Fernández, C; Baptista, M. (2006) *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill. México, D.F.
- Laguna, N. (2017). *La autoestima como factor influyente en el rendimiento académico* (Tesis de Maestría). Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad del Tolima. Ibagué, Tolima.
- Manosalva Acuña, M., Cruzado Díaz, G. M. (2018). *Programa de juegos sociales para fortalecer la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa N.º 101158–Progreso Pampa, Bambamarca* (Tesis de Maestría). Universidad César Vallejo de Perú. Trujillo, Perú.
- Ministerio de Educación Nacional (2014). *Serie de Orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. El Juego en la Educación Inicial. Bogotá, Colombia.
- Navarro, E., Tomás, J. M., & Oliver, A. (2006). Factores personales, familiares y académicos en niños y adolescentes con baja autoestima. *Boletín de psicología*, 88(1), 7-25.
- Ortega, A. O. (2018). *Enfoques de investigación*. Extraído de [https://www.researchgate.net/profile/Alfredo Otero Ortega/publication/326905435](https://www.researchgate.net/profile/Alfredo_Otero_Ortega/publication/326905435).
- Salas, A. L. C. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vygotsky. *Revista educación*, 25(2), 59-65.
- Valencia, C (2020). *Abraham Maslow*. La Autoestima. Recuperado de: <https://www.laautoestima.com/abraham-maslow/>
- Valencia, C (2020). *Virginia Satir*. La Autoestima. Recuperado de: <https://www.laautoestima.com/virginia-satir/>.
- Wertsch, James (1988). *Vygotsky y la formación social de la mente*. 1ª edición. Ediciones Paidós. Buenos Aires, Argentina.

7. Anexos

Anexo No. 1

	CUESTIONARIO			SERREZUELA MADRID - CUND AMOR – DIGNIDAD – AUTONOMÍA – EXCELENCIA 
	SEDE NUESTRA SEÑORA DE LORETO Y JARDÍN VILLA PAUL	GRADO JARDIN-GRADO 4°		

Nombres y apellidos: _____ edad: _____

Centro educativo: _____

Nivel: _____ Docente: _____

A continuación, encontrarán un cuestionario que tiene tres opciones de respuesta, marque una sola respuesta, según su actitud frente a lo planteado.

No	ÍTEM	SI	NO	ALGUNAS VECES
1	Soy un niño o niña importante			
2	Mi familia me quiere			
3	Hago bien mis trabajos en la clase			
4	Siempre entiendo lo que las maestras me piden que haga			
5	Los otros niños y niñas quieren jugar conmigo en el recreo			
6	Frecuentemente me arrepiento de las cosas que hago			
7	Me gusta mi cuerpo y soy feliz con él			
8	En mi escuela me siento orgulloso con mi trabajo			
9	Participo en las actividades propuestas en la escuela			
10	Hablo con facilidad ante el público y doy a conocer mis emociones			
11	Soy una niña o niño limpio			
12	Hay muchas cosas en mí que me gustaría cambiar si pudiera			
13	Me doy por vencido fácilmente			
14	Frecuentemente me siento desilusionado en la escuela			
15	Generalmente las cosas no me importan			
16	Hablo mucho con mi familia			
17	Ante cualquier dificultad lloro y me rindo			
18	Siempre tengo que tener a alguien que me diga que tengo que hacer			
19	Pocas veces estoy triste			
20	A los demás les gusta molestarte			

Anexo No. 2

DIARIO DE CAMPO JARDIN SOCIAL VILLA PAUL FUNZA – CUNDINAMARCA		 
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Jardín Social Villa Paul	
DOCENTE TITULAR	Martha Lucia Cantor Sánchez	
GRADO	Nivel Jardín	
No DE ESTUDIANTES	18	
EXPERIENCIA	Canciones, cuentos e historias.	
HORA DE INICIO – FINALIZACION	09:00 am – 10:00 am, una hora semanal	
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>A los niños y niñas les encanta escuchar su voz, aunque les parezca muy pequeño para esta actividad ellos la pueden desarrollar sin problema. Narra historias o cuentos utilizando diferentes voces para los personajes y exagerando el tono, utilizando sonidos de la cotidianidad, las canciones que se han trabajado en clase. Estas acciones pedagógicas permiten el desarrollo de su lenguaje y seguirá con atención todo lo que dice. Las canciones también les encantan, les relajan y potencian su sentido de la audición. Además, se desarrolla la imaginación, y la escucha.</p> <p>OBSERVACIÓN:</p> <p>Proponemos una provocación visual como los son el micrófono, sonido y cojines para que los niños y las niñas se sientan a gusto y logren conectarse con la actividad, se observa que están muy ansiosos, sobre todo por esperar su turno, cada uno elige la canción mientras la docente hace la apertura con su presentación, empezamos a observar actitudes de cada uno, la expresión corporal, su lenguaje, espontaneidad y en general es un grupo muy activo y participativo. Algunos con risas y timidez se presentan, inventan o cantan canciones infantiles ya que se les facilita más interpretar las que se saben y no inventar y que rime al mismo tiempo. Pero estudiantes como Isabella Vallen, Yulian Sanabria, Zaira guerrero y Celeste Castelblanco demuestran inseguridad, se les dificulta hablar en público y más aún cantar con las características que tiene la actividad propuesta, durante este ejercicio podemos apreciar el apoyo de los demás compañeros para motivar a los que se les dificulto, pero aun así no lo realizan demostrando inconformismo y tristeza. Para esto se les propone participar en la próxima actividad donde buscaremos expresiones más simples donde logren irse apropiando de las actividades y participar de forma autónoma y con mayor seguridad y confianza en sí mismos.</p> <p>Conclusiones:</p> <p>Proponer para las próximas experiencias actividades para favorecer la expresión verbal y no verbal en los niños y las niñas.</p>		

Anexo No. 3

DIARIO DE CAMPO JARDIN SOCIAL VILLA PAUL FUNZA – CUNDINAMARCA		
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Jardín Social Villa Paul	
DOCENTE TITULAR	Martha Lucia Cantor Sánchez	
GRADO	Nivel Jardín	
No DE ESTUDIANTES	18	
EXPERIENCIA	Ruleta de dibujo	
HORA DE INICIO – FINALIZACION	09:00 am – 10:00 am. Una hora semanal	
<p>DESCRIPCION: Aliste elementos como marcadores, colores, anilinas o pintura, chinchas, tabla de cartón y papel blanco pliego. Disponga los elementos sobre un espacio y la pieza grande de papel sobre la pared. Invite a la niña /o a jugar. Al compás de la música dígame al niño / a que haga trazos, de acuerdo a lo que la música le provoca. Incluso puede cambiar de colores si así lo considera. Luego dígame que escoja la parte del dibujo que más le gustó y que rasgando extraiga esa parte del papel. Ahora coloque el papel principal sobre el cartón y encima sujeta con el chinchas el pedazo extraído. Permita que el niño / juegue a dar vueltas a la ruleta de y que, al poner la imagen en una posición distinta, pueda decir qué le parece que es. Esta experiencia posibilita espacios expresivos en casa, favorece el desarrollo de la creatividad y de la comunicación, habla y lenguaje.</p> <p>OBSERVACIÓN: Esta experiencia se realiza en ambiente de arte, en este espacio pueden elegir materiales y realizar libremente la actividad, los niños y las niñas manejan un buen comportamiento ya que deben cuidar su entorno, inician su exploración y cada uno va tomando los materiales y eligiendo los colores que más llaman su atención. Están muy emocionados al interactuar con los materiales y realizar cada uno su creación artística, según sus gustos y creatividad, algunos son más arriesgados y utilizan sus manos, bailan y hacen bromas a sus compañeros, por el contrario Yulian Sanabria no se integra mucho con sus compañeros y por el contrario se molesta cuando se acercan o intentan pintar su papel, dialogamos con Yulian y demuestra mal humor y expresa que no le gusta que lo molesten ni tomen sus elementos, tampoco expresa lo que está plasmando y sus trazos son muy limitados, como docente se orienta y ayuda a salir de ese pequeño espacio y apropiarse completamente del espacio de trabajo. Fue una experiencia muy bonita donde vimos plasmada la creatividad de los niños y las niñas y sobre todo el disfrute y teniendo como resultado un aprendizaje significativo por medio de estas experiencias pedagógicas.</p> <p>CONCLUSIONES: En los próximos encuentros proponer una actividad de integración y cooperación en la cual se estimulan las dimensiones del desarrollo mientras y se favorece la participación activa de los niños y niñas que se les dificulta integrarse.</p>		

Anexo No. 4

	DIARIO DE CAMPO		I.E.D. SERREZUELA MADRID - CUND AMOR – DIGNIDAD – AUTONOMÍA – EXCELENCIA
	INSTITUCION EDUCATIVA DEPARTAMENTAL SERREZUELA SEDE NUESTRA SEÑORA DE LORETO	GRADO 4°	

No DE ESTUDIANTES	36
EXPERIENCIA	YO SOY.
HORA DE INICIO – FINALIZACION	08:00 am – 9:00 am. Una hora semanal

DESCRIPCION:

Esta actividad se realiza en el aula de clases con una previa sensibilización grupal de quien es o que virtudes y defectos tienen los niños y que virtudes y defectos tienen las niñas hablando a modo general en un conversatorio, seguido proponemos una pequeña encuesta que lleva como nombre YO SOY , y a partir de la charla y la apreciación que tengo de sí mismo voy a responder las siguientes preguntas de forma individual y seguido nuevamente nos reunimos para socializar la actividad, cada uno busca un espacio donde se sienta seguro y logre concentrarse y pensar de forma reflexiva en las respuestas .

OBSERVACIÓN:

Inicialmente fue un espacio colaborativo, aportando conceptos sobre lo que se entiende como defectos y virtudes, allí la mayoría de los niños y las niñas hicieron sus aportes de forma organizada escuchando a cada uno de los compañeros , también se observa que la niña Laura Seleni Espinosa Reyes se pone algo nerviosa y expresa que participa de últimas, seguimos con la actividad y al realizar la segunda parte todos responden y pasan a organizarse para él la segunda parte de la reunión y todos exponen, unos con algo de timidez van completando la pregunta del cuestionario con la virtud o característica que los representa en los aspectos expuestos allí, algo para resaltar es palabras como “poco inteligente, miedoso, lento, encontramos en esta experiencia lo que da cuenta a la falta de seguridad y confianza en el potencial que tienen cada uno de los niños y niñas, su percepción personal en algunos es limitada por estas palabras que ya tienen grabadas y no les permite reconocer que están en un proceso de aprendizaje. En el caso de Seleni, se le dificultó grandemente leer su cuestionario frente a todos expresando que no podía para lo cual con su permiso la docente la socializa y resalta grandes virtudes que la caracterizan, omitiendo algunas palabras plasmadas de un auto concepto erróneo por falta de confianza en sí misma.

CONCLUSIONES:

Se deben proponer estrategias pedagógicas en las cuales se favorezca el reconocimiento del talento y potencial que tienen los estudiantes para destacarse en diferentes campos y sobre todo que promuevan la seguridad y confianza en sí mismos.

Anexo No. 5

	DIARIO DE CAMPO		I.E.D. SERREZUELA MADRID - CUND AMOR – DIGNIDAD – AUTONOMÍA – EXCELENCIA
	INSTITUCION DEPARTAMENTAL SERREZUELA SEDE NUESTRA SEÑORA DE LORETO	GRADO 4º	

No DE ESTUDIANTES	36
EXPERIENCIA	BAÚL MISTERIOSO
HORA DE INICIO – FINALIZACION	08:00 am – 9:00 am. Una hora semanal

DESCRIPCION:

La ambientación será una isla en la cual deberán encontrar por medio de pistas motivadoras su tesoro, de forma autónoma deciden que recorrido hacer. Al encontrarlo lo llevaran al barco donde todos reunidos lo vamos a abrir, cada uno abrirá lentamente su baúl y allí encontrara el mejor de los tesoros (un espejo) al respaldo de ese tesoro escribirá o pegara tres valores que refleje la persona que están observando allí. Posteriormente el capitán invitara a que cada uno de sus piratas lea en voz alta lo que escribió anteponiendo la frase soy el tesoro más ...

OBSERVACIÓN:

Fue un lindo espacio de esparcimiento, juego y diversión. Las niñas y los niños participan con gran entusiasmo, buscando sus pistas; corren por el espacio ambientado y van en busca de su tesoro. Al interactuar con los compañeros y hacer un trabajo colaborativo en lagunas pistas se confundían he intercambiaban dándole sentido a las mismas, y así fueron llegando poco a poco al tesoro, cuando llego la hora de compartir su tesoro vemos que Jean Paul Calderón y Diana Sofía Ramírez Diago no encontraron sus tesoros, no participaron con la misma disposición de los demás y se observaron aislados buscando por su cuenta las pistas , sin preguntar a ningún compañero ni orientarse un poco con la docente, finalmente les ayudamos a encontrar su tesoro e iniciamos la segunda parte que era compartir a todos los tesoros encontrados, reflejados en valores propios en los cuales sintieran los niños y las niñas que más ponían en práctica en su cotidianidad, para ello varios estudiantes expresaron por qué y fueron muy lindas experiencias y sentir personal de este nivel y teniendo como aspecto a resaltar de estos dos estudiante que no quisieron participar por que sentían pena y porque no identificaron ningún valor que los caracterizaba, casos a los cuales entre todos hicimos una lluvia de valores en los cuales los ubicamos y resaltamos todas las cosas positivas que hacen y aportan al grupo dando cierre a nuestra experiencia.

CONCLUSIONES:

En el rol docente nos pone a pensar el modo en que el estudiante percibe su entorno y aún más que percibe de sí mismo, que conoce y que tanto cree en su potencial.
Se debe seguir fortaleciendo habilidades sociales en los niños y niñas y promover el amor propio.

	TALLER “ME ACEPTO TAL Y COMO SOY”			SERREZUELA MADRID - CUND AMOR – DIGNIDAD – AUTONOMÍA – EXCELENCIA 
	SEDE NUESTRA SEÑORA DE LORETO Y JARDÍN VILLA PAUL	GRADO JARDIN-GRADO 4°		

Anexo No. 6

Nombres y apellidos: _____ edad: _____

Centro educativo: _____

Nivel: _____ Docente: _____

Reflexiona sobre los siguientes interrogantes y marca con una x lo opción que corresponda, es importante ser honesto al responder.

PREGUNTAS	SI	NO	NO ESTOY SEGURO/A
¿Confías en ti y siempre piensas que las cosas te saldrán bien?			
¿Tienes dificultades para tomar decisiones, debes acudir a otras personas para que te orienten?			
¿Sientes la necesidad de buscar amigos y que te acepten?			
¿Tienes miedo de arriesgarte a tomar decisiones?			
¿Te sientes feliz con tu apariencia física?			
¿Eres capaz de reconocer tus cualidades y defectos?			
¿Te gustaría imitar a tu compañero?			
¿Se te hace difícil hacer nuevas amistades?			
¿Puedes comenzar algún trabajo escolar y termínalo sin dificultad?			
¿Sientes inseguridad al hablar ante el público?			

Responde

1. ¿Quién eres? En tus respuestas incluye cuáles son tus atributos como persona, amigo y estudiante
2. ¿Cuáles son tus cualidades y defectos? Es lo que piensas de ti
3. ¿Cuáles son tus metas? (Que desees lograr de manera inmediata o a futuro)
4. ¿Cuáles son las situaciones con las que tienes dificultad debido a tu autoestima? Menciona tres (ejemplo: problemas con tu imagen, no tienen una buena comunicación con tus compañeros, etc.)

Anexo No. 7

	RÚBRICA EVALUATIVA			SERREZUELA MADRID - CUND AMOR – DIGNIDAD – AUTONOMÍA – EXCELENCIA 
	SEDE NUESTRA SEÑORA DE LORETO Y JARDÍN VILLA PAUL	GRADO JARDIN-GRADO 4°		

Nombres y apellidos: _____ edad: _____

Centro educativo: _____

Nivel: _____ Docente: _____

A continuación, presentamos una rúbrica, marca con una x la opción que crees que te corresponda según lo que piensas de cada ítem.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA	BAJO 	BÁSICO 	ALTO 	SUPERIOR 
1. Da a conocer los saberes previos sobre el valor de la autoestima	Manifiesta poco interés por la clase y no da a conocer sus saberes previos, según el tema tratado	Da a conocer su opinión de forma sencilla y sin argumentación	Participa en la clase, da a conocer su punto de vista, respetando la opinión de los compañeros	Es espontáneo, da a conocer sus ideas en forma clara y con seguridad
2. Realiza las actividades, siguiendo las instrucciones dadas.	Se distrae con facilidad y no tiene en cuenta las instrucciones dadas.	Realiza las actividades, según las instrucciones, pero no tiene estética para desarrollarlas	Sigue adecuadamente las instrucciones y se preocupa por terminarlas.	Se destaca en la realización y presentación de las actividades, sigue las instrucciones.
3. Tiene acompañamiento de la familia	No hay acompañamiento de la familia en la orientación de actividades	Se refleja poco compromiso de la familia en la orientación de los trabajos asignados.	Cuenta con el apoyo familiar para la orientación de actividades propuestas.	Se observa un gran acompañamiento de la familia en la orientación del trabajo asignado
4. Las actividades interactivas las realiza, en los tiempos establecidos.	Manifiesta desmotivación hacia las actividades interactivas y no las realiza.	Resuelve en forma mínima las actividades interactivas y las presenta en el tiempo acordado.	Desarrolla las actividades interactivas, siguiendo las instrucciones.	Muestra interés y realiza las actividades interactivas de forma segura.
5. Da a conocer sus cualidades y defectos.	No participa en las dinámicas grupales y	Se integra a las actividades propuestas y da a conocer sus	Participa activamente y da a conocer sus	Reconoce con facilidad sus cualidades y defectos, se siente

	muestra apatía en las actividades	cualidades y defectos.	cualidades y defectos.	orgullos@ de ser como es.
6. Expresa sus puntos de vista, según los videos sugeridos.	Se distrae con facilidad y no observa los videos propuestos, por consiguiente, no da a conocer sus puntos de vista	Se concentra al observar el material propuestos, pero sus apreciaciones no son muy claras	Da a conocer su punto de vista, frente a los videos observados, respetando las ideas de sus compañeros.	Analiza y se apropia de los videos observados, dando opiniones concretas.
7. Manifiesta motivación frente al desarrollo de actividades.	No muestra interés en el desarrollo de las actividades.	Participa en las actividades, pero en ocasiones se desmotiva porque no logra lo que él espera.	Se integra con facilidad y manifiesta agrado hacia las actividades propuestas.	Se nota el interés y compromiso frente al desarrollo de las actividades programadas.
8. Cumple con las actividades de retroalimentación en los tiempos asignados.	No tiene en cuenta las sugerencias a mejorar e incumple con las correcciones asignadas.	Cumple con la retroalimentación, pero no las entrega en el tiempo acordado.	Cumple con las correcciones sugeridas y las presentan en los tiempos establecidos.	Está pendiente de las sugerencias a mejorar y las realiza en los tiempos estipulados