



Agosto 2019 - ISSN: 1989-4155

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DE LA FUNDACIÓN CASA HOGAR DE BELÉN

Blanca Maritza de los Ángeles Vera García-

Docente principal tiempo completo – Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales, Escuela de Psicología, bvera@utm.edu.ec; Universidad Técnica de Manabí, Lic. En Ciencias de la Educación, especialidad Psicología y Orientación profesional, MGS En Educación Y Desarrollo Social, Directora Del Grupo De Investigación “Ética Y Perfil Profesional.

Liliana Carolina Caicedo Guale-

Docente medio tiempo- Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales, Escuela de Psicología, lcaicedo@utm.edu.ec; Universidad Técnica de Manabí, Psicóloga Clínica, MGS en psicología clínica.

Miguel Ángel Sánchez Maurat,

miguelito11angel@hotmail.com Psicólogo Clínico Egresado en la Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí- Conferencia Simposio Internacional Sobre Congreso Internacional De Trabajo Social Y Ciencias Psicológicas “Desarrollo Humano E Inclusión Social En Una Sociedad Globalizada”

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Blanca Maritza de los Ángeles Vera García, Liliana Carolina Caicedo Guale y Miguel Ángel Sánchez Maurat (2019): “Estrategias lúdicas para mejorar la autoestima en niños, niñas y adolescentes de la Fundación Casa Hogar de Belén”, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (agosto 2019). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/mejorar-autoestima-ninos.html>

RESUMEN

Este estudio descriptivo con enfoque cuali- cuantitativo apoyado en los métodos deductivo-inductivo, constituye un aporte a la ciencia y al conocimiento para la comunidad en general. El objetivo fue determinar cómo las estrategias lúdicas permiten mejorar la autoestima en niños, niñas y adolescentes. En el espacio práctico se aplicó la escala de Autoestima de Rosenberg (EA-Rosenberg, 1965) a 27 niños, niñas y adolescentes y una encuesta a 12 tutoras y 2 Psicólogas Clínicas de la Fundación Casa Hogar de Belén. De los resultados obtenidos en esta investigación se puede evidenciar que las estrategias lúdicas aportan al desarrollo de una buena autoestima, siendo sus objetivos muy variados. Debido a la facilidad de aplicación, generan cambios positivos conductuales y personales en los niños, niñas y adolescentes. Dentro de la población seleccionada de 27 niños, niñas y adolescentes y según la herramienta psicológica utilizada para el análisis de la autoestima, se puede determinar que la mayoría de los participantes en esta investigación presentan una elevada autoestima.

Las estrategias lúdicas mejoran la autoestima en niños, niñas y adolescentes fomentando y garantizando una mejor calidad de vida, y potencian habilidades personales, emocionales y cognitivas, tales como: atención, multisensorial, lenguaje, aprendizaje, memoria y concentración, entre otras.

Palabras clave: Estrategias lúdicas-Juego- Autoestima.

ABSTRACT

This descriptive study with a qualitative-quantitative approach based on deductive-inductive methods constitutes a contribution to science and knowledge for the community in general. The objective was to determine how playful strategies allow improving self-esteem in children and adolescents. In the practical space, the Rosenberg Self-Esteem Scale (EA-Rosenberg, 1965) was applied to 27 children and adolescents and a survey of 12 tutors and 2 Clinical Psychologists of the Casa Hogar de Belén Foundation. From the results obtained in this research, it can be shown that playful strategies contribute to the development of good self-esteem, with their objectives varied. Due to the ease of application, they generate positive behavioral and personal changes in children and adolescents. Within the selected population of 27 children and adolescents and according to the psychological tool used for the analysis of self-esteem, it can be determined that most of the participants in this research have high self-esteem.

Determining how recreational strategies improve self-esteem in children and adolescents at an early age is to encourage and guarantee a better quality of life, as well as through playful techniques will enhance personal, emotional and cognitive skills, such as: attention, multisensory, language, learning, memory and concentration, among others.

KEYWORDS: Playful Strategies-Game-Self-esteem.

INTRODUCCIÓN

La lúdica es un medio por el cual el ser humano desarrolla sus habilidades, actitudes y conducta en general, por lo tanto “La lúdica a su vez proporciona un sin número de aspectos positivos, tal como placer y felicidad al niño consolidando un mundo diferente de la realidad objetiva, tomando elementos de esta y a la vez transformándolos, lo cual ayuda a mantener una interacción adecuada con la sociedad en la cual el niño se encuentra inmerso; numerosas generaciones de niños han adquirido habilidades y destrezas a través de juegos, también conocidos como manifestaciones lúdicas, la cual les permite tener un buen desarrollo tanto a nivel personal como social”. (Benítez, 2017, pág. 13)¹

Es por ello que a nivel mundial se debe de orientar al desarrollo de actividades que no solo fortalezcan la capacidad intelectual de los niños y niñas y el desarrollo de sus habilidades personales. Según estudios realizados, las estrategias lúdicas influyen enormemente en el fortalecimiento de la autoestima de los niños y niñas, la misma que se enmarca en la necesidad de respeto y confianza en sí mismo y a su vez esta es básica, ya que todos tenemos el deseo de ser aceptados y valorados por los demás. (Benítez, 2017, pág. 17)²

De acuerdo a la realidad observada, se puede evidenciar que en la Fundación “Casa Hogar de Belén” de la ciudad de Portoviejo, Manabí, Ecuador, se utilizan estrategias lúdicas y otras técnicas para su intervención en las diferentes problemáticas con las que ingresan los niños, niñas y adolescentes a la institución, entre las cuales se pueden nombrar inseguridad, escases de habilidades sociales, timidez, aislamiento, descuido en su apariencia e higiene personal, falta de motivación, todo lo cual evidencia una baja autoestima. Es por ello que el problema de investigación tiene como enunciado: ¿De qué manera inciden las estrategias lúdicas en la mejora de la autoestima en los niños niñas y adolescentes?

Considerando que la recreación es un factor que motiva a los niños, niñas y adolescentes y de acuerdo al problema existente, se ha planteado como tema de investigación Estrategias lúdicas para mejorar la autoestima en niños, niñas y adolescentes.

¹ Benítez, C. (2017): Técnicas lúdicas para mejorar la autoestima. Disponible en <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19468/1/CARMEN%20BENITEZ.pdf>. Consultado en 19/05/2019 a 09:35

² Benítez, C. (2017): Técnicas lúdicas para mejorar la autoestima. Disponible en <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19468/1/CARMEN%20BENITEZ.pdf>. Consultado en 19/05/2019 a 09:35

Antecedentes históricos de la lúdica

Unknown (2012) menciona:

En el transcurso del tiempo se han trabajado diferentes terminologías y entre ellas está el juego y la lúdica. Juego viene de raíz latina IOCAR, IOUCUS: que significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, le precede del latín ludicer, ludicruz; del francés ludique, ludus y del castellano de lúdico o lúdico que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego. En el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental y a nivel sociocultural se habla del juego como acciones pasadas de generación en generación. Estas conceptualizaciones y otras que existen han presentado la posibilidad de saber que la lúdica va mucho más allá del mismo juego y llega a otros estados del ser, es decir busca un desarrollo más integral, tanto a nivel individual como colectivo. (pág. 12)³

El juego a través de los tiempos ha sido objeto de estudio, puesto que el mismo constituye un factor determinante en el desarrollo integral del ser humano, pues a través de este se adquieren conocimientos, habilidades, destrezas y, sobre todo, brinda la oportunidad de conocerse a sí mismo y a los demás, además la lúdica es una herramienta para lograr que los escolares desarrollen el proceso de socialización. Con la utilización de actividades, estrategias o técnicas lúdicas se logrará que el niño participe y se integre fácilmente ya sea en el contexto escolar, social o familiar.

Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivos, científicos.

Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia. (Animación, Servicios Educativos y Tiempo Libre, 2009)⁴

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela grabada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

Si nos remontamos a las tribus más primitivas, encontraremos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de lo que encontraban en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aunque el periodo lúdico de los niños era mucho más corto de lo que sería en tiempos posteriores.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos.

Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra, ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo «hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio

³ Unknown, R. (2012): Lúdica, Historia de la lúdica. Recuperado de Proyecto:
http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/index.htm. Consultado en 16/05/2019 a 16:30

⁴ Animación, Servicios Educativos y Tiempo Libre. (2009). Historia y evolución del juego. Disponible en:
http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html. Consultado en 22/04/2019 a las 13:17

puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego». En otro fragmento menciona que «la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura».

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spender (1855), Lázarus (1883) y Groos (1898, 1901). Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y Freud. Todas las teorías van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, y serán desarrolladas más a delante.

En tiempos más recientes, el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado, tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas, la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Por otra parte, Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana.

Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos.

La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativa del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño. Además, compartir positivas experiencias lúdicas crea fuertes lazos entre adultos y niños a través de toda la niñez. En una palabra, el jugar es vital para el desarrollo en la infancia ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje.

ACTIVIDAD LÚDICA

Mequè, Blanch & Montserrat (2016) menciona que:

El juego es siempre una fuente de placer, el placer es una característica por antonomasia del juego y, si no hay placer, no es juego.

- El juego es libertad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. Es el paradigma de la autodecisión, de lo no coercitivo.
- El juego es una actividad voluntaria, libremente elegida y no admite imposiciones externas.

El niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje que desea representar, los medios con los que realizarlo, libre para decidir lo que representará los objetos (p.14)⁵

TÉCNICAS LÚDICAS

Posada (2014):

El juego se presenta semánticamente como una palabra polisémica, amplia y con diversas acepciones; según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino iocus que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego están el de “acción y efecto de jugar” y “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”. (p.23)⁶

Ballesteros: (2011) menciona:

⁵ Mequè, E. Blanch, S & Anto, M (2016). El juego en la primera infancia. OCTAEDRO, S.L. España. Recuperado de: <https://octaedro.com/appl/botiga/client/img/13154.pdf>

⁶ Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (Doctoral dissertation), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

El juego está presente en el ser humano durante toda su vida adoptando diferentes formas. Cuando se es niño o adolescente, los juegos se caracterizan por ser impulsivos y de gran movimiento; mientras que en la edad adulta se relaciona más con los juegos de mesa, deportes o actividades artísticas; pero el fin del juego sigue siendo el mismo; es decir la superación de obstáculos, lo cual genera placer y satisfacción que contribuyen a la realización personal y social. (pág. 15)⁷

Huizinga (1990) plantea que:

“Del juego surge la civilización y con ella la cultura, para este autor, durante la aplicación de técnicas lúdicas, los individuos crean su propio mundo, con un orden propio y alejado de las preocupaciones cotidianas” (pág. 15)⁸

Según las definiciones que presentan los autores mencionados, el ser humano desde que nace y en los primeros años de vida, a través de la lúdica (juego) estimula su pensamiento, pues entra en contacto con el mundo físico incitando su imaginación, y si se tiene en cuenta que muchas acciones humanas tienen como fin alcanzar la máxima satisfacción y sobre todo el desarrollo personal, entonces las mismas estarán siempre presentes en el desarrollo de cualquier actividad. También es necesario recalcar que la lúdica permite el establecimiento de afectividad y emocionalidad. Respecto a la participación de las tutoras dentro de la Fundación “Casa Hogar de Belén”, implica un cambio de roles donde dejan de ser tutoras y pasan a ser orientadoras y acompañantes en el proceso de descubrimiento en los niños, niñas y adolescentes de esta fundación, teniendo en cuenta sus intereses, necesidades, fortalezas y debilidades. Es así que se crea un vínculo afectivo entre tutora y tutorado.

Objetivos que persiguen las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas según Tzic (2012) tienen como objetivos los siguientes:

- Estimular la participación de los integrantes del grupo.
- Permitir la adaptación social de los individuos.
- Fortalecer habilidades personales y sociales.
- Desarrollar el sentido de sí mismo.
- Activar los impulsos y las motivaciones individuales y estimular tanto la dinámica interna como la externa, de manera que las fuerzas puedan estar mejor integradas.
- Fomentar las prácticas democráticas.
- Enseñar a pensar activamente.
- Desarrollar capacidades de intercambio, cooperación, responsabilidad, creatividad, autonomía, juicio, entre otros.
- Vencer temores, inhibiciones, tensiones y crear sentimientos de seguridad.
- Fomentar la comunicación, las relaciones interpersonales, lo cual no se logra con técnicas de trabajo individual. (pág. 14)⁹

Las técnicas lúdicas hoy en día se las ha integrado como una herramienta de adquisición de conocimientos en diferentes áreas, es por ello que en la Fundación Casa Hogar de Belén se tendrá que mejorar el uso de las técnicas lúdicas, lo que permitirá dinamizar y optimizar su aplicación, para de esta manera crear en los niños, niñas y adolescentes, seguridad y confianza en sí mismo.

Clasificación de actividades lúdicas

⁷ Ballesteros, O. P. (2011). La lúdica como estrategia para el desarrollo de competencias científicas. Obtenido de Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia: <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>

⁸ Huizinga, C. (1990). Variaciones sobre una visión antropológica del juego. Enrahonar, 16(11), 8.

⁹ Tzic, M. (2012): Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias. Disponible en <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Tzic-Juan.pdf>. Consultado en 08/05/2019 a 23:15.

López (2011) clasifica las actividades lúdicas de la siguiente manera:

Actividades lúdicas libres: esta favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones y permite actuar con plena libertad e independencia.

Actividades lúdicas dirigidas: aumenta las posibilidades de la utilización de juegos, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño. En el juego dirigido, es el adulto quien propone el juego y da las pautas. Él es quien proyecta, programa y participa como guía y control del orden y las reglas.

Actividades lúdicas cooperativas: en el juego cooperativo todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común. En estos juegos nadie gana autoestima a costa del fracaso de otra persona. Nadie pierde, se juega por el placer de jugar. Estos juegos favorecen la participación, cada niño tiene una misión dentro del juego y se vive como una experiencia conjunta. (págs. 162-163)¹⁰

Según esta clasificación de juegos realizada por el autor, se puede concluir que con la utilización de estas actividades, el niño se vuelve más apto para controlar distintos puntos de vista, empieza a considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos y es capaz de anticipar, reconstruir o modificar los datos que posee.

Importancia de las técnicas lúdicas

Tzic (2012) plantea que:

- Se ocupan del estudio de la conducta escolar como un todo, las variaciones de la conducta individual de sus miembros como tales, las relaciones entre equipos de trabajo, formular leyes o principios y derivar técnicas que aumenten la eficiencia de los estudiantes.
- Provocan una reunión de esfuerzos y una estrecha colaboración entre participantes con una actitud estimulante para lograr un trabajo total.
- Colaboran de modo especial para que personas y estudiantes entren en contacto más objetivo con la realidad de los ambientes; cuestionan dichas realidades, ya sea tal como se presentan, o en su desarrollo; desencadenan un auténtico proceso de aprendizaje asistemático y mucho más existencial-comunitario.
- Son un medio cuya finalidad es crear interés de aprendizaje entre los estudiantes. En un sentido más pragmático es dar productividad a los encuentros de personas que se reúnen para realizar una tarea determinada en un tiempo dado. La metodología de las actividades lúdicas es la del aprender haciendo. No tanto saber las cosas por libros, sino aprenderlas realizándolas y viviéndolas. (pág. 9)¹¹

Hoy en día la implementación en la enseñanza está pasando por un proceso de desarrollo de nuevas tecnologías y metodologías donde todo aquel que está a cargo y al cuidado de niños, niñas y adolescentes, tendrá que utilizar un sinnúmero de técnicas y actividades lúdicas en su afán de intensificar las relaciones afectivas y sobre todo, lograr que tengan una idea clara de su propia valía.

Técnicas lúdicas para fortalecer la autoestima en los niños

Para (Malajovic 2010.; pág14) “la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento”.¹²

¹⁰ López, M. (2011). El juego y su metodología. España : Mc Graw Hill.

¹¹ Tzic, M . (2012): Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias. Disponible en <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Tzic-Juan.pdf>. Consultado en 08/05/2019 a 23:15

¹² Malajovic (2000). Recorridos didácticos en la educación inicial. Buenos Aires: Editorial Paidós

Para (Tarres 2015.; pág6) Hace mención de las siguientes técnicas o actividades para trabajar con niños y niñas:

1. **Juego simbólico.** El jugar a ser o el juego de roles es el mejor juego para desarrollar habilidades personales y sociales, a la vez que aumenta la autoestima de los niños. Cualquier juego que implique ponerse en el lugar de otro y relacionarse con otras personas, reales o imaginarias, es una excelente oportunidad para fomentar la autoestima de nuestros niños. Aprovecha su juego para elogiar sus cualidades personales, sociales y emocionales.

2. **Reparto de estrellas.** Edad recomendada a partir de los 5 años, aunque podemos empezar un poco antes. Sentados en el suelo, en forma de círculo si somos muchos, por ejemplo papá, mamá, hermanos o un grupo de niños de la misma edad, diremos algo positivo a cada uno de los participantes a la vez que les otorgamos una estrella de papel o una pegatina. Lo de menos es la estrella ya que todos debemos acabar con el mismo número de ellas. Lo fundamental es pensar en lo que decimos a los demás, lo que nos dicen y lo que sentimos. Al finalizar el juego es importante que preguntemos qué es lo que más les ha gustado, lo que menos y cómo se han sentido a lo largo de la actividad.

3. **Caja del tesoro oculto.** Este juego se debe realizar con un grupo de niños (3-4 mínimo). Se trata una dinámica que permitirá que los niños descubran lo únicos y especiales que son. Dentro de una caja esconderemos un espejo. A los niños les explicaremos que dentro hay un tesoro único en el mundo, algo especial, maravilloso, algo irrepetible. Generaremos así expectativa. De uno en uno, abriremos la caja y pediremos que no diga nada a nadie. Cuando todos los niños hayan visto el tesoro pediremos que digan en voz alta qué es lo que han visto. Tras esto, les preguntaremos que digan en voz alta qué creen ellos que les hace únicos y especiales, personas irrepetibles y maravillosas.¹³

Un niño con una buena autoestima es un niño que tiene asegurado parte de su éxito en la vida. De ahí la importancia de fomentar la seguridad en sí mismos, su sentido de la valía y su autoestima en general, y nada mejor que hacerlo utilizando técnicas lúdicas. Así al trabajar en grupo en el salón de clases, estos tendrán un espacio para que se les reconozcan sus conductas, comportamientos, destrezas, valores, cualidades, aptitudes y actitudes, logrando así que los niños alcancen su plena expresión. Como lo menciona Melajovic (2010). "El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales". (pag.14).

EL JUEGO

Iñiguez & Astudillo (2010) mencionan:

A lo largo de la historia, filósofos, antropólogos y educadores han definido al juego. Cada uno de ellos ha dado una visión diferente, aunque con muchos puntos en común. Pero le podemos definir al juego como el lenguaje principal de los niños/as, a través del juego el niño/a expresa todo su mundo interno: lo que le pasa, lo que siente, lo que piensa.¹⁴

Crespillo (2010) manifiesta que:

La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus

¹³ Tarres, S (2015). Juegos para fomentar el autoestima en los niños. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/autoestima/juegos-y-actividades-para-fomentar-la-autoestima-en-los-ninos>

¹⁴ Iñiguez, M. I., & Astudillo, M. I. (2010). Juegos tradicionales como recurso pedagógico para el desarrollo social en niños de 4 a 5 años. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2317>

problemas emocionales, en definitiva, se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad. En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego además favorece el desarrollo intelectual, puesto que el niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a razonar, etc.¹⁵

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás, así como el respeto mutuo. Más aún al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona la comunicación. Los juegos en los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos son los que influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, además de la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales.

Herrera & Hernández (2014) A partir del juego las personas comienzan a establecer una serie de relaciones y conexiones cognitivas, a veces sin ser conscientes de ello, que les permiten crear y recrear elementos y conceptos en torno del lenguaje, el arte y la libertad, entre otros. Cuando las personas juegan no lo hacen considerando que es una actividad establecida, reglada y aburrida para lograr unión específica; por el contrario, en el juego se realiza un cierto número de actos pensados y predispuestos para desarrollar una idea que genera un grado de satisfacción por el trabajo realizado y los resultados obtenidos; es motivante y gratificante. Al igual que los artistas crean y gozan la realización de sus creaciones, el juego permite crear y gozar tanto del proceso como de los resultados. (p.44)¹⁶

Clasificación de los juegos

Guillén (2010) Clasifica a los juegos de la siguiente manera:

Juegos Sensoriales. - Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

Juegos Motores. - Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, juego de pelota, otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos y otros.

Juegos Intelectuales. - Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento, la reflexión, la imaginación. "La imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones, así como una vida mental del hombre que le proveerá; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, una serie de cosas."

Juegos Sociales. - Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. "El juego es una de las fuerzas socializadoras

¹⁵ Crespillo, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Gilbralfaro.

¹⁶ Herrera, M. P & Hernández, P (2014). EL JUEGO Y SUS POSIBILIDADES EN LA ENSEÑANZA... *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*. Innovación Educativa. N. 66, septiembre- diciembre 2014, p. 41-64. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/1794/179433435004/>

más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.¹⁷

Según la clasificación realizada por este autor podemos concluir que los juegos permiten desarrollar en los niños sensaciones, habilidades motoras y cognitivas que desempeñarán un papel fundamental para el crecimiento y formación personal de un sujeto.

La ética del psicólogo en su intervención

En términos comunes, la ética es el conjunto de principios que definen lo que es bueno y lo que es malo en la vida humana. Alguien es calificado de "ético" cuando su actividad es consecuente con esos principios y realiza aquello que una determinada sociedad estipula como bueno.

Hablar de desarrollo personal como objetivo supone tener ya una cierta imagen, más o menos explícita, de lo que debe ser la persona. Una ética psicológica debe tomar conciencia refleja de esa imagen.

En la psicología, la ética busca generalizar en una misma escala las conductas, en las que se pone bajo juicio diferentes posiciones relativas o que involucren un mayor compromiso por parte de los profesionales que ejercen esta labor como son la confidencialidad, el respeto entre y hacia los pacientes y al psicólogo, el respeto a los animales y hombres que participan en proyectos de investigación, dejar de lado intereses personales, así como casos especiales en donde se tome una decisión que conlleve a un juicio de valor. De esta manera, por la búsqueda del bien común para todos los que intervienen en el desarrollo de la psicología se plantean normas éticas (Teran, 2014, pág. 32).¹⁸

El código ético está hecho para limitarnos y guiarnos por el camino correcto sobre el cual debemos basar nuestras actividades profesionales, estas actividades tienen una influencia directa en la vida personal del psicólogo.

(Brugman, 2007) Determina:

"El psicólogo asume la responsabilidad de actuar, en el desempeño de sus actividades profesionales, académicas y científicas, bajo un criterio recto que es garantizar en todo momento el bienestar de todos aquellos individuos grupos u organizaciones que requieran de sus servicios", dentro de los límites naturales de la práctica de la psicología por tanto se adhiere a los principios de; A) Respeto y dignidad a los derechos de las personas. B) Cuidado responsable. C) Integridad en las Relaciones. D) Responsabilidad hacia la sociedad y la humanidad. (pág. 35)¹⁹

El código ético tiene objetivos como regular ejercicio de la profesión respetando en todo momento los derechos humanos fundamentales, también incita la armonía y la solidaridad profesional así como la promoción de una actitud responsable y comprometida frente al ser humano.

Castaldi (2012), Por ser la psicología una disciplina cuya práctica nos pone directamente en relación con las personas, "Es condición ineludible que todo acto profesional deba realizarse de forma tal que no lesione la dignidad, la libertad ni la vida de los demás ni la propia", en tanto derechos inalienables e inviolables del ser humano (pág. 5)²⁰. Esto supone que su práctica habrá de sustentarse en conocimientos válidos para el nivel de desarrollo actual de la psicología y en principios éticos que resguarden tales derechos. Estos dos aspectos constituyen una totalidad claramente integrada al momento de asumir que el ejercicio de la

¹⁷ Guillén, S. (2010). ESTUDIO DE CONDUCTAS INFANTILES EN UN JUEGO. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/1873>

¹⁸ Teran, R. (04 de Jun de 2014). La Etica y la Moral. Obtenido de http://www.academia.edu/10647469/La_Etica_y_la_Moral. Consultado en 30/07/2019 a 11:15

¹⁹ Brugman, A. (2007). Código Etico del Psicologo. Obtenido de http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/comite_etica/CODIGO_ETICO_SMP.pdf. Consultado en 30/07/2019 a 11:55

²⁰ Castaldi, L. (2012). código de etica profesional. clinica psicologia , 5.

práctica profesional es un quehacer destinado a favorecer el desarrollo humano individual y colectivo.

Un psicólogo debe ser consciente de sus propios valores éticos, ideologías, y en ningún momento utilizará su poder para manipular las decisiones de sus pacientes, ante todo la honestidad a la hora de realizar su trabajo, y si en algún momento este sabe que no puede continuar realizando ciertas labores, debe ser consiente y detener el proceso, no continuar si sabe que no se encuentra en sus capacidades totales.

AUTOESTIMA

La autoestima es inherente a todos los seres humanos, es un producto social que se desarrolla en la interacción hombre-mundo, en el proceso de la actividad, la experiencia social y canaliza la actividad del cuerpo y la mente de todas las personas.

(Marin & Martinez, 2012) Plantean:

“La autoestima es la medida en la cual uno se aprecia, valora, aprueba o se gusta a sí mismo, es lo que yo pienso y siento sobre mí”. La autoestima de este modo influye en nuestra manera de ser, de estar, de actuar en el mundo y de relacionarnos, es la suma de la autoconfianza, el reconocimiento de la propia competencia y la consideración que tiene cada uno de sí mismo. (pág. 52)²¹

(Rodríguez, 2009) Afirma:

Que “La autoestima es la capacidad de valorarse a uno mismo, de auto reconocimiento que hace sentirse digno ante sí y ante los demás” (pág. 204)²². Por lo tanto, la autoestima expresa una actitud de aprobación o desaprobación e indica hasta qué punto nos creemos capaces, importantes, competentes y dignos.

En definitiva, la autoestima es una actitud hacia uno mismo y es el resultado de la historia personal. Resulta de un conjunto de vivencias, acciones, comportamientos que se van dando y experimentando a través del pasar de los años. Es el sentimiento que se expresa siempre con hechos. Además, esta sustenta y motiva la personalidad, lo cual permite un adecuado crecimiento y desarrollo tanto personal como social. La autoestima a la vez significa saber que somos valiosos y dignos de ser amados; valiosos porque somos capaces de resolver algunas situaciones con éxito y por lo tanto podemos estar a la altura de los demás y de ser amados porque somos seres humanos y por lo tanto tenemos derecho a ser amados de manera incondicional.

Estudios realizados con el Autoestima

Estudios realizados por (Paixão, Patias, & Dell'Aglio, 2019)²³ han relacionado la autoestima con diferentes aspectos del desarrollo emocional. Los adolescentes con baja autoestima tienen casi siete veces más probabilidades de presentar trastornos psiquiátricos menores (experiencia subjetiva de malestar inespecífico con repercusiones fisiológicas y psicológicas) en comparación con aquellos con alta autoestima. Aquellos que no están satisfechos con sus vidas presentan 2.22 veces más los trastornos investigados en comparación con aquellos que están satisfechos. Además, el estudio reveló que los niños tienen un menor riesgo de desarrollar trastornos mentales en comparación con las niñas.

Las características de una buena autoestima son esenciales, sus componentes de la misma, está integrada por un factor importante que es el auto concepto, este se basa muchas veces en nuestras experiencias sociales, debido a que la opinión que tienes los demás sobre nuestra persona hace que nos generemos una imagen en nosotros mismos y que la proyectemos hacia el exterior, la opinión de los demás sobre nosotros no siempre es positiva. La autoestima se

²¹ Marin, M., & Martinez, R. (2012). *Introducción a la Psicología social*. España: Piramide

²² Rodríguez, J. (2009). *Concepto de la Autoestima*. Mexico: ISNB.

²³ Paixão, R. F., Patias, N. D., & Dell'Aglio, D. D. (2019). Autoestima y síntomas de trastorno mental en la adolescencia: variables asociadas. *Psicología: Teoría y Pesquisa.*, 12-15.

desarrolla a partir de la interacción humana, mediante la cual las personas se consideran importantes una para las otras.

Componentes de la Autoestima

Al analizar la autoestima, se aprecia tres componentes claves: el aprendizaje, conductas y emociones, los cuales se encuentran enlazados y hacen un trabajo de profunda armonía, de manera que una modificación en uno de ellos conduce a una alteración en los otros, por ejemplo, un aumento de nivel afectivo y motivacional nos traslada a un conocimiento más penetrante y a una decisión más eficaz o un entendimiento más completo elevará automáticamente el caudal afectivo y volitivo (voluntad), y una perseverancia en la conducta reforzará la dimensión afectiva e intelectual. Idéntica correspondencia se origina a la inversa, cuando se deteriora uno de ellos, quedan afectados los demás.

Niveles de Autoestima

Branden (1995) plantea:

“El nivel de nuestra autoestima no se consigue de una vez y para siempre en la infancia. Puede crecer durante el proceso de maduración o se puede deteriorar. Hay gente cuya Autoestima era más alta a los diez años que a los sesenta, y viceversa. La autoestima puede aumentar y decrecer y aumentar otra vez a lo largo de la vida.” (pág. 52) ²⁴

Sparisci (2013) El grado de autoestima que tiene una persona tiene importantes consecuencias en muchos aspectos de la vida, puede condicionar el aprendizaje, los proyectos la responsabilidad, la profesión, en definitiva condiciona de manera notoria nuestro desarrollo personal, forma de ver y entender el mundo. (pág. 12)²⁵

La autoestima es importante porque es el primer paso en creer en uno mismo. Si uno no cree en uno mismo las demás personas tampoco lo harán. Si uno no puede encontrar su grandeza, los demás no la encontraran.

Por su parte Coopersmith plantea que existen distintos niveles de autoestima, por lo cual cada persona reacciona ante situaciones similares de forma diferente teniendo expectativas desiguales ante el futuro y su autoconcepto varía entre las personas con bajo y alto autoestima Define con las siguientes características.

Autoestima alta son personas, asertivas, con éxito académico y social, confían en sus propias percepciones y esperan siempre el éxito, consideran su trabajo de alta calidad y mantienen altas expectativas con respecto a trabajos futuros, manejan la creatividad se autorrespetan y sienten orgullo de sí mismos, caminan hacia metas realistas.

Autoestima media son personas expresivas dependen de la aceptación social, igualmente tiene alto número de afirmaciones positivas siendo más moderadas en sus expectativas y competencias que los anteriores.

Autoestima baja son individuos desanimados, deprimidos, aislados consideran no poseer atractivo son incapaces de expresarse y defenderse se sienten débiles para vencer sus deficiencias, tienen miedo de provocar el enfado de los demás, su actitud hacia sí mismos es negativa carecen de herramientas internas para tolerar situaciones y ansiedades. (Coopersmith 1976 en Sparisci 2013). ²⁶

²⁴ BRANDEN, Nathaniel, 1995, *Los seis pilares de la autoestima*, Barcelona: Paidós, ISBN: 978-84-493-0144-5, p. 52

²⁵ Sparisci, V. M. (Diciembre de (2013). “Representación del autoestima y la personalidad en protagonistas de anuncios audiovisuales de automóviles”. Revista Vaneduc, diciembre de 2013. Recuperado de: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC113919.pdf>

²⁶ Sparisci, V. M. (Diciembre de (2013). “Representación del autoestima y la personalidad en protagonistas de anuncios audiovisuales de automóviles”. Revista Vaneduc, diciembre de 2013. Recuperado de: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC113919.pdf>

LA RELACIÓN DE LA AUTOESTIMA Y LA CALIDAD DE VIDA

Para Branden (1995):

“La autoestima crea un conjunto de expectativas acerca de lo que es posible y apropiado para cada una. Estas expectativas tienden a generar acciones que se convierten en realidades y tales realidades confirman y refuerzan las creencias originales. Branden sentencia que “La autoestima -alta o baja- tiende a generar las profecías que se cumplen por sí mismas.” (pág. 32)²⁷

Sin duda, es la baja autoestima la que orienta una actitud y comportamientos de forma contraria al propio bienestar y sabotea los momentos de felicidad y los logros que se pueden obtener en la vida. La baja autoestima es causa generadora de disfuncionalidades, de la toma de decisiones o de realizar elecciones perjudiciales.

Una autoestima sana no es la solución a todos los problemas pero, no obstante, puede ser de gran ayuda para resolverlos de la mejor forma posible. Lo expone del siguiente modo:

Branden (1995) expone del siguiente modo:

“La autoestima no es el sustituto del techo sobre nuestra cabeza o de la comida en el estómago de uno, pero aumenta la probabilidad de poder encontrar la manera de satisfacer tales necesidades. La autoestima no es el sustituto del conocimiento y de las habilidades que uno necesita para actuar con efectividad en la vida, pero aumenta la probabilidad de que uno las pueda adquirir.”(pág. 40)²⁸

Si la vida demanda la resolución de determinados problemas, por ejemplo la búsqueda de un nuevo ingreso económico para la familia, un recurso que no se puede dejar de lado para conseguir el empleo que hace falta es el de desarrollar la autoestima. De hecho, la confianza en sí misma y en la propia valía sobreviene fundamental para lograr cualquier proyecto personal.

METODOLOGÍA

La metodología de la investigación es descriptiva con enfoque cuali- cuantitativo apoyado en los métodos deductivo-inductivo, se utilizó la técnica de campo, aplicando la escala de Autoestima de Rosenberg (EA-Rosenberg, 1965). Se diseñó una encuesta que permita analizar el impacto social y emocional de las estrategias lúdicas utilizadas por las tutoras y cuidadores dentro de la Fundación Casa Hogar de Belén, para relacionar con la información que proporcione la Escala de Autoestima. Además, se obtuvo datos relevantes mediante una entrevista semi estructurada que se les aplicó a las psicólogas de la fundación.

En la investigación se aplicó la técnica documental, recolectando información de varias bibliotecas y artículos referentes a las estrategias lúdicas y como estas mejoran la autoestima.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de estudio es de 27 Niños, niñas y adolescentes de la Fundación Casa Hogar de Belén de 3 a 12 años de edad y 12 Tutoras y cuidadoras de la Fundación Casa Hogar de Belén y 2 Psicólogas clínicas. Cabe recalcar que no se realizó ninguna clase de muestra por ser una población pequeña y de fácil acceso para la investigación.

RESULTADOS

El levantamiento de la información de campo estuvo a cargo del estudiante egresado de Psicología clínica Miguel Angel Sánchez Maurat de la Universidad Técnica de Manabí, simultáneamente con la investigadora principal Mg.Sc Maritza de los Ángeles García Vera,

²⁷ BRANDEN, Nathaniel, 1995, *Los seis pilares de la autoestima*, Barcelona: Paidós, ISBN: 978-84-493-0144-5, p. 32.

²⁸ BRANDEN, Nathaniel, 1995, *Los seis pilares de la autoestima*, Barcelona: Paidós, ISBN: 978-84-493-0144-5, p. 40.

estableciendo 14 interrogantes y varias entrevistas semi estructuradas, considerando 3 preguntas que dan un mayor aporte al presente artículo, se aplicó la Escala de Autoestima de Rosenberg que permitió conocer el nivel de autoestima en los niños, niñas y adolescentes.

Resultados de las encuestas aplicadas a las tutoras y cuidadoras



Tabla 1: Encuesta realizada a las tutoras y cuidadoras de la Fundación Casa Hogar De Belén.
Fuente: Los autores.

De acuerdo a la encuesta realizada y tabulada, se obtuvo como resultados que el 75% como se muestra en la tabla 1, indican que las estrategias lúdicas si aportan al desarrollo de la autoestima, mientras que un 16% indican no saber si las técnicas lúdicas ayuden a mejorar la autoestima de los niños, niñas y adolescentes de la Fundación Casa Hogar de Belén.

Como lo menciona las autoras Marin, M., & Martinez, R. (2012). La autoestima es inherente a todos los seres humanos, es un producto social que se desarrolla en la interacción hombre-mundo, en el proceso de la actividad, la experiencia social y canaliza la actividad del cuerpo y la mente de todas las personas. (pág. 52)



Tabla 2: Encuesta realizada a las tutoras y cuidadoras de la Fundación Casa Hogar De Belén.
Fuente: Los autores.

En la encuesta aplicada, se obtuvo como resultados que el 41% como se muestra en la tabla 2, indican que el objetivo con el que se utiliza las estrategias lúdicas es variado pero teniendo más incidencia su implementación en el área de la motivación.

Como lo menciona Crespillo (2010), "El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.



Tabla 3: Encuesta realizada a las tutoras y cuidadoras de la Fundación Casa Hogar De Belén.
Fuente: Los autores.

Una vez realizada y tabulada la encuesta, se obtuvo como resultados que el 66% como se muestra en la tabla 3, indican que las estrategias lúdicas han influenciado de manera positiva en la conducta de los niños, niñas y adolescentes y por ende se puede evidenciar que se ha dado un cambio significativo en diferentes áreas del desarrollo personal.

Resultados de la aplicación de la Escala de Autoestima de Rosenberg

En la aplicación del instrumento de medición (Escala de Autoestima de Rosenberg), Dentro del variable nivel de autoestima se obtuvieron los siguientes resultados:

PUNTUACIÓN	CATEGORÍA	RESULTADO
De 30 a 40	Autoestima Elevada	17
De 26 a 29	Autoestima Media	7
Menos de 25	Autoestima Baja	3
	TOTAL	27

Cuadro N° 1: Porcentaje de los niveles de autoestima, en los niños, niñas y adolescentes, de la Fundación Casa Hogar De Belén
Fuente: Los autores

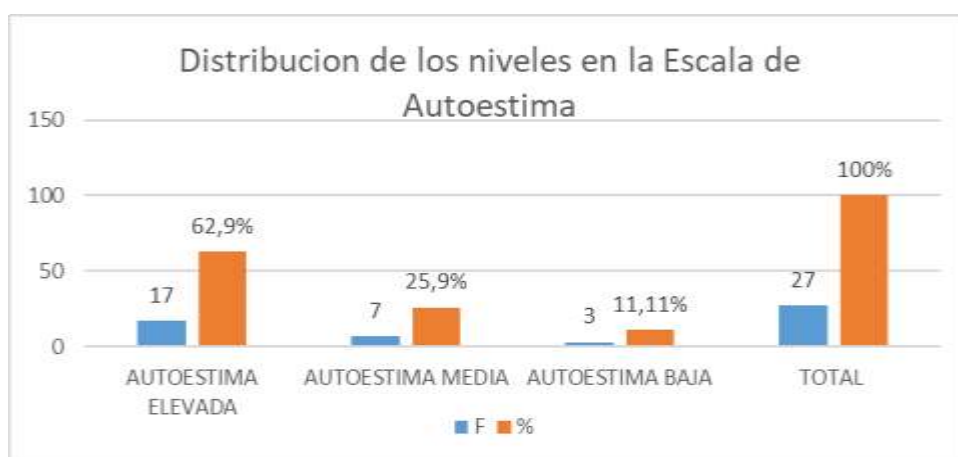


Figura N° 1: Distribución de los niveles en la escala de Autoestima de la Fundación Casa Hogar De Belén/ Porcentajes obtenidos del total de la muestra estudiada.
Fuente: Los autores

La aplicación de la Escala de Autoestima de Rosenberg, arrojó como resultado, que el 62,9%, es decir, diecisiete de los niños, niñas y adolescentes presentan niveles de autoestima elevada, representando así, el mayor porcentaje de todo el grupo. Tal como se puede observar

en la figura #1. Por otra parte, 25,9% (siete personas) manifestaron niveles de autoestima media. Un 11,11% (3 personas) reflejan en el test, autoestima baja. Por lo tanto se puede concluir que dentro la población seleccionada, y según la herramienta psicológica utilizada para el análisis, la mayoría de los participantes en este estudio, presentan una elevada autoestima.

DISCUSIÓN

Dentro de los resultados obtenidos en esta investigación, se encontró que el 60% de la población de niños, niñas y adolescentes analizada por el test de la Escala de Autoestima de Rosenberg en la Fundación Casa Hogar de Belén, presentan un nivel de autoestima elevado, porcentaje que se relaciona estrechamente con las preguntas realizadas a las tutoras y cuidadoras de la Fundación Casa Hogar De Belén, lo que afirma la teoría de que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar el autoestima y estas repercuten directamente sobre las funciones personales, emocionales, conductuales, entre otras.

En este trabajo se puede constatar que el juego, al ser una actividad lúdica que puede ser usada de diferentes maneras, influye de manera positiva en los niños, niñas y adolescentes ya que permite el desarrollo personal, individual y colectivo, fortaleciendo las relaciones sociales y su interacción, así también permite la estimulación de las capacidades cognitivas como son: la memoria, multisensorial, lenguaje, coordinación motora, entre otras. Además libera tensiones y aprende.

Dentro del contexto local, en el ámbito cultural y social se suele identificar a las personas con autoestima elevada, como felices, alegres y con buen estado de ánimo, realidad que, en parte puede ser cierta, puesto que se ha documentado en muchos textos que en todos los casos existe un factor subyacente, de alto o de menor grado, que puede ser gestionado por la persona o no. Todo depende de la estructura personalológica de la misma y los mecanismos de defensa que esta ocupe. Esta investigación da crédito a aquello, ya que todas las personas tienen diferentes niveles de autoestima, aunque en apariencia sea imperceptible.

Se puede evidenciar que las estrategias lúdicas aportan al desarrollo de una buena autoestima, siendo su objetivo variado; debido a su facilidad de aplicación, genera cambios positivos en los niños, niñas y adolescentes donde genera cambios conductuales como personales. Dentro de la población seleccionada de 27 niños, niñas y adolescentes y según la herramienta psicológica utilizada para el análisis de la autoestima, se puede determinar que la mayoría de los participantes en esta investigación presentan una elevada autoestima.

BIBLIOGRAFIA

Animación, Servicios Educativos y Tiempo Libre. (2009). Historia y evolución del juego. Disponible en: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html. Consultado en 22/04/2019 a las 13:17

Ballesteros, O. P. (2011). La lúdica como estrategia para el desarrollo de competencias científicas. Obtenido de Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia: <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>

Benítez, C. (2017): Técnicas lúdicas para mejorar la autoestima. Disponible en <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19468/1/CARMEN%20BENITEZ.pdf>. Consultado en 19/05/2019 a 09:35

BRANDEN, Nathaniel, 1995, *Los seis pilares de la autoestima*, Barcelona: Paidós, ISBN: 978-84-493-0144-5, p. 52

BRANDEN, Nathaniel, 1995, *Los seis pilares de la autoestima*, Barcelona: Paidós, ISBN: 978-84-493-0144-5, p. 32.

BRANDEN, Nathaniel, 1995, *Los seis pilares de la autoestima*, Barcelona: Paidós, ISBN: 978-84-493-0144-5, p. 40.

- Brugman, A. (2007). Código Ético del Psicólogo. Obtenido de http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/comite_etica/CODIGO_ETICO_SMP.pdf. Consultado en 30/07/2019 a 11:55
- Crespillo, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Gilbralfaro.
- Castaldi, L. (2012). código de ética profesional. *clínica psicología*, 5.
- Guillén, S. (2010). ESTUDIO DE CONDUCTAS INFANTILES EN UN JUEGO. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/1873>
- Herrera, M. P & Hernández, P (2014). EL JUEGO Y SUS POSIBILIDADES EN LA ENSEÑANZA... *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Innovación Educativa*. N. 66, septiembre- diciembre 2014, p. 41-64. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/1794/179433435004/>
- Huizinga, C. (1990). Variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrahonar*, 16(11), 8.
- Iñiguez, M. I., & Astudillo, M. I. (2010). Juegos tradicionales como recurso pedagógico para el desarrollo social en niños de 4 a 5 años. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2317>
- López, M. (2011). El juego y su metodología. España : Mc Graw Hill.
- Malajovic (2000). Recorridos didácticos en la educación inicial. Buenos Aires: Editorial Paidós
- Marín, M., & Martínez, R. (2012). *Introducción a la Psicología social*. España: Piramide
- Mequè, E. Blanch, S & Anto, M (2016). El juego en la primera infancia. OCTAEDRO, S.L. España. Recuperado de: <https://octaedro.com/appl/botiga/client/img/13154.pdf>
- Paixão, R. F., Patias, N. D., & Dell'Aglio, D. D. (2019). Autoestima y síntomas de trastorno mental en la adolescencia: variables asociadas. *Psicología: Teoría y Pesquisa*., 12-15.
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (Doctoral dissertation), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Rodríguez, J. (2009). Concepto de la Autoestima. Mexico: ISNB.
- Sparisci, V. M. (Diciembre de (2013). Representación del autoestima y la personalidad en protagonistas de anuncios audiovisuales de automóviles. En Revista *Vaneduc*, diciembre de 2013. Recuperado de: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC113919.pdf>
- Sparisci, V. M. (Diciembre de (2013). Representación del autoestima y la personalidad en protagonistas de anuncios audiovisuales de automóviles. En Revista *Vaneduc*, diciembre de 2013. Recuperado de: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC113919.pdf>
- Tarres, S (2015): Juegos para fomentar el autoestima en los niños. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/autoestima/juegos-y-actividades-para-fomentar-la-autoestima-en-los-ninos>
- Terán, R. (04 de Jun de 2014). La Ética y la Moral. Obtenido de http://www.academia.edu/10647469/La_Etica_y_la_Moral. Consultado en 30/07/2019 a 11:15
- Tzic, M . (2012): Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias. Disponible en <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Tzic-Juan.pdf>. Consultado en 08/05/2019 a 23:15

Unknown, R. (2012): Lúdica, Historia de la lúdica. Recuperado de Proyecto:
http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/index.htm. Consultado en 16/05/2019 a
16:30