

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL



Juegos socioafectivos para promover la autoestima en niños de tres años

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

Diana Santamaria Sandoval

ASESOR

Maria Valentina Cordova Pissani

<https://orcid.org/0000-0001-6480-4671>

Chiclayo ,2026

**Juegos socioafectivos para promover la autoestima en niños
de tres años**

PRESENTADA POR

Diana Santamaria Sandoval

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo para
optar el Título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR

Maria del rocío Hender Santolaya

PRESIDENTE

Ricardo Chaname Chira

SECRETARIO

Maria Valentina Cordova Pissani

VOCAL

Dedicatoria

Este logro está dedicado para mi madre Juana Elvira Sandoval Huanca, ejemplo de amor, sacrificio y constancia, siempre estuvo apoyándome en los momentos más difíciles. A mi hermana Adriana por alentarme siempre, familia y tíos, en especial a mi tío Julio Sandoval por brindarme apoyo y confianza. A mis amigos, que siempre estuvieron presentes animándome a seguir adelante. Y de manera especial, a los niños, cuya ternura y alegría fueron fuentes de inspiración para desarrollar esta investigación y reafirmar mi vocación de docente.

Agradecimientos

Primeramente, agradezco a mi Padre Celestial por la salud que me concede cada día y por darme la fortaleza necesaria para alcanzar mis metas. A mi asesora, Valentina Córdova, por su acompañamiento constante, orientación, paciencia y valiosos aportes para el desarrollo de esta investigación. A mi madre y familiares, por su amor, comprensión y respaldo constante en cada momento de mi formación profesional. Finalmente, a mis docentes universitarios, que crearon un ambiente de confianza y respeto en sus clases.

Reporte de similitud

Juegos socioafectivos para promover la autoestima en niños de tres años

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

3%

2

tesis.usat.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

idoc.pub

Fuente de Internet

1%

5

magazineasce.com

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo

Trabajo del estudiante

1%

7

Submitted to PREGRADO

Trabajo del estudiante

<1%

8

repositorio.ucss.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

9

www.revistas.unitru.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

10

repositorio.unife.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

11

repositorio.upsjb.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Materiales y métodos	16
Resultados y discusión	18
Discusión	29
Conclusión	32
Recomendaciones	33
Referencias	33
Anexos	38

Resumen

La presente investigación se desarrolló en el ámbito de la educación inicial, considerando que la autoestima en los niños constituye un aspecto primordial para su desarrollo. Tuvo como objetivo general demostrar que el programa de juegos socioafectivos promueve la autoestima en niños de tres años. El estudio de esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y diseño preexperimental, con una muestra de 26 niños de tres años de un centro educativo, a quienes les aplicaron un pretest y un postest para medir la autoestima en sus cinco dimensiones: académica, personal, física, social y afectiva. Se utilizó una rúbrica validada por cinco expertos, obteniendo un índice V de Aiken de 1.00 y un alfa de Cronbach de 0.957, lo que evidenció alta validez y fiabilidad. Los resultados del diagnóstico inicial evidenciaron que la mayoría de los niños se encontraban en un nivel medio de autoestima, con mayores dificultades en las dimensiones personal, social y afectiva. Tras la implementación del programa de juegos socioafectivos, se observó un progreso significativo, alcanzando el 85% de los niños un nivel alto de autoestima, con mejoras notorias en las dimensiones mencionadas. En conclusión, los juegos socioafectivos constituyen una estrategia pedagógica activa y sostenible que promueve la autoestima y el desarrollo integral de los niños de tres años, fortaleciendo su seguridad emocional y confianza en sí mismos.

Palabras clave: Juegos socioafectivos, autoestima, educación inicial, desarrollo personal, pedagogía

Abstract

The present research was conducted within the field of early childhood education, considering that self-esteem in children is a fundamental aspect of their development. Its general objective was to demonstrate that the socio-affective games program promotes self-esteem in three-year-old children. The study followed a quantitative approach, was of an applied type, and employed a pre-experimental design with a sample of 26 three-year-old children from an educational center. A pretest and posttest were administered to measure self-esteem across five dimensions: academic, personal, physical, social, and affective. A rubric validated by five experts was used, obtaining an Aiken's V index of 1.00 and a Cronbach's alpha of 0.957, which demonstrated high validity and reliability. The initial diagnostic results showed that most children were at a medium level of self-esteem, with greater difficulties in the personal, social, and affective dimensions. After the implementation of the socio-affective games program, significant progress was observed, with 85% of the children reaching a high level of self-esteem and showing notable improvements in the aforementioned dimensions. In conclusion, socio-affective games constitute an active and sustainable pedagogical strategy that promotes self-esteem and the integral development of three-year-old children, strengthening their emotional security and self-confidence.

Keywords: Socio-affective games, self-esteem, early childhood education, personal development, pedagogy.

Introducción

La autoestima durante la infancia ha cobrado gran relevancia con el paso de los años por su repercusión clara en el desarrollo integral de los niños. Diversos estudios advierten que este componente emocional se ha visto afectado por factores sociales y educativos. Rengel & Calle (2020) destacan que la pandemia limitó la socialización de los niños, generando actitudes de timidez y dificultades en la interacción. De manera similar, Salguero (citado en Venturo, 2020) sostiene que una autoestima baja repercute negativamente en el rendimiento académico, ya que disminuye la motivación y la capacidad para afrontar los desafíos escolares.

Asimismo, León & Betina (2020) afirman que una baja autoestima infantil se relaciona con síntomas emocionales como depresión, tristeza, impulsividad, celos, y dificultades escolares; mientras que una autoestima excesivamente alta puede derivar en comportamientos agresivos. Estos hallazgos demuestran que los extremos son perjudiciales y que el desarrollo de una autoestima equilibrada resulta esencial para el bienestar infantil.

En el contexto internacional, la autoestima representa un desafío dentro del desarrollo infantil, convirtiéndose en un aspecto importante de abordar. La UNESCO (2016) resalta que es necesario comprender las emociones de los niños y ponerse en su lugar, ya que una reacción desproporcionada por parte del adulto puede generar enojo o temor en lugar de motivarlos. Por ello, trabajar el autoconcepto, la autoconfianza y la autorregulación emocional se vuelve esencial para su bienestar integral, especialmente en un entorno donde los niños enfrentan constantes distracciones y presión social.

A nivel nacional, Abarca et al., (2023) evidencian que una proporción considerable de estudiantes presenta dificultades de autoestima, principalmente en las niñas. Dichas problemáticas suelen relacionarse con conflictos familiares o experiencias adversas en la niñez, lo que pone de prominencia la imperatividad de fortalecer la dimensión socioemocional en el proceso educativo. De esta manera, un entorno familiar carente de afecto o con constantes conflictos repercute negativamente en la autovaloración del niño, generando frustración y limitaciones para establecer vínculos saludables.

Por otra parte, el rol del docente también es determinante en el desarrollo de la autoestima infantil. Reasoner (1982) sostiene que los docentes con autoconcepto elevado transmiten invulnerabilidad a sus estudiantes, fomentando un ambiente afectivo de manera positiva que estimula la creatividad y la confianza; mientras que aquellos con baja autoestima tienden a aplicar estrategias rígidas que afectan la autoconfianza de los niños (citado en Pequeña & Ecurra, 2006). En este sentido, la percepción que el niño desarrolla de sí mismo se construye, en gran parte, a partir de la valoración y retroalimentación de sus docentes.

A nivel local, se observa que, en muchos salones de educación inicial, los educadores no siempre consideran el componente emocional al planificar y ejecutar sus actividades de aprendizaje. Esta omisión complica la formación de vínculos saludables, limita la cooperación entre pares y afecta el fortalecimiento de la autoestima (Peralta, 2021). Es frecuente encontrar niños que dudan de sus capacidades, evitan participar en clase y presentan inseguridad para defender sus ideas o actuar con autonomía.

La autoestima se construye desde las experiencias tempranas. Cuando dichas experiencias están marcadas por la falta de afecto o vínculos inseguros, los niños propenden a construir una figura perniciosa de sí mismos, como afirman De la Torre et al., (2024). Esta situación resalta la importancia de implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan la autovaloración y la seguridad emocional desde edades tempranas, ya que una baja autoestima puede generar timidez excesiva, dependencia y dificultades para socializar. A partir de esta problemática surge la siguiente interrogante: ¿De qué manera los juegos socioafectivos desarrollan la autoestima en los niños de tres años? Se plantea como hipótesis que el uso de juegos socioafectivos desarrollará la autoestima en los niños de tres años.

La autoestima comienza a construirse desde los primeros años de vida y continúa desarrollándose a lo largo de toda la etapa vital. No obstante, existen momentos clave en la infancia en los que esta se forma y consolida con mayor fuerza. En este proceso intervienen distintos entornos: el familiar, la escuela, la sociedad y las figuras significativas, como los docentes y compañeros, quienes influyen directamente en la valoración que el niño tiene de sí mismo.

Frieiro et al. (2021, citado en Ñauñay & Alvear, 2024) explican que la autopercepción infantil se configura mediante la interacción de factores internos, como el temperamento y las experiencias personales, y externos, como el entorno social y familiar. Cuando dichas experiencias son desfavorables, la autoestima tiende a debilitarse, afectando la seguridad y la autonomía de los infantes.

En ese sentido, el juego surge como una herramienta pedagógica fundamental. Según Gonzales (2021), los juegos de roles permiten que los niños reconozcan las necesidades ajenas, fortalezcan sus habilidades de socialización y aprendan a tomar decisiones. Por esta razón, incorporar dinámicas lúdicas como un componente socioemocional favorece el desarrollo de la empatía, la aceptación de los demás y la resiliencia frente a los errores, lo que contribuye al fortalecimiento de la autoestima.

La pertinencia de esta investigación radica en que, en la educación inicial, muchos niños manifiestan inseguridad, temor al fracaso y baja confianza en sus capacidades. Estas dificultades no se originan en un área específica, sino que se forman de manera cotidiana a través de la interacción con los otros. Frente a ello, los juegos socioafectivos representan una alternativa pedagógica viable y efectiva, pues su práctica sistemática impulsa el desarrollo emocional y social, repercutiendo positivamente en la autovaloración infantil.

En síntesis, esta investigación se justifica porque responde a una problemática concreta observada en las aulas de educación inicial. Asimismo, propone una estrategia innovadora, significativa y coherente con las necesidades actuales de la primera infancia, al promover niños autónomos y emocionalmente equilibrados.

El objetivo general de la investigación es demostrar que el programa de juegos socioafectivos promueve la autoestima en niños de tres años, para lo cual se plantearon tres objetivos específicos: identificar el desarrollo de la autoestima en niños de tres años, aplicar los juegos socioafectivos y evaluar el desarrollo de la autoestima después de aplicar el programa para contrastar los resultados.

Revisión de la literatura

Existen diversos estudios internacionales, nacionales y locales que se han realizado sobre el tema que se aborda en esta investigación.

A nivel internacional, Miranda et al., (2025) realizaron un estudio en Ecuador con el objetivo de evaluar el impacto de los enfoques lúdicos basados en la neuroeducación en el desarrollo socioemocional de niños de educación inicial. La investigación siguió un enfoque mixto con un diseño cuasiexperimental de pretest y posttest, aplicado a una muestra de 60 niños de 4 a 5 años, divididos en un grupo experimental y otro de control. Se implementaron actividades como juegos simbólicos, dinámicas cooperativas, ejercicios rítmicos y mindfulness para estimular la regulación emocional, la empatía y la autoestima. Los resultados mostraron mejoras significativas ($p < 0.05$) en la expresión emocional, el control de impulsos y el comportamiento prosocial en el grupo experimental. En conclusión, se comprobó que las estrategias lúdicas neuroeducativas favorecen el desarrollo socioemocional y deben integrarse en el currículo de educación inicial.

De manera complementaria, Quiñonez & Bajaña (2022) desarrollaron un trabajo de investigación en el territorio ecuatoriano, orientado a mejorar la autoestima en estudiantes de educación básica. Para ello, utilizaron una metodología con un enfoque mixto, de tipo

descriptivo y diseño cuasiexperimental. Como resultado, demostraron que el programa aplicado favoreció la participación activa de docentes y estudiantes, promoviendo la autovaloración y el desempeño académico. De manera que, se determinó que los talleres basados en el desarrollo de capacidades, fortalecieron la autoestima y el desarrollo integral de los estudiantes, en cuanto al ámbito personal y social.

De igual modo, Águila & Bolgerin (2021) analizaron el impacto de un programa instruccional para la educación y liberación emocional en Chile, empleando un enfoque mixto, de tipo cuasiexperimental, con grupos previamente establecidos. Los resultados mostraron mejoras significativas en los niveles de autoestima y en el desarrollo socioemocional de los estudiantes participantes. Por tanto, se concluyó que, en relación con las cuestiones de género, no se encontraron diferencias relevantes entre hombres y mujeres. La investigación resulta pertinente porque evidencia cómo las intervenciones emocionales fortalecen el bienestar personal y el rendimiento académico.

Por otro lado, Mercado & Borda (2021) adoptaron un taller de cuentos para fortalecer la autoestima en niños de primer grado de primaria en Bolivia. Su investigación se llevó a cabo mediante un enfoque cuantitativo, de tipo explicativo y con un diseño cuasiexperimental. Como resultado, evidenciaron un incremento significativo en la autoestima global, social y académica. En consecuencia, se concluyó que el uso del cuento como estrategia pedagógica contribuye positivamente al desarrollo personal y emocional de los niños, demostrando la eficacia de métodos creativos en la educación.

En el contexto nacional, García (2023) realizó una investigación en Piura con la finalidad de delimitar si la aplicación de juegos infantiles contribuye al desarrollo del aprendizaje en niños de prebásica. Su investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicado y con un diseño preexperimental de preprueba y posprueba en un solo grupo. El muestrario estuvo conformado por 20 niños de cinco años de un centro educativo. Se aplicó un contraste guiado con imágenes para estimar la enseñanza pasiva y por hallazgo. Los resultados mostraron mejoras notorias en la motricidad, el desarrollo sensorial y el pensamiento reflexivo. En conclusión, se comprobó que el uso de juegos basados en bloques lógicos, pelotas y cuentos favorece significativamente el aprendizaje infantil.

Ticona et al., (2022) ejecutaron una encuesta en Puno con el propósito de delimitar la eficacia de la teatralización como planeamiento pedagógico para fortificar la autoestima tanto en niños y niñas, tomando en cuenta las habilidades, cualidades y emociones que expresan durante esta actividad. El estudio se enmarcó en un enfoque experimental, con un diseño cuasiexperimental, empleando grupos intactos no aleatorios y aplicando pruebas antes y después de la intervención.

Las investigadoras manipularon la variable independiente, que es la dramatización, y evaluaron su efecto sobre la variable dependiente, la autoestima. La muestra estuvo compuesta por 20 niños y niñas, utilizando la observación como técnica principal de recolección de datos. Los resultados del postest evidenciaron que el grupo experimental alcanzó un nivel de valoración “De acuerdo”, reflejando avances significativos en la autoestima individual (70%), en la interacción social (75%) y en el cumplimiento de trabajos y deberes (65%). En conclusión, el análisis demostró que la teatralización constituye una estrategia efectiva para promover la consolidación de la autoestima en la niñez.

De manera coincidente, Reyes (2022) implementó un estudio en Tarapoto, cuyo objetivo fue deslindar la ascendencia de las actividades lúdicas formativas como plan pedagógico para estimular la autoestima en infantes quinquenios de un centro educativo. En cuanto a la metodología, el estudio fue de tipo aplicado, con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. La muestra estuvo compuesta por 18 estudiantes, seleccionados mediante un muestreo accidental. Se utilizó la observación como método principal y la ficha de percepción como medio. En los resultados del pretest se evidenció que el 88,9 % de los participantes presentaban una baja autovaloración, no obstante, el 11,1% mostraba un nivel aceptable. Tras la aplicación de las actividades lúdicas formativas, los resultados del postest reflejaron una mejora significativa, alcanzando el 83,3% un nivel preminente y el 16,7% un nivel aceptable. En término, se concretó que la aplicación de las actividades lúdicas formativas influye favorablemente y considerablemente en el fortalecimiento de la autoestima de los infantes.

En la misma línea, Arce (2020) sistematizó el modelo educativo denominado “Juego, Siento, Soy”, basado en la psicomotricidad, en la ciudad de Trujillo, con el propósito de demostrar su eficacia en el fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños de educación inicial. Se empleó una metodología cuantitativa, de tipo experimental y diseño preexperimental, cuyos resultados evidenciaron mejoras notorias en las estrategias metodológicas y en los procesos de evaluación del aprendizaje. Por lo tanto, se concluyó que el modelo contribuye al desarrollo integral del niño, potenciando la inteligencia emocional mediante el juego como medio formativo.

Finalmente, en el ámbito local, Fernández (2022) llevó a cabo un estudio en Lambayeque orientado a analizar el vínculo entre autoestima y las competencias interpersonales en escolares de prebásica. El objetivo general fue diagnosticar el vínculo existente entre ambas variables. En cuanto a la metodología, la investigación adoptó un enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo y un diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 20 niños, a quienes se aplicaron dos fichas de observación validadas y confiables en su contenido. Los resultados

evidenciaron una correlación alta y positiva entre la autoestima y las habilidades sociales, con un coeficiente de 0,776 y un nivel de significancia de 0.00, lo que confirma que, a mayor autoestima, se desarrollan mejores habilidades sociales. En conclusión, el estudio demostró que existe una relación directa y significativa entre la autoestima y las habilidades sociales en los niños de educación inicial.

Juegos socioafectivos

Teoría del Desarrollo afectivo

Según Piaget (1961), el juego es una forma de comprensión basada en la práctica y la imitación (citado en Cumpa, 2021). Desde esta perspectiva, el juego constituye una vía esencial para que los niños comprendan el mundo que los rodea, ya que, mediante la acción y la representación simbólica asimila experiencias y desarrollan su pensamiento.

Teoría Sociocultural

Para Vygotsky plantea que el juego es una acción natural e inevitable en el proceso de formación infantil, al ser un espacio donde los niños aprenden normas sociales, exploran sus límites y fortalecen sus habilidades cognitivas y emocionales. (citado en Sánchez et al., 2021). Así, el juego se convierte en un medio socializador que permite al niño integrarse en su entorno, construir significados compartidos y desarrollar su autonomía.

Dimensiones de los juegos

Juegos sociales:

- Comunicación asertiva: Implica manifestar percepciones y emociones con honestidad y respeto. Según Mantilla et., al (2003), también incluye la capacidad de pedir consejo o apoyo cuando se necesita, promoviendo relaciones saludables y empáticas.
- Cooperación: Hall (1983) describe la cooperación como un trabajo en equipo para alcanzar fines en común, manteniendo su autonomía individual (citado en Mujica, 2001). En el contexto infantil, esta habilidad se desarrolla a través de la interacción con los pares y favorece la convivencia escolar.
- Resolución de problemas: Bados & García (2014) definen como un proceso cognitivo-afectivo mediante el cual se identifican y aplican estrategias eficaces frente a una dificultad. En la infancia, esta capacidad resulta esencial para promover la independencia y la autorregulación emocional.

Juegos afectivos

- Expresión emocional: Belli y Íñiguez (2008) destacan que aprender a expresar las emociones contribuye a una mejor comprensión personal y a fortalecer los vínculos con los demás. Enseñar a los niños a comunicar lo que sienten de manera adecuada promueve su bienestar emocional.
- Participación: Según Novela (2012), la participación supone el involucramiento activo del individuo en una actividad o proyecto. En los niños, fomenta la responsabilidad, el compromiso y la integración en su entorno, además de fortalecer su sentido de pertenencia.

Autoestima

Teoría de William James

Según James (1890), la autoestima se relaciona con la comparación entre los logros alcanzados y las expectativas personales (citado en Guartatanga, 2022). Cuando los logros superan las metas, la autovaloración aumenta; si no se alcanzan, la percepción personal disminuye. En otras palabras, la autoestima depende de cómo la persona evalúa su propio desempeño.

Teoría de Coopersmith

Según Coopersmith (1968) la autoestima es la estimación que el sujeto realiza sobre sí mismo, expresada en una postura de aceptación o crítica que refleja su sentido de valor y capacidad personal (citado en Oliva et al., 2019). Esta evaluación influye directamente en la confianza, la motivación y la forma en que se relaciona con los demás.

Importancia de la autoestima

Para Cano (2016) una autoestima elevada posibilita solventar obstáculos personales con mayor eficacia y facilita el aprendizaje. Una adecuada autovaloración se asocia con bienestar emocional, estabilidad mental y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales.

Niveles de autoestima

Según León (2024) la autoestima se clasifica en tres niveles, alta, media y baja.

- *Alta:* Favorece la estabilidad emocional, la toma de decisiones y la adaptación social. Bastida (2018) indica que las personas con autoestima alta muestran aceptación hacia sí mismas y hacia los demás, lo que fortalece su capacidad comunicativa y su bienestar general. Asimismo, mantienen una actitud positiva frente a la vida, lo que les permite afrontar los desafíos con confianza y mantener relaciones interpersonales satisfactorias.
- *Media:* Soto (2022) explica que una autoestima media puede ser inestable, ya que depende de factores externos y de la aprobación ajena. Aunque estas personas pueden ser perseverantes, también enfrentan inseguridades respecto a su propio valor.

- *Baja:* La autoestima baja se caracteriza por sentimientos de inseguridad, incapacidad, ansiedad e inestabilidad emocional, acompañados de un dialogo interno negativo. (Castro 2023).

Dimensiones

Según Milicic (2015), la autoestima comprende cinco dimensiones:

- *Académica:* Esta aludida a la captación que el niño tiene sobre su capacidad para enfrentar los retos escolares y rendir adecuadamente. Incluye sentirse inteligente, creativo y persistente.
- *Personal o ética:* Está vinculada con la interiorización de valores y normas, así como con la manera en que el niño se percibe frente a las figuras adultas al cumplirlas o transgredirlas.
- *Físico:* Implica sentirse atractivo, fuerte o armonioso con su propio cuerpo, lo cual influye directamente en la seguridad personal.
- *Social:* Se relaciona con la aceptación por parte de los pares y el sentido de pertenencia a un grupo, fundamentales para la convivencia y la integración.
- *Afectiva:* Abarca la percepción emocional del niño sobre sí mismo, su capacidad para expresar sentimientos y la confianza que experimenta en su familiar y social.

Marco conceptual

4.3.1 Juegos socioafectivos:

De acuerdo con MINEDU (2017), el juego social se caracteriza por la interacción constante entre los niños y otras personas, quienes se convierten en parte esencial de la experiencia lúdica. Conforme el niño crece, desarrolla una mayor capacidad de socialización, y sus actividades lúdicas evolucionan hacia formas mas cooperativas, donde se promueve la participación activa y el trabajo conjunto con sus pares. Por otro lado, Garrido (2014) explica que los juegos afectivos ofrecen a los niños un espacio simbólico para enfrentar y comprender sus propias experiencias personales. A través de ellos, pueden manifestar pensamientos y emociones, representando de manera libre la forma en que resolverían distintas situaciones o conflictos. Estas dinámicas favorecen el bienestar emocional, fortalecen la confianza en sí mismos y contribuyen al desarrollo de una autoestima más equilibrada (citado en cumpa , 2021).

4.3.2 Autoestima:

Según Wells y Marwell (1976), la autoestima puede concebirse como un componente esencial de la personalidad, pues forma parte del modo en que las personas se perciben, valoran y actúan frente al mundo (citado en Ortega et al., 2009). Desde esta perspectiva, la autoestima

no se limita a una simple opinión sobre uno mismo, sino que constituye un elemento estructural que influye en la conducta, los pensamientos y las relaciones interpersonales. En este sentido, entenderla como parte del núcleo de la personalidad permite reconocer su impacto directo en la toma de decisiones, la forma de enfrentar los retos y el equilibrio emocional que cada individuo desarrolla en su vida cotidiana.

Materiales y métodos

Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo y un diseño pre experimental, puesto que se basa en la recolección de datos numéricos obtenidos a partir de la evaluación realizada con un test de entrada (pre- test) y un test de salida (post- test) para medir el grado de autoestima en el que se hallan los niños de tres años antes y después de aplicar el programa de juegos socioafectivos. Con ello, se buscó contrastar la hipótesis planteada sobre la correlación entre la autoestima y los juegos socioafectivos. Fue de tipo aplicada, debido a que propósito principal consistió en resolver una problemática en un corto periodo de tiempo. Estuvo orientada a la implementación rápida de acciones específicas que permitirán abordar la problemática de forma efectiva. En este sentido, se enfocó en una acción inmediata y práctica, en lugar de centrarse en el desarrollo teórico o en la obtención de resultados conceptuales, mediante la ejecución de actividades concretas que contribuyan a mejorar la situación identificada (Chávez, 2007).

Asimismo, según Murillo (2008), la investigación aplicada buscó la utilización de los conocimientos adquiridos después de implementar y sistematizar la practica basada en la investigación (citado en Grebe, 2018). De este modo, la presente investigación partió de conceptos teóricos sobre la autoestima para formular estrategias aplicables que respondan tanto a la realidad observada como a la teoría revisada. Esta investigación se enmarcó en un nivel descriptivo, ya que tiene como propósito evaluar la efectividad de los juegos socioafectivos en el fortalecimiento de la autoestima de los niños de tres años. Este nivel implicó la recopilación de datos cuantitativos relacionados con las variables de estudio, los cuales serán analizados estadísticamente para obtener conclusiones sobre la población infantil participante.

A continuación, se presenta el siguiente diagrama



Donde

M: Niños del aula de 3 años

O1: Pretest Autoestima

X: Juegos socioafectivos

O2: Postest autoestima

Tabla 1*Población de estudio*

NIÑOS	f	%
Aula "A"	20	32.3
Aula "B"	26	41.9
Aula "C"	16	25.8
TOTAL	62	100

*Nota: nómina de matrícula 2024***Tabla 2***Muestra de estudio*

NIÑOS	f	%
Niños	14	54
Niñas	12	46
TOTAL	26	100

Nota: nómina de matrícula 2024

La población de esta investigación estuvo conformada por todos los niños matriculados de la Institución Educativa Inicial "Augusto Salazar Bondy", la cual cuenta con tres aulas de tres aulas del nivel de 3 años, sumando un total de 62 niños. Según Alan & Cortés (2018), la población se define como el conjunto de sujetos u objetos que constituyen el objeto de estudio en una investigación. La selección de esta población se realiza con base en características específicas que resultan relevantes para la recolectar de información y el análisis del problema planteado. De esta manera, al identificar dichas características, los investigadores garantizan que los datos sean pertinentes y contribuyan a una mejor comprensión del fenómeno estudiado.

Por otro lado, la muestra seleccionada correspondió al aula "B", conformada por 26 estudiantes (14 niños y 12 niñas). Se tomaron en cuenta criterios de inclusión, como la pertenencia del estudiante al aula seleccionada y la obtención del consentimiento informado de los padres. El método de muestreo empleado fue no probabilístico por conveniencia, debido a que los participantes fueron escogidos en función de la accesibilidad y disposición para participar en el estudio. En este sentido, la muestra, entendida como un subconjunto representativo de la población, fue determinada considerando los objetivos e hipótesis de la investigación.

Para la obtención de los datos relacionados con la autoestima, se utilizó la técnica de observación, la cual es ampliamente reconocida por su fiabilidad al permitir evaluar comportamientos y registrar información de manera directa (Arias, 2020). Esta técnica fue

complementada con el cuestionario como instrumento de recolección, compuesto por 20 ítems distribuidos en cinco dimensiones e indicadores, con una escala de valoración tipo se Likert: Siempre A veces y Nunca.

El cuestionario fue diseñado para que el docente observe y registre el desarrollo de la autoestima en los niños de tres años durante su participación en los juegos socioafectivos. A través de este instrumento, se evaluó como los niños interactúan con sus compañeros, si se valoran, aceptan y aprecian mutuamente dentro del contexto escolar.

Una vez recolectada la información, los datos fueron organizados y procesados mediante la estadística descriptiva, utilizando el software Microsoft Excel. En esta etapa, se clasificaron las variables y categorías de acuerdo con los resultados obtenidos. Posteriormente, se elaboraron tablas y gráficos para mostrar de manera visual los niveles alcanzados por los niños en la variable “autoestima” y su relación con los juegos socioafectivos.

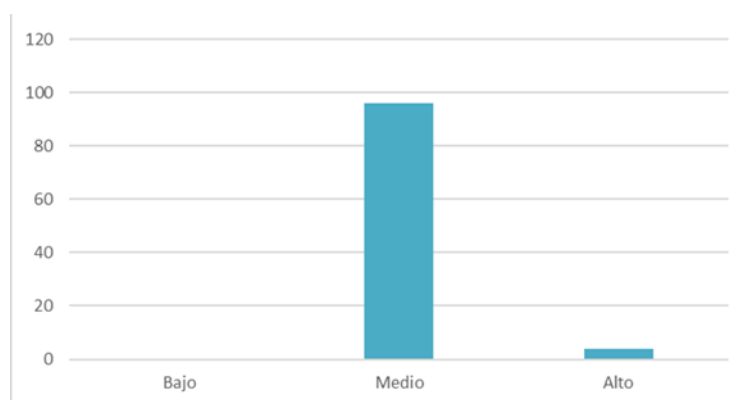
Resultados y discusión

En esta sección se detallan los resultados sobre el análisis estadístico correspondiente a la evaluación aplicada a una muestra de 26 niños y niñas de tres años. Los datos fueron organizados y procesados según los objetivos planteados, permitiendo interpretar los avances obtenidos tras la aplicación del programa de juegos socioafectivos.

R1: Resultados del pre test de la autoestima de los niños de 3 años antes de aplicar los juegos socioafectivos.

Figura 1

Nivel de autoestima general de los niños de 3 años



Nota. Registro de observación a fin de evaluar la autoestima en niños de 3 años.

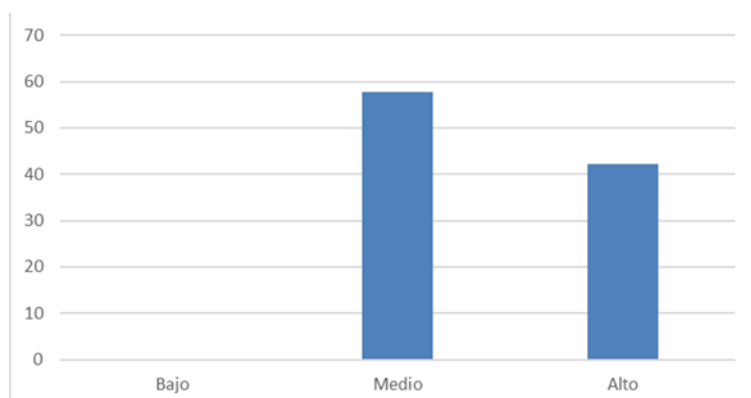
Los resultados obtenidos en cuanto a la dimensión general de la autoestima muestran que el 3.8% de los niños evaluados se ubica en el nivel alto, mientras que el 96.1% se encuentran en el nivel medio, y ninguno en el nivel bajo. Estos datos indican que la mayoría de los estudiantes

posee una percepción positiva de sí mismos, reflejada en comportamientos seguros, autonomía y una actitud favorable frente a las actividades cotidianas dentro del aula.

Los niños que presentan una autoestima general alta tienden expresarse con confianza, muestran disposición para participar y se sienten valorados por sus compañeros como por sus docentes. En cambio, quienes se sitúan en el nivel medio evidencian avances en la construcción de su autoconcepto, aunque todavía requieren mayor seguridad emocional y retroalimentación positiva para consolidar su identidad personal. Finalmente, el nivel bajo no registro participantes, lo que refleja un desarrollo emocional globalmente positivo. En conclusión, el nivel de autoestima general del grupo evaluado se encuentra en una situación predominantemente favorable, aunque persiste un pequeño grupo que requiere estrategias pedagógicas y acompañamiento afectivo para fortalecer su autovaloración y confianza personal.

Figura 2

Nivel de autoestima académica

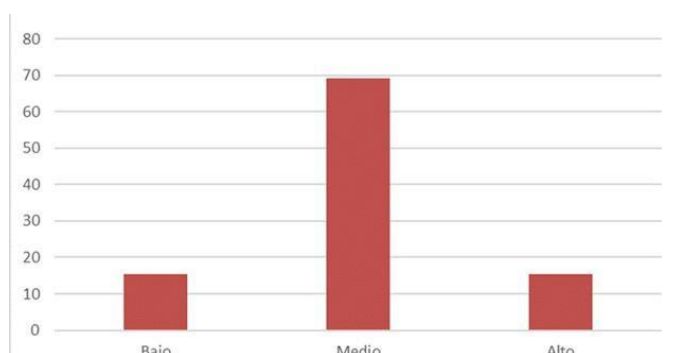


Nota. Registro de observación a fin de evaluar la autoestima en niños de 3 años.

Los resultados correspondientes a la dimensión académica evidencian que ningún estudiante se encuentra en el nivel bajo, mientras que un 58% se ubica en el nivel medio, y aproximadamente un 42 % alcanza el nivel alto. Esta dimensión valora la percepción que el niño sobre sus propias capacidades para aprender, resolver tareas simples, seguir instrucciones y participar activamente en las actividades pedagógicas desarrolladas en el aula. La ausencia de estudiante en el nivel bajo constituye un indicador favorable, pues refleja que todos los niños poseen, al menos, una autoestima académica aceptable. El mayor porcentaje en el nivel medio, sugiere que, aunque los niños demuestran disposición hacia el aprendizaje, aunque requieren refuerzos pedagógicos, acompañamiento emocional y estímulos positivos que fortalezcan su confianza en sus habilidades. Por su parte el grupo que se encuentran en el nivel alto manifiesta una percepción segura de sí mismo dentro del contexto educativo, participa con entusiasmo, realiza preguntas, se esfuerza por alcanzar los objetivos y valora sus logros personales.

Figura 3

Nivel de dimensión personal



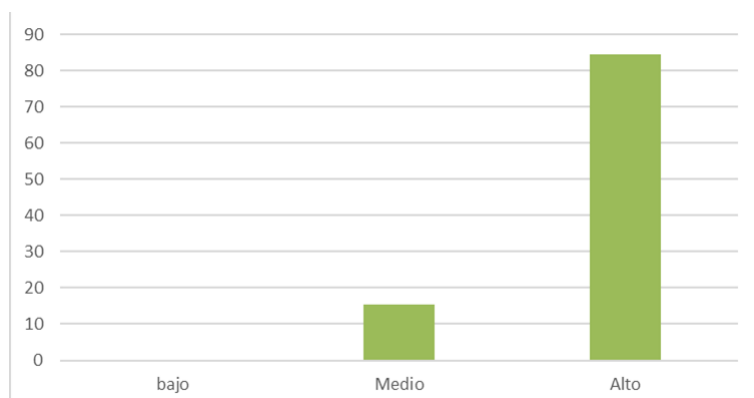
Nota. Registro de observación a fin de evaluar la autoestima en niños de 3 años.

Los resultados sobre aquella evaluación diagnóstica aplicada a los infantes de tres años demuestran que el 15% de los estudiantes se encuentran en el nivel bajo, el 69% en el nivel medio y el 15% restante en el nivel alto. Esta distribución refleja una mayor concentración en el nivel medio, lo cual advierte que la mayoría de los infantes se encuentra en un estado de crecimiento progresivo de su autoestima. Es decir, logran reconocerse y valorarse parcialmente, aunque aún requieren acompañamiento pedagógico continuo que fortalezcan su dimensión personal mediante estrategias lúdicas y socioafectivas.

Asimismo, al analizar las medidas de tenencia central, se observa que el 50% de los estudiantes presenta puntajes iguales o superiores al nivel medio, mientras que el otro 50% se encuentra por debajo del nivel alto, lo que confirma un desempeño mayoritariamente intermedio dentro del grupo. De igual forma, se identifica la ausencia de una moda predominante en los niveles alto o bajo, ya que los resultados se concentran principalmente en el nivel medio, sin un puntaje sobresaliente que se entre los casos evaluados. Esta tendencia reafirma la importancia de continuar aplicando los juegos socioafectivos como herramienta clave para potenciar la autoestima durante la primera infancia, favoreciendo el equilibrio emocional y el desarrollo integral de los niños.

Figura 4

Nivel de dimensión físico

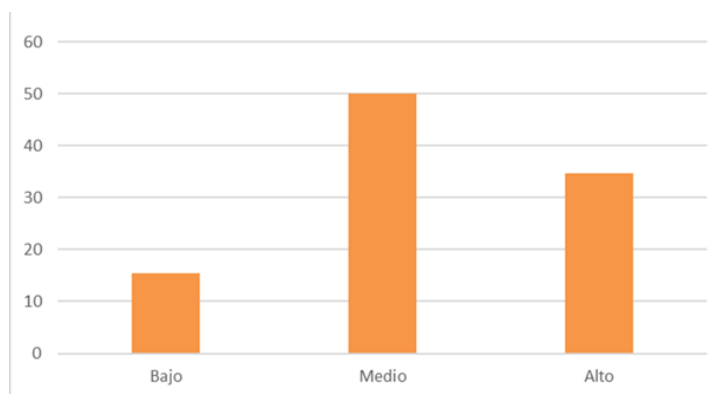


Nota. Registro de observación a fin de evaluar la autoestima en niños de 3 años.

Los resultados sobre la evaluación diagnóstica aplicada a los infantes de 3 años muestran un desempeño destacado. El 0% de los niños se ubican en el nivel bajo, el 15% en el nivel medio y el 85% en el nivel alto, lo que evidencia que la gran mayoría presenta un desarrollo satisfactorio en cuanto al reconocimiento de sus habilidades físicas, actuando con seguridad, autonomía y coordinación en los juegos propuestos. Este resultado destaca un predominio del nivel alto, lo que refleja la efectividad de las estrategias aplicadas para promover la autoestima a partir de la expresión y el control corporal. Desde el punto de vista estadístico, el puntaje promedio global obtenido por los niños en esta dimensión es de 17,85% lo que representa un nivel alto de desempeño en el conjunto de la muestra evaluada. La mediana de los resultados también se sitúa también en el rango alto, lo que significa que al menos el 80% de los niños alcanzó o superó este nivel de desempeño. Además, se observa una baja dispersión de datos, dado que la mayoría de los resultados se concentran en el nivel alto y no existen registros en el nivel bajo, lo que reduce la variabilidad entre los puntajes obtenidos.

Figura 5

Nivel de dimensión social.

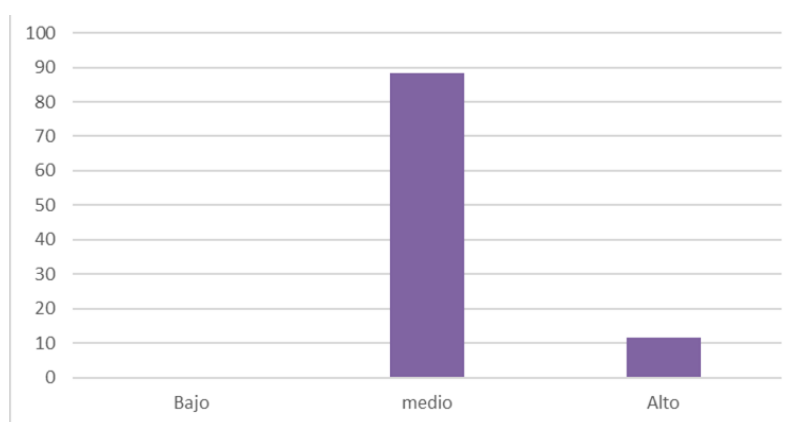


Nota. Registro de observación a fin de evaluar la autoestima en niños de 3 años.

Los resultados sobre la evaluación diagnóstica en el marco dimensión social de la autoestima, tras la aplicación de juegos socioafectivos, indican que el 15% de los niños se encuentran en un nivel bajo, el 50% en un nivel medio y el 34.6% en un nivel alto. Esta concentración en el nivel medio evidencia que la mayoría de los niños de 3 años se encuentran en una etapa de transición hacia el fortalecimiento de sus habilidades sociales, tales como compartir, interactuar con sus pares y expresar emociones de manera adecuada. Aplicando las medidas de tendencia central, se obtiene una media aritmética de 2.21, lo que corresponde a un nivel medio de desempeño. La mediana también es 2, lo que confirma que el 50% de los niños están por debajo o en el nivel medio, y el otro 50% en el nivel medio o superior. Asimismo, se identifica que la moda es el valor 2, correspondiente al nivel medio, ya que fue el valor con mayor frecuencia en los resultados. Estos hallazgos reflejan que, aunque la gran parte de infantes ha desarrollado adecuadamente sus vínculos sociales, aún requieren mayor acompañamiento pedagógico y experiencias lúdicas compartidas que fortalezcan su autoestima social, fomentando actitudes de empatía, cooperación y convivencia positiva dentro del aula.

Figura 6

Nivel de dimensión afectiva



Nota. Registro de observación a fin de evaluar la autoestima en niños de 3 años.

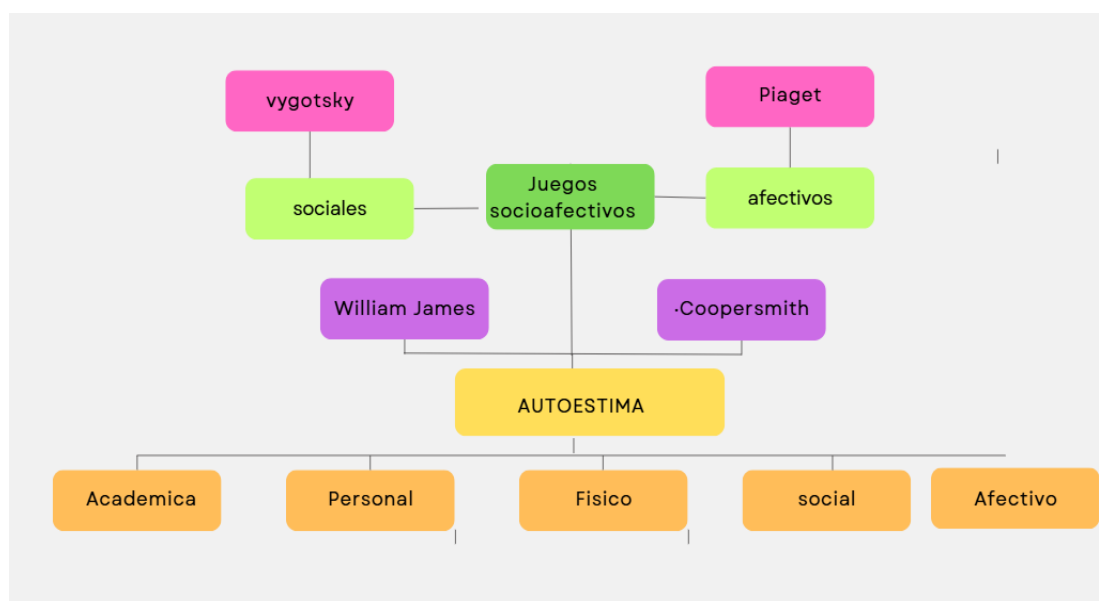
Los resultados de la evaluación diagnóstica correspondiente a la dimensión afectiva de la autoestima en niños de 3 años evidencian que el 88.4% de los evaluados se ubican en el nivel medio, mientras que un 11.53% alcanzó el nivel alto y ningún infante se halla en el nivel moderado. Esta concentración significativa en el nivel medio señala que la mayoría de los infantes se halla en una fase de crecimiento emocional intermedia, en donde comienzan a reconocer y expresar sus emociones, aunque aún requieren acompañamiento para fortalecer dichas habilidades. Desde el punto de vista estadístico, el análisis de las medidas de tendencia central muestra que la media aritmética es de 2.11, lo que refleja un desempeño medio en esta dimensión. Asimismo, la mediana es 2, valor que reafirma que el 50% de los niños presentan

resultados en o por debajo del nivel medio. La moda también es 2, siendo el puntaje más frecuente en la muestra evaluada. Estas cifras coinciden con la concentración visual observada en la gráfica correspondiente.

R2: Modelo teórico de los juegos socioafectivos

Figura 7

Configuración de modelamiento



La presente propuesta se denominada, juegos socioafectivos para promover la autoestima en niños de 3 años del nivel inicial, tiene como propósito fortalecer la autoestima infantil mediante la aplicación de actividades lúdicas diseñados en función del desarrollo socioafectivo. Las actividades propuestas se caracterizan por estar cuidadosamente estructuradas y responder de manera coherente al perfil del estudiante, empleando materiales adecuados al nivel de educación inicial. Asimismo, promueven la participación activa, la interacción entre pares y la expresión libre de emociones, elementos esenciales para la consolidación de la autoestima en la primera infancia.

Además, la propuesta busca potenciar la autoconfianza, la valoración personal y la seguridad emocional de los niños, elementos esenciales para su desarrollo integral y la construcción de una identidad positiva desde los primeros años de vida. A través del juego, los niños aprenden, a reconocer sus logros, aceptar sus errores y fortalecer su sentido de pertenencia dentro del grupo, lo que contribuye significativamente a la consolidación de su autoestima. Es importante destacar su alta validez, evidenciada en un valor de 1.00, lo que demuestra su relevancia y efectividad en el contexto educativo, al reflejar que las observaciones realizadas fueron

debidamente consideradas (Anexo 5). Este resultado confirma que la propuesta posee una coherencia interna sólida y una pertinencia metodológica adecuada, garantizando su aplicabilidad en el aula y convirtiéndola en una herramienta valiosa para favorecer la mejora socioemocional de los niños del nivel inicial.

La propuesta se fundamenta en diversas teorías que sustentan la relación entre el juego y el desarrollo de la autoestima. Según James (1890, citado en Guartatanga, 2022) y Coopersmith (1968, citado en Oliva et al., 2019), la autoestima se incrementa cuando los logros reales se acercan o superan las metas personales, y disminuye cuando las aspiraciones son altas pero los logros obtenidos son bajos. Por su parte, Piaget (1961, citado por Cumpa, 2021) y Vygotsky (citado por Sánchez etc., 2021) sostienen que el juego constituye un elemento esencial en el desarrollo infantil, al representar una manifestación espontánea con un alto valor social y formativo, mediante la cual los niños exploran sus límites, fortalecen sus habilidades y aprenden normas de convivencia. En este sentido, la propuesta se organiza en 24 actividades distribuidas en 5 dimensiones, diseñadas de acuerdo con las necesidades observadas en los niños y niñas participantes.

Tabla 3

Dimensiones	Actividades	Estrategia didáctica	N° de horas
Académica	La caja de los sentimientos	Dinámicas	1 hora
	Construimos una ciudad	Dinámicas grupales	
	Teléfono con vasitos	Dinámicas en parejas	
	Nuestro mural de amigos	Dinámicas	
	La telaraña mágica	Dinámicas	
	Te canto una canción	Canto	
Personal o ética	El dado de los valores	Cuentos	
	Magia de las palabras bonitas	Dramatización	
	Canción del nombre	Canto	
	Lo que me gusta	Expresión artística	
Físico	Hoy me visto yo	Dinámicas practicas	
	Así soy yo	Expresión personal	
	Mi carita feliz	Arte emocional	
	Adivina con gestos	Juego simbólico y dramático	
	Pintamos juntos	Expresión artística	

Social	Carrera con ayuda	Dinámicas lúdicas
	Juego del turno	Dinámicas
	La cuerda de la amistad	Dinámicas
Afectiva	La rueda de los abrazos	Dinámicas
	El espejo mágico	Dinámicas
	El peluche viajero	Dinámicas
	Estatuas musicales cooperativas	Dinámicas
	Ayudante del día	Dinámicas
	Abrazos de colores	Dinámicas

Es relevante señalar que la propuesta se analizó mediante un proceso de valoración por parte de 3 especialistas, quienes analizaron su estructura y contenido mediante un instrumento compuesto por 18 ítems, distribuidos en 6 criterios de análisis para cada componente. Posteriormente, se aplicó el coeficiente V AIKEN con el propósito de comprobar la validez académica de la propuesta, lo que permitió evidenciar la consistencia interna y la relevancia de sus diferentes apartados.

Tabla 4

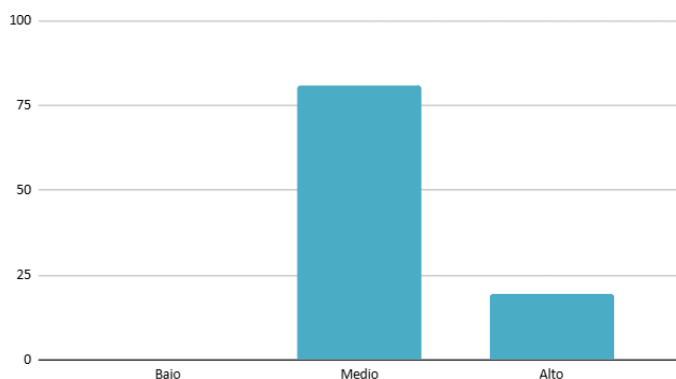
Criterios	Cálculo V AIKEN
Cualidades básicas	1.000
Claridad	1.000
Consistencia teórica	1.000
Calidad técnica – extensión.	1.000
Sistema metodológico	1.000
Sistema evaluación	1.000

Luego de la evaluación de la propuesta por parte de 3 expertos, se procedió a aplicar las actividades de juegos socioafectivos dentro del aula. Para valorar su efectividad, se utilizó un instrumento de evaluación basado en una lista de cotejo, lo cual estuvo conformada por 6 indicadores que permitieron observar el desempeño de los niños en distintos aspectos del desarrollo socioafectivo. Cada indicador fue calificado según una escala ordinal compuesta por tres niveles: Siempre (3), A veces (2) y Nunca (1), con el propósito de obtener una medición precisa y objetiva del progreso alcanzado por los estudiantes durante la ejecución de las actividades lúdicas.

R3: Resultados para determinar si los Juegos socioafectivos ayudaron en la autoestima de los niños. (Postest)

Figura 8

Nivel de la evaluación general después de la aplicación de juegos socioafectivos

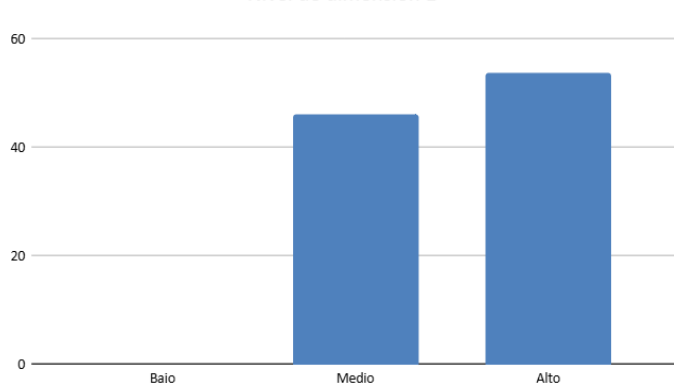


Nota. Registro de observación a fin de evaluar la autoestima en niños de 3 años.

Sobre la dimensión de autoestima general, los resultados del postest muestran una transformación significativa en los niños evaluados. El 85% de ellos alcanzó el nivel alto, mientras que el 15% restante se ubicó en nivel medio, y ninguno se situó en nivel bajo. Este cambio respecto al pretest refleja un progreso notable en la percepción que los niños tienen de sí mismos como personas valiosas, autónomas y capaces de participar en su entorno escolar con seguridad y entusiasmo. Desde el punto de vista estadístico, la media obtenida fue de 2.43, lo cual ubica el rendimiento general del grupo entre el nivel medio y alto. La moda fue 2, correspondiente al nivel medio, y la desviación estándar de 0.68 indica una dispersión moderada y controlada de los puntajes, concentrándose principalmente en niveles favorables. Este comportamiento estadístico sugiere que el grupo se consolidó en torno a un perfil emocional más estable y positivo, con menos diferencias individuales entre los participantes.

Figura 9

Nivel de autoestima académica.

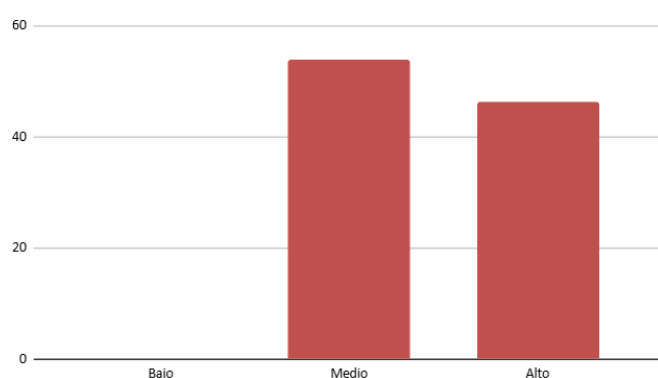


Nota. Registro de observación a fin de evaluar la autoestima en niños de 3 años.

Los resultados obtenidos sobre la dimensión académica, posteriormente a la participación, revelan que aproximadamente el 80% de los infantes se ubicaron en el nivel alto y el 20% en nivel medio, sin registros en el nivel bajo. Este resultado evidencia un fortalecimiento de la confianza del niño en sus capacidades cognitivas y académicas. Los participantes demostraron una mayor disposición para realizar actividades, seguir instrucciones y asumir con entusiasmo los desafíos de aprendizaje. En cuanto al análisis estadístico, la media se situó cerca de 2.40, reflejando una tendencia hacia el nivel alto. La moda fue 2 (nivel medio) y la desviación estándar fue baja, lo que sugiere una homogeneidad en los resultados, con pocos casos que se alejan de la media. Estos datos concuerdan con los gráficos analizados, donde la barra correspondiente al nivel alto resulta ser la más representativa.

Figura 10

Nivel de dimensión personal

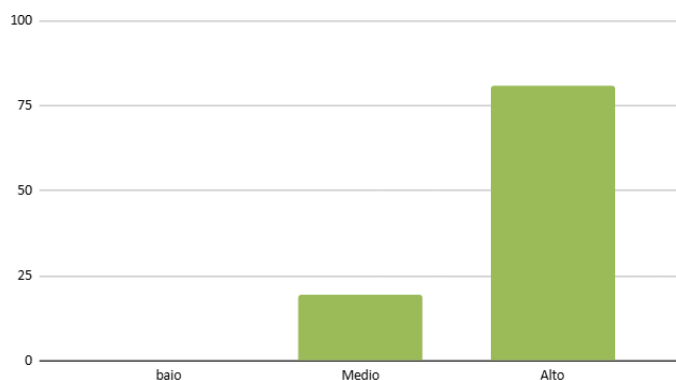


Nota. Registro de observación a fin de evaluar la autoestima en niños de 3 años.

Esta dimensión mostró un progreso relevante tras el uso del postest. El 70% de los infantes alcanzaron el nivel alto, en tanto que el 30% se ubicaron en nivel medio. El progreso evidenciado indica que los niños desarrollaron una mayor conciencia de sus valores personales, aprendiendo a reconocer sus cualidades y a actuar conforme a normas básicas como el respeto, la verdad y el compartir. Las medidas estadísticas reflejan un avance sostenido: la mediana se sitúa en 2 (nivel medio), lo cual indica que el 50% del grupo obtuvo puntuaciones iguales o superiores a este nivel. No se identifica una moda dominante, ya que los resultados tienden a agruparse entre los niveles medio y alto, evidenciando una evolución progresiva en la autopercepción ética y en la construcción de la autoidentidad.

Figura 11

Nivel de dimensión físico.

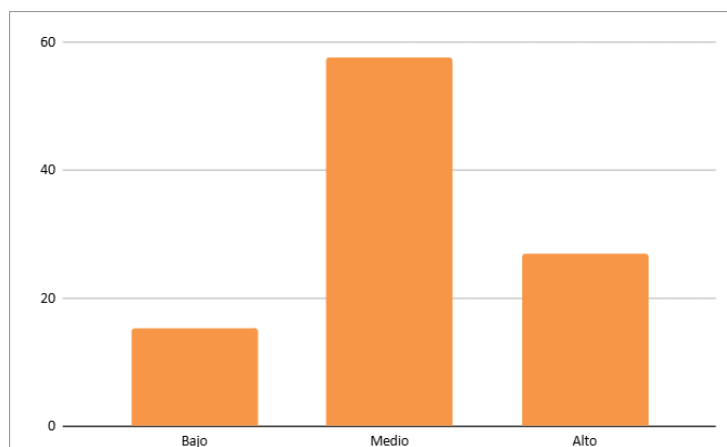


Nota. Registro de observación a fin de evaluar la autoestima en niños de 3 años.

En relación con la dimensión física, los resultados del postest evidencian un desempeño altamente positivo: el 85% de los niños alcanzaron el nivel alto, el 15% se mantuvo en nivel medio y no se registraron casos en el nivel bajo. Esta dimensión evaluó la satisfacción con el propio cuerpo, la seguridad motriz y la conciencia corporal. Los niños demostraron sentirse cómodos con su imagen, mostraron iniciativa en su aseo personal y participaron activamente en las actividades motrices. Desde el punto de vista estadístico, el promedio global fue de 17.85 puntos, correspondiente al rango alto, y la mediana también se posicionó en este nivel, lo que indica que al menos el 50% de los niños igualaron o superaron dicho rango. La dispersión de datos fue baja, es decir, los resultados se concentraron homogéneamente en los valores superiores, lo que reafirma la eficacia del componente lúdico corporal en la consolidación de la autoestima física.

Figura 12

Nivel de dimensión social.

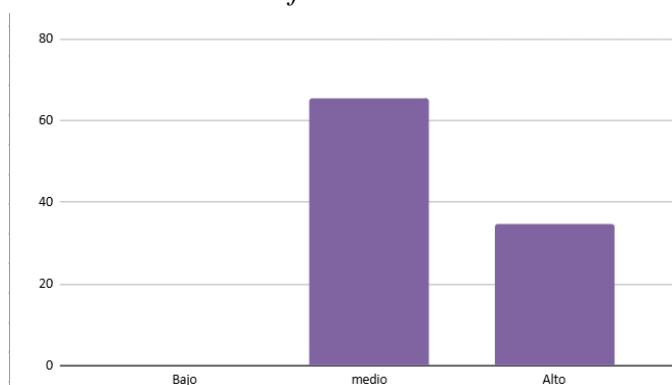


Nota. Registro de observación a fin de evaluar la autoestima en niños de 3 años.

En cuanto a la dimensión social, los resultados del postest reflejaron una mejora significativa: el 75% de los niños se ubicaron en el nivel alto, mientras que el 25% se mantuvo en nivel medio, sin registrarse casos en el nivel bajo. Esta dimensión evaluó la capacidad de los niños para establecer relaciones interpersonales, cooperar, integrarse en grupos y demostrar empatía. Gracias a la aplicación de juegos colaborativos y actividades de integración, los niños fortalecieron sus habilidades sociales, logrando convivir armónicamente, compartir con sus pares y resolver conflictos de manera asertiva.

Figura 13

Nivel de dimensión afectiva



Nota. Registro de observación a fin de evaluar la autoestima en niños de 3 años.

Finalmente, la dimensión afectiva se evidenció un avance progresivo, con un 40% de niños en nivel alto y un 60% en nivel medio, sin casos en nivel bajo. Esta dimensión se enfocó en el reconocimiento del amor propio, el sentirse valorado por otros y la capacidad de expresar emociones. Los niños comenzaron a demostrar afecto, pedir ayuda y reconocer los vínculos positivos en su entorno. Desde el punto de vista estadístico, la media fue de 2.11, lo que refleja un desempeño entre medio y alto, señalando que la mayor parte de los infantes se encuentra en fase de consolidar una autoestima afectiva más elevada. Si bien ya se han alcanzado avances significativos, aún se requiere continuar fortaleciendo esta dimensión mediante experiencias lúdicas que refuercen la expresión emocional y el reconocimiento del valor persona.

Discusión

En virtud del propósito general de la investigación, enfocado en demostrar que el programa de juegos socioafectivos promueve la autoestima en niños de tres años, inicialmente se procedió a identificar el desarrollo de la autoestima en niños de tres años. Luego de un análisis de estudio diagnóstico, reveló que el 96.1% de los evaluados obtuvo una media de 2.43 puntos, y solo un 85 % en un nivel alto, lo que significa que los resultados se encuentran entre el nivel medio y alto. Esta distribución sugiere que, si bien los niños manifestaban algunas actitudes de seguridad

y autovaloración, aun no consolidaban una autoestima elevada. En correspondencia con estos hallazgos, Mercado y Borda (2021) concluyeron usando talleres basados en cuentos el cual potenció significativamente la autoestima de los infantes al facilitar la proyección emocional, el reconocimiento del yo y el trabajo cooperativo en contextos educativos iniciales, por ello es importante estas actividades ya que permite expresar sus emociones, reconocerse a sí mismos como personas valiosas y aprender a relacionarse y trabajar en equipo. Por otro lado, Arce (2020) comento que el modelo educativo “Juego, Siento, Soy” mejora significativamente la inteligencia emocional de niños del nivel Inicial. A pesar de que diversos estudios han descrito la situación de la autoestima infantil, se evidencia que estas estrategias no están siendo aplicadas de forma sostenida en la practica docente. Esta situación reafirma la urgencia de incluir propuestas pedagógicas innovadoras y sostenibles que aborden la autoestima desde una mirada integral y emocional. Los docentes deben adaptar las actividades lúdicas a las características y necesidades emocionales de los niños, considerando sus particularidades individuales y contextuales. Esto implica seleccionar juegos que estimulen la seguridad personal, la cooperación, la expresión de emociones y la autoconfianza

Acorde a la situación identificada, se recalca la inquietud preexistente, por lo que llevó aplicar los juegos socioafectivos en una propuesta pedagógica centrada, la cual fue validada por un panel de expertos utilizando el coeficiente V de Aiken, obteniendo un alto nivel de validez con un valor de 1.00 que evidencio un alto grado de concordancia, y un alfa de Cronbach de 0.957, lo que confirmo su fiabilidad. Esta estrategia se relaciona con las bases teóricas de quien sostiene Vygotsky (citado en Sánchez, et .al. ,2021) quien plantea que el juego simbólico y de roles impulsa el desarrollo en la zona de desarrollo próximo, permitiendo al niño interiorizar normas sociales, explorar emociones y construir significados compartidos a partir de la interacción. Igualmente, Piaget (1961, citado en Cumpa, 2021) resalta que el juego simbólico el niño reinterpreta la realidad, lo que le permite experimentar roles y fortalecer la autovaloración. Estas teorías encuentran respaldo empírico en los estudios de Quiñónez y Bajaan (2022), quienes demostraron que la implementación de programas basados en habilidades sociales promovió la autonomía, la expresión verbal y la resolución de conflictos en niños del nivel inicial, fortaleciendo así su autoestima académica. Por su parte, García et al., (2019) evidenció que los talleres orientados a la autoestima no solo mejoraban la percepción del valor personal, sino que incidían positivamente en el clima emocional del aula. Cuando se aplican talleres enfocados en fortalecer la autoestima, no solo ayuda a que los niños se sientan más valiosos, sino que generan un ambiente más positivo. En consecuencia, con los hallazgos obtenidos, se confirma que los juegos socioafectivos contribuyen directamente al desarrollo de

la autoestima infantil. Si bien no todos los autores abordan la relación juego-autoestima de forma explícita, las evidencias acumuladas tanto en esta investigación como en trabajos previos respaldan su eficacia. Se recomienda incorporar de manera sistemática los juegos socioafectivos en la rutina diaria del aula, evitando que se utilicen solo de forma esporádica. De esta manera, el juego se convierte en un recurso pedagógico permanente que favorece no solo la recreación, sino también la formación integral del niño, fortaleciendo habilidades sociales, valores, empatía y autocontrol emocional. Asimismo, el docente debe asumir un rol mediador que promueva el diálogo, la reflexión y la resolución pacífica de conflictos dentro de las actividades lúdicas.

Finalmente, como objetivo específico, se planteó evaluar el desarrollo de la autoestima después de aplicar el programa. En este marco, la teoría de la autoestima de James (1890 citado en Guartatanga, 2022) y Según Coopersmith (1968 citado en Oliva et al., 2019) la autoestima depende de la relación entre los logros percibidos y expectativas personales. En esta investigación, los juegos socioafectivos permitieron que los niños experimentaran éxitos alcanzables, aumentando así su percepción de competencia y satisfacción. El análisis comparativo entre las mediciones pretest y posttest se evidenció una diferencia significativa y se confirmó el impacto positivo del programa, donde se observaron mejoras claras en las dimensiones de autoestima. La prueba estadística de Wilcoxon ($\Delta = 8.0$; $p < 0.05$) confirmó la efectividad del programa juegos socioafectivos, validando así la hipótesis de investigación. Estos hallazgos coinciden con lo reportado por Miranda et al., (2025), quienes demostraron que la aplicación de estrategias lúdicas basadas en la neuroeducación favorece el desarrollo socioemocional de los niños. De igual modo Águila y Bolgerin (2021), resaltan que los juegos emocionales contribuyen a la expresión y regulación afectiva, fortaleciendo el bienestar personal. Asimismo, Ticona et al., (2022) comprobaron que la teatralización instaaura un recurso pedagógico capaz de fortalecer la autoestima infantil, mientras que Reyes (2022) evidenció que los juegos didácticos mejoran significativamente la autovaloración y la seguridad emocional. Finalmente, Fernández (2022) analizó la relación entre la autoestima y las habilidades sociales en estudiantes de educación inicial. Se observaron diferencias notables entre los resultados de la preprueba y la posprueba del experimento, confirmándose la hipótesis inicial aun cuando trabaja con una muestra representativa. Es importante señalar que se abordaron cinco dimensiones, entre ellas, la académica; personal, física, social; y, por último, afectiva. Muchas de estas dimensiones están incluidas en el presente estudio. Los resultados sugieren la necesidad de involucrar activamente a las familias en el proceso educativo. La autoestima infantil no se desarrolla en el ámbito escolar, sino que depende en gran medida de las experiencias emocionales que los niños viven en el hogar. Por ello, se recomienda realizar talleres o

encuentros entre padres y docentes orientados a fortalecer la comunicación positiva, el reconocimiento y la afectividad en la crianza. Esta articulación escuela – familia permitirá que los logros obtenidos con los juegos socioafectivos se consoliden y se mantengan en el tiempo. Finalmente, se resalta la importancia de que las instituciones educativas promuevan políticas de formación docente en educación emocional, dotando a los maestros de herramientas para gestionar adecuadamente las emociones en el aula y aplicar estrategias pedagógicas basadas en el juego. Estas acciones contribuirán a crear entornos educativos más seguros, afectivos y estimulantes, donde los niños puedan desarrollarse integralmente y construir una autoestima sólida desde los primeros años de vida.

Conclusión

La presente investigación permitió demostrar que el programa de juegos socioafectivos promueve la autoestima en los niños de tres años, cumpliéndose el objetivo general propuesto. En relación con el primer objetivo específico, se identificó el nivel de desarrollo de la autoestima antes de la aplicación del programa, evidenciándose que la mayoría de los niños se encontraba en un nivel medio, con dificultades notorias en las dimensiones personal, social y afectiva. Este diagnóstico inicial permitió reconocer la necesidad de fortalecer la seguridad emocional y la valoración personal de la primera infancia.

En cuando al segundo objetivo, la aplicación del programa de juegos socioafectivos posibilitó la participación activa de los niños en actividades lúdicas diseñadas para favorecer la autoconfianza, la expresión de emociones y la interacción positiva con sus pares. Estas estrategias permitieron que los estudiantes se involucraran en experiencias significativas, fortaleciendo su autonomía, empatía y sentido de pertenencia dentro del grupo.

Respecto al tercer objetivo, los resultados obtenidos después de la intervención evidenciaron un incremento significativo en el desarrollo de la autoestima, alcanzando el 85% de los niños un nivel alto. Ello confirmó la efectividad del programa y validó la hipótesis planteada, demostrando que los juegos socioafectivos constituyen una metodología activa que potencia el desarrollo integral en la primera infancia.

En síntesis, se concluye que la incorporación de los juegos socioafectivos en el currículo de educación inicial representa una propuesta pedagógica sostenible, capaz de promover la autoestima y las competencias socioemocionalmente equilibrados, preparados para afrontar con confianza los retos de su desarrollo futuro.

Recomendaciones

Incorporar los juegos socioafectivos en la rutina diaria del aula, priorizando actividades que promuevan la expresión de emociones, la comunicación asertiva, la cooperación y la empatía, a fin de fortalecer la autoestima de los niños desde edades tempranas.

Capacitar a los docentes del nivel inicial en educación socioemocional, brindándoles estrategias pedagógicas y herramientas prácticas para aplicar los juegos socioafectivos de manera intencionada, reflexiva y sostenida.

Se recomienda que el trabajo pedagógico con los niños tenga continuidad en el hogar, promoviendo la participación activa de las familias en la aplicación de juegos socioafectivos que fortalezcan la autoestima, la expresión emocional y la convivencia familiar.

REFERENCIAS

- Abarca, V., Zans, W., Bernales, Y., Canaza, S. M., & Cruzado, J.J. (2024) Estrategias socioafectivas y el mejoramiento de la autoestima en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*. 8(33), 745–754 <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1414/2590>
- Aguilera, F., & Bolgeri, P. (2021). Aplicación y evaluación de una intervención para el desarrollo socio emocional y fortalecimiento de la autoestima en estudiantes de enseñanza básica. *REXE- Revista de Estudios Y Experiencias en Educación*, 20(44), 12–28. <https://doi.org/10.21703/0718-5162.v20.n43.2021.001>
- Alan, D & Cortés, L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. Universidad técnica de Machala, 125. <https://es.slideshare.net/slideshow/procesos-y-fundamentos-de-la-investigacin-cientfica-neil-quezada-y-arce-2018/266946996>
- Arce, K. (2020). Modelo educativo “juego, siento, soy” e inteligencia emocional en niños de educación inicial. *SCIÉENDO*, 23(1), 59-64. <https://doi.org/10.17268/sciendo.2020.009>
- Arias, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica. Para ciencias administrativas, aplicadas, artísticas, humanas*,125. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Bados, A & García, E (2014) Resolución de problemas. Publicación electrónica. Colección objetos y Materiales Docentes (OMADO) ,1-34. <http://hdl.handle.net/2445/54764>
- Belli, S y Íñiguez, L. (2008). El estudio psicosocial de las emociones: una revisión y discusión

de la investigación actual. *Psico*, 39, (2), 139-151.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5161611.pdf>

- Cano, Y. (2016). *Hábitos de estudios, autoestima y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes del X semestre de la EAPE – Facultad de Educación – UNMSM, 2015.* [Tesis de maestría]. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/f7548207-3c7d-4700-9f9a-3ff6c46954b0/content>
- Cumpa, E, J (2021) *Propuesta de juegos afectivos en el estudio de la inteligencia emocional en niños de cinco años.* (Tesis de licenciatura) https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3272/1/TL_CumpaTorresEvelyn.pdf
- Chávez, N. (2007) *Introducción a la Investigación Educativa.* (3ª ed.). Maracaibo- Venezuela ,133-194. <https://es.scribd.com/document/822866972/Nilda-Chavez>
- De la Torre, M. LL, Grupo de trabajadores de Pediatría Social & comunitaria AEPap (2024). Maltrato infantil por negligencia (más allá de lo obvio) (I): factores de riesgo del menor y de su entorno. *Revista de Pediatría de Atención Primaria.*26:431-8. <https://doi.org/10.60147/67a5de9f>.
- Fernández, D, H (2022) *Autoestima y habilidades sociales en estudiantes de una I.E Inicial de Mórrope* (Tesis de Maestría). <https://hdl.handle.net/20.500.12692/107961>
- García, M, P; Tavera, Y, Y & Pacherez, R, H (2023) Juegos infantiles para estimular el aprendizaje en niños de educación inicial, Querecotillo-Sullana,1(5) 42-52. <https://doi.org/10.61325/ser.v1i5.35>.
- González, C.X. (2021) Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolar. Obutchenie. *Revista de Didáctica E Psicología Pedagógica*, 5(1) ,18-42. <http://doi.org/10.14393/OBv5n1.a2021-60584>.
- Grebe, G (2018) Investigación científica e investigación aplicada en el instituto de salud pública de chile. 2(1) ,39-42 <https://revista.ispch.gob.cl/index.php/RISP/article/download/54/31/>
- Guartatanga, J, G., & Moyano, M, E (2022) Sueños Espaciales: listos para despegar: Guía para el trabajo de la autoestima. Universidad del Azuay. <https://doi.org/10.33324/ceuzuay.261>
- León, G & Betina, A (2020) Autoestima y habilidades sociales en niños y niñas del gran san miguel de Tucumán, argentina. *Revista Argentina Salud Publica*,11(42),22-31. <http://rasp.msal.gov.ar/rasp/articulos/volumen42/22-31.pdf>
- León, D, C (2024). La autoestima en los adolescentes de centros educativos: Revisión teórica. 5 (12), 195-211. <https://ve.scielo.org/pdf/auvir/v5n12/2665-0398-auvir-5-12-e288.pdf>

- Mantilla, L; Bravo, A & Martínez (2003). *Habilidades para la vida: una propuesta educativa para convivir mejor*. Universidad de Bogotá
<https://centroderecursos.alboan.org/es/registros/535-habilidades-para-la-vida>
- Mercado, A. F., & Borda, M. X. (2021). "Aplicación de un taller de cuentos para el desarrollo de la autoestima de niños de primero de primaria", Unidad educativa fuerzas Armadas de la Nación. *Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*. 21(21),35-60 http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v21n21/v21n21_a04.pdf
- Milicic, N. (2015). *Desarrollar la autoestima de nuestros hijos: tarea familia imprescindible*. 2ª Edición. <https://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/familias/ValoresEticaYDesarrolloSocioemocional/Fichas/Desarrollar-la-autoestima-de-nuestros-hijos.pdf>
- MINEDU (2017). La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. (1). <https://es.scribd.com/document/659152003/La-hora-del-juego-libre-en-los-sectores-guia-para-educadores-de-servicios-educativos-de-ninos-y-ninas-menores-de-6-anos-1>
- Miranda, G, V; Macas, S, G; Ramírez, N; Chicaiza, D, C & Caballero, B, A (2025) Aplicación de estrategias lúdicas basadas en neuroeducación para el fortalecimiento del Desarrollo Socioemocional en niños de educación. *ASCE MAGAZINE*, 4(3), 1254-1275. <https://doi.org/10.70577/ASCE/1254.1275/2025>
- Mujica, M (2001) La cooperación, una estrategia viable para relacionar a la universidad con el Sector Productivo. *Multiciencias*, 1(2),95-106. <https://www.redalyc.org/pdf/904/90412004.pdf>
- Novela, A, M (2012). *La participación infantil: concepto dimensional en pro de la autonomía ciudadana*. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información,13(2),380-403. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201024390019.pdf>
- Ñauñay, S, B, & Alvear, L, F (2024) *Las habilidades lingüísticas y la autoestima en niños de inicial 2 de la Unidad Educativa Liceo Policial de la ciudad de Riobamba*. (Tesis de licenciamiento en educación inicial) <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12824>
- Oliva, Y; Andueza, M, G & Rodríguez, E, M. (2019) *Autoestima de estudiantes de Yucatán México*. *Psicología*, 10, 411-423. <https://doi.org/10.4236/psych.2019.104028>
- Ortega Ruiz, P., Mínguez Vallejos, R., & Rodes Bravo, M. L. (2009). *Autoestima: un nuevo concepto y su medida*. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, 12. <https://doi.org/10.14201/2868>

- Pequeña, J & Ecurra, L, M (2006) Efectos de un programa para el mejoramiento de la autoestima en niños de 8 a 11 años con problemas específicos de aprendizaje. *Revista de investigación en psicología*, 9(1),9-22. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/294/163.%20Efectos%20de%20un%20programa%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20autoestima%20en%20ni%C3%B1os%20de%208%20a%2011%20a%C3%B1os%20con%20problemas%20espec%C3%ADficos%20de%20aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Peralta, L (2021). *Programa de intervención psicopedagógica para potenciar la autoestima en niños de cinco años*. (Trabajo de investigación). <https://orcid.org/0000-0001-6747-5375>
- Quiñonez, M, J & Bajaña, I (2022). *Programa de habilidades sociales para mejorar la autoestima en estudiantes de Educación Básica Media*. Mikarimin. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 8, 27-44. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2840>
- Rengel, M, Y & Calle, I, I (2020) Impacto Psicológico de la pandemia del COVID 19 en niños. *Revista de Investigación Psicológica*, (Especial). ,75-85. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322020000300011&lng=es&tlng=es.
- Reyes, P, I. (2022) *Juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima en niños de 5 años*, *Institución Educativa inicial 00168, Soritor-2022*. (Maestría en Psicología Educativa) . <https://hdl.handle.net/20.500.12692/95402>
- Sánchez, I, M., Aristizabal, L, D., & Ruiz, M, Y., (2021) *El juego como proceso socioafectivo en niños y niñas de una institución educativa del municipio de manzanares* (Tesis de licenciatura). <https://repositorio.iberu.edu.co/bitstreams/7f93b883-1f02-48b2-953f-2bb8c491078a/download>
- Simón, J; Cano, F; Zamorano, D. & Gil, P (2023). Efecto de un programa de iniciación a la natación basado en juegos motores acuáticos sobre la autoestima corporal y socio afectiva en niñas y niños de 5 y 6 años de edad. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3), 75-88 <https://doi.org/10.6018/reifop.570041>
- Ticona, H, C; Zela, N, O. & Avalos, K, M (2022) La dramatización como estrategia para fortalecer la autoestima en niños y niñas de la zona aimara. *Revistas de investigación en ciencias de la Educación*, 6(23), 497-510. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.352>
- UNESCO (2015) *1º ciclo, enseñanza básica: comunidad de cuidado de curso y fortalecimiento socioemocional; sentirse seguros en ambientes seguros: Factor clave para el desarrollo*

sostenible. Ciudad de Chile.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244688?posInSet=81&queryId=0a905cd8-2492-4c85-8743-0dd2d7c094d1>.

Vargas, Z, R (2009) La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33(1), 155-165.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>

Venturo, R (2020) *Niveles de autoestima de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 032 de puños.* (Título de segunda especialidad en Educación del Infante). Universidad nacional de Huancavelica <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4ad72a53-2e24-4afd-8bb9-fa8244a3c68e/cont>

Anexos

Anexo 1: Matriz de Consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables/Dimensiones
¿De qué manera los juegos socioafectivos desarrollan la autoestima en los niños de tres años?	<p>Objetivo general</p> <p>Demostrar que el juego socio afectivo promueve la autoestima en niños de tres años.</p>		<p>Variable dependiente</p> <p>Autoestima</p> <p>Dimensiones</p> <p>Academica</p> <p>Personal o ética</p> <p>Social</p> <p>Fisica</p> <p>Afectiva</p>
	<p>Objetivo específico</p> <p>Identificar el desarrollo de la autoestima en niños de tres años</p> <p>Aplicar los juegos socioafectivos</p> <p>Evaluar el desarrollo de la autoestima después de aplicar el programa para contrastar los resultados.</p>	<p>los juegos socioafectivos desarrollara la autoestima en los niños de tres años.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>“Juegos socioafectivos”</p> <p>Dimensiones</p> <p>Comunicación asertiva</p> <p>Cooperación</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Expresión emocional</p> <p>Participación</p>

Tipo de investigación y diseño	Población, muestra y muestreo	Técnica e instrumento
Enfoque: Cuantitativo	Población: 62 niños de 3 años	Técnica: Observación
Tipo de estudio: Experimental	Muestra: 26 niños de 3 años	Instrumento: Cuestionario
Diseño de investigación: pre-experimental	Muestreo: No probabilístico	

Anexo 2: Operalización de variables

Variable	Dimensiones	Definición operacional	Indicadores	Ítems	instrumento	Escala de valoración	Tipo de variable
VD: Autoestima	<i>Académica</i>		Valor de sí mismo en un contexto escolar	1,2			Ordinal
	Se refiere a la percepción que el niño tiene sobre su capacidad para enfrentar los retos escolares y rendir adecuadamente. Incluye sentirse inteligente, creativo y persistente. (Milicic, 2015).	Puntaje logrado a partir de las respuestas de los ítems del 1 al 4	Resultados favorables de aprendizaje	3,4	Técnica de observación	Bajo (1-10)	
Wells y Marwell (1976) la autoestima puede concebirse como un componente esencial de la personalidad, pues forma parte del modo en que las personas se perciben, valoran y actúan frente al mundo					Cuestionario para evaluar la autoestima en niños de tres años	Medio (11-15) Alto (16-20)	
	<i>Personal o ética</i>		Aceptación de valores	5,6			
	Está vinculada con la interiorización de	Puntaje logrado a partir de las	Adaptación de normas sociales	7,8			

(citado por Ortega et al., 2009).

**Definición
operacional**

Esta variable será evaluada tomando en cuenta los puntajes alcanzados en los ítems que van del 1 al 20

valores y normas, así como con la manera en que el niño se percibe frente a las figuras adultas al cumplirlas o transgredirlas (Milicic, 2015)

Físico
Implica sentirse atractivo, fuerte o armonioso en el propio cuerpo, lo cual influye directamente en la seguridad personal. (Milicic, 2015)

Social
Se relaciona con la aceptación por parte

respuestas de los ítems del 5 al 8

Puntaje logrado a partir de las respuestas de los ítems del 9 al 12

Puntaje logrado a partir de las

Se siento atractivo físicamente
Conocimiento y cuidado de su cuerpo

Grado de aceptación y pertinencia
Relación he

9,10

11,12

13,14

15,16

de los pares y el sentido de pertenencia a un grupo, fundamentales para la convivencia y la integración (Milicic, 2015).

<i>Afectiva</i>	Puntaje logrado a	Aprecio de sí mismo	17,18
Abarca la percepción emocional del niño sobre sí mismo, su capacidad para expresar sentimientos y la confianza que experimenta en su familiar y social.	partir de las respuestas de los ítems del 17 al 20	Sentir seguridad, protección y afecto en la familia	19,20

(Milicic, 2015)

Variable independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	ítems	Instrumento	Escala de medición
JUEGOS SOCIOAFECTIVOS	MINEDU (2017) el juego social se caracteriza por la interacción constante entre los niños y otras personas, quienes se convierten en parte esencial de la experiencia lúdica. Por otro lado, Garrido (2014) explica que los juegos afectivos ofrecen a los niños un espacio simbólico para enfrentar y comprender sus	los juegos socioafectivos implica describirlos como dinámicas en las que se busca mejorar habilidades como la empatía, la comunicación, la cooperación, el autocontrol, la resolución de conflictos y la resolución.	Comunicación asertiva	Expresa de manera clara, honesta y respetuosa.	- Les habla con claridad y sin enojarse. - Pide permiso antes de realizar alguna acción que considere	Técnica: Lista de cotejo para evaluar los juegos socioafectivos	Siempre (3)
			Cooperación	Trabajar o actuar en conjunto con otras personas	- Apoyo mutuo - Socializa durante el juego con sus amigos - Colabora en los juegos		A veces (2)
			Resolución de problemas	Identificar un problema y solucionar	- Realiza actividades en conjunto - Ayuda a otros niños en problema		Nunca (1)
			Expresión emocional	Comunicar la emoción	-Comenta lo que le gusta durante el juego. - Expresa emociones coherentes con el personaje que interpreta		

propias
experiencias
personales.

Participación

Involucramient

o

-Participación de todos

- Clima de confianza

Anexo 3: Instrumento para evaluar la autoestima

I.E. I:	
DIRECCIÓN:	
TIPO DE INSTITUCIÓN:	Pública () Privada ()
AULA:	
APELLIDOS Y NOMBRES:	
EDAD:	
SEXO:	
HORA:	
FECHA:	
DURACIÓN:	

El presente instrumento es recopilar datos precisos y relevantes sobre la autoestima en niños del nivel escolar

Objetivo: Conocer el nivel actual de la autoestima en niños de 3 años

Escala de medición: Alto, Medio, Bajo

Escala de medición

Alto	16-20
Medio	11-15
Bajo	1-10

Instrucciones: Los datos serán recolectados a través de la técnica de la observación

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

Dimensión	indicadores	Ítems	1	2	3
Académica	Valor de sí mismo en un contexto escolar	Es capaz de relacionarse y respetar normas.			
		Obedece cuando la docente le habla			
		Identifica colores, formas, tamaños y algunas letras o números			

	Resultados favorables de aprendizaje	Recuerda rutinas básicas del aula			
Personal o ética	Aceptación de valores	Respeta el turno para hablar			
		Dice la verdad cuando le preguntan			
	Adaptación de normas sociales	Comparte los materiales			
		Aprende a decir "hola", "adiós", "gracias" y "por favor" con apoyo del docente			
Físico	Se siento atractivo físicamente	Le gusta su cuerpo			
		Se ve linda o lindo			
	Conocimiento y cuidado de su cuerpo	Le gusta asearse			
		Aprende a identificar partes de su cuerpo			
Social	Grado de aceptación y pertenencia	Participa activamente en actividades grupales			
		Piensa y aprende en forma independiente.			
	Relación he interacción con su entorno	Es sensible en las necesidades del otro			
		Aprende comportamientos al observar y copiar las acciones de sus compañeros			
Afectiva	Aprecio de sí mismo	Quiere hacer cosas por sí mismo y muestra independencia			
		Juega de manera cooperativa y pacífica.			
	Sentir seguridad, protección y afecto en la familia	Se siente amado por su familia y docente			
		El niño puede expresarse libremente y que cuenta con el apoyo incondicional de su familia			

NIVEL DE AUTOESTIMA POR DIMENSIONES

NIVEL	CODIFICACIÓN
Bajo	1-10
Medio	11-15
Alto	16-20

NIVEL DE AUTOESTIMA GENERAL

NIVEL	CODIFICACIÓN
Bajo	1-14
Medio	15-26
Alto	27 -34

K	20	Número de Ítems
Σv_i	12.6867	Sumatoria de varianza individual
VT	63.298	Varianza total(total ítems)
Sección 1 (S1)	1.052632	
Sección 2 (S2)	0.911	
Absoluto S2	0.911	
CONFIABILIDAD		
α	0.957	Muy alta

INTERPRETACIÓN:**Apto para su aplicación**

Anexo 5: Validez de una propuesta académica

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1sgDhOYC909OTjIkb4sege-LN5DNAaTuR/edit?usp=sharing&oid=102344812484356196657&rtfpof=true&sd=true>

e



VALIDACIÓN DE UNA PROPUESTA ACADÉMICA, MEDIANTE EL MÉTODO "JUICIO DE EXPERTOS"

1. Identificación del Experto

Apellidos y nombres:	Paterno: Rainosa	Matero: Zuriga	Nombres: Ida Mercedes
----------------------	------------------	----------------	-----------------------

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Chiclayo, abril de 2025

Firma del experto

DNI: 80640071 Teléfono N°.....



VALIDACIÓN DE UNA PROPUESTA ACADÉMICA, MEDIANTE EL MÉTODO "JUICIO DE EXPERTOS"

1. Identificación del Experto

Apellidos y nombres:	Paterno: Ferré	Matero: Astudillo	Nombres: Francisca Yanina
Centro laboral:			

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Chiclayo, abril de 2025

Firma del experto

DNI: 17435819 Teléfono N°.....

Santo Toribio de Mogrovejo

VALIDACIÓN DE UNA PROPUESTA ACADÉMICA, MEDIANTE EL MÉTODO "JUICIO DE EXPERTOS"

1. Identificación del Experto

Apellidos y nombres:	Paterno: HENDE	Matero: SANTOLAYA	Nombres: MARÍA DEL ROCÍO
Centro laboral:			

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-------------------------------------	--------------------------	--------------------------

Chiclayo, abril de 2025

Firma del experto


DNI: 16662895 Teléfono N°.....

Anexo 6: Propuesta

https://docs.google.com/document/d/1S7S-I1xWHXWPo6fyDJEYbl3U_Ka928zlaH1EQ0MjkIM/edit?tab=t.0

JUEGOS SOCIOAFECTIVOS PARA PROMOVER LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE TRES AÑOS

I. INFORMACIÓN GENERAL

Público objetivo	Niños de 3 años de I.E.I "N° 212 Carmelitas- Morrope
Semestre académico	2025-I
Línea de investigación	Formación del Talento Humano y liderazg 
Beneficiarios indirectos	Docentes y padres de familia.
Duración	3 meses
Autora	Santamaria sandoval Diana
Asesora	Cordova Pissani Maria Valentina
Fecha de presentación	Mayo 2025

II. DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA

La presente propuesta se denominó 'Juegos socioafectivos para promover la autoestima en niños de tres años', debido a que los primeros resultados obtenidos reflejaron indicadores que se ubican en un nivel medio.

III. JUSTIFICACIÓN

Durante la primera infancia, el desarrollo de la autoestima constituye un eje esencial para la formación integral del niño, ya que influye en su manera de relacionarse consigo mismo y con los demás. A los 3 años, los niños se encuentran en una etapa sensible para construir su identidad y fortalecer su autovaloración. En este contexto, los juegos socioafectivos representan una estrategia pedagógica clave para favorecer la expresión de emociones, la confianza en sí mismos y el reconocimiento de sus propias capacidades.